(19)日本国特許庁(JP)

(12)特許公報(B2)

(11)特許番号
特許第7073989号
(P7073989)

(45)発行日　令和4年5月24日(2022.5.24)

(24)登録日　令和4年5月16日(2022.5.16)

(51)国際特許分類
Ａ６３Ｆ　7/02 (2006.01)

ＦＩ
Ａ６３Ｆ　7/02　３１５Ａ
Ａ６３Ｆ　7/02　３２０

請求項の数　5　（全2395頁）

(21)出願番号　特願2018-164037(P2018-164037)
(22)出願日　平成30年8月31日(2018.8.31)
(65)公開番号　特開2020-36648(P2020-36648A)
(43)公開日　令和2年3月12日(2020.3.12)
審査請求日　令和3年8月30日(2021.8.30)
早期審査対象出願

(73)特許権者　000144522
株式会社三洋物産
愛知県名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
(74)代理人　100196151
弁理士　工藤 洋平
(72)発明者　岡村 鉉
名古屋市千種区今池３丁目９番２１号
株式会社三洋物産内
(72)発明者　武田 英夫
名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地
株式会社ジェイ・ティ内
(72)発明者　井川 貴博
名古屋市千種区春岡通７丁目４９番地
株式会社ジェイ・ティ内

最終頁に続く

(54)【発明の名称】　遊技機

(57)【特許請求の範囲】
【請求項１】
所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、
その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、
識別情報を表示可能な表示手段と、
前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報が前記表示手段において動的表示される演出態様を少なくとも含む所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備えた遊技機において、
第１の設定条件が成立したことに基づいて所定の遊技状態を設定し、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて前記所定の遊技状態を設定する所定遊技状態設定手段を備え、
前記遊技機は、
前記第１の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態において、
前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態で実行される前記所定の演出には含まれない特定の演出態様が含まれる特定演出を実行可能であり、
前記特定演出の実行中に、前記判別手段による判別の有利度合いを動的表示されている前記識別情報を用いて示唆可能であり、
前記遊技機は、
遊技球が入球可能な入球手段と、

その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、
所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記変位手段が所定の変位パターンで変位される変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、
前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、
前記判別手段によって判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すまでの期間を決定する期間決定手段と、
その期間決定手段によって前記期間を決定するための情報を規定した規定情報として、第１規定情報と第２規定情報とを少なくとも含む複数の前記規定情報が記憶されている記憶手段と、を有し、
前記所定の変位パターンとして、第１の変位パターンと、その第１の変位パターンよりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２の変位パターンと、を少なくとも有し、
前記所定の遊技状態は、前記所定の実行条件が成立した場合に前記変位手段が前記第１の変位パターンで変位され易い遊技状態であり、
前記演出実行手段は、前記期間決定手段によって決定された前記期間において前記所定の演出を実行可能な構成であり、
前記期間決定手段は、
前記第１の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態において前記特定演出を伴う前記所定の演出の実行契機となる判別が前記判別手段によって実行された場合に、前記第１規定情報を用いて前記期間を決定可能であり、
前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態で前記判別手段によって判別が実行された場合に、前記第２規定情報を用いて前記期間を決定可能な構成であることを特徴とする遊技機。
【請求項２】
前記第２の設定条件は、前記特典遊技が終了した場合に成立する条件であり、
前記第１の設定条件は、前記遊技機の設定が初期化された場合に成立する条件であることを特徴とする請求項１記載の遊技機。
【請求項３】
前記遊技機は、前記所定の遊技状態が設定されてから、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする請求項１又は２記載の遊技機。
【請求項４】
前記遊技機は、前記所定の遊技状態が設定された後における前記外れ判別結果の連続回数が前記特定回数の倍数になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能な構成であることを特徴とする請求項３記載の遊技機。
【請求項５】
前記判別手段による判別の有利度合いに対応する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、
前記特定演出の種別として、前記第２状態よりも前記第１状態の方が実行される割合が高くなる第１特定演出と、前記第１状態よりも前記第２状態の方が実行される割合が高くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする請求項１から４のいずれかに記載の遊技機。
【発明の詳細な説明】
【技術分野】
【０００１】
本発明は、パチンコ機に代表される遊技機に関するものである。
【背景技術】
【０００２】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、例えば、有利度合いの異なる複数種類の当たり種別を設けることにより、興趣向上を図っているものも存在する。

【先行技術文献】

【特許文献】

【０００３】

【文献】特許第２５１４４１７号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【０００４】

しかしながら、更なる興趣向上が求められていた。

【０００５】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。

【課題を解決するための手段】

【０００６】

この目的を達成するために請求項１記載の遊技機は、所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報が前記表示手段において動的表示される演出態様を少なくとも含む所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、第１の設定条件が成立したことに基づいて所定の遊技状態を設定し、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて前記所定の遊技状態を設定する所定遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記第１の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態において、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態で実行される前記所定の演出には含まれない特定の演出態様が含まれる特定演出を実行可能であり、前記特定演出の実行中に、前記判別手段による判別の有利度合いを動的表示されている前記識別情報を用いて示唆可能であり、前記遊技機は、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記変位手段が所定の変位パターンで変位される変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記判別手段によって判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すまでの期間を決定する期間決定手段と、その期間決定手段によって前記期間を決定するための情報を規定した規定情報として、第１規定情報と第２規定情報とを少なくとも含む複数の前記規定情報が記憶されている記憶手段と、を有し、前記所定の変位パターンとして、第１の変位パターンと、その第１の変位パターンよりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２の変位パターンと、を少なくとも有し、前記所定の遊技状態は、前記所定の実行条件が成立した場合に前記変位手段が前記第１の変位パターンで変位され易い遊技状態であり、前記演出実行手段は、前記期間決定手段によって決定された前記期間において前記所定の演出を実行可能な構成であり、前記期間決定手段は、前記第１の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態において前記特定演出を伴う前記所定の演出の実行契機となる判別が前記判別手段によって実行された場合に、前記第１規定情報を用いて前記期間を決定可能であり、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態で前記判別手段によって判別が実行された場合に、前記第２規定情報を用いて前記期間を決定可能な構成である。

【０００７】

請求項２記載の遊技機は、請求項１記載の遊技機において、前記第２の設定条件は、前記特典遊技が終了した場合に成立する条件であり、前記第１の設定条件は、前記遊技機の設定が初期化された場合に成立する条件である。

【０００８】

請求項３記載の遊技機は、請求項１又は２記載の遊技機において、前記遊技機は、前記所定の遊技状態が設定されてから、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特定演出を実行可能な構成である。

【０００９】

請求項４記載の遊技機は、請求項３記載の遊技機において、前記遊技機は、前記所定の遊技状態が設定された後における前記外れ判別結果の連続回数が前記特定回数の倍数になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能な構成である。

【００１０】

請求項５記載の遊技機は、請求項１から４のいずれかに記載の遊技機において、前記判別手段による判別の有利度合いに対応する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、前記特定演出の種別として、前記第２状態よりも前記第１状態の方が実行される割合が高くなる第１特定演出と、前記第１状態よりも前記第２状態の方が実行される割合が高くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備える。

【発明の効果】

【００１１】

請求項１記載の遊技機によれば、所定の判別条件が成立したことに基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果となったことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、前記判別手段の判別が実行されたことに基づいて、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報が前記表示手段において動的表示される演出態様を少なくとも含む所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を備え、第１の設定条件が成立したことに基づいて所定の遊技状態を設定し、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件が成立したことに基づいて前記所定の遊技状態を設定する所定遊技状態設定手段を備え、前記遊技機は、前記第１の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態において、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態で実行される前記所定の演出には含まれない特定の演出態様が含まれる特定演出を実行可能であり、前記特定演出の実行中に、前記判別手段による判別の有利度合いを動的表示されている前記識別情報を用いて示唆可能であり、前記遊技機は、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に変位可能な変位手段と、所定の実行条件が成立したことに基づいて、前記変位手段が所定の変位パターンで変位される変位遊技を実行する変位遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて、前記判別手段の判別に用いる判別情報を取得可能な判別情報取得手段と、前記判別手段によって判別が実行されたことに基づいて、当該判別の判別結果を示すまでの期間を決定する期間決定手段と、その期間決定手段によって前記期間を決定するための情報を規定した規定情報として、第１規定情報と第２規定情報とを少なくとも含む複数の前記規定情報が記憶されている記憶手段と、を有し、前記所定の変位パターンとして、第１の変位パターンと、その第１の変位パターンよりも前記入球手段へと遊技球が入球し易くなる第２の変位パターンと、を少なくとも有し、前記所定の遊技状態は、前記所定の実行条件が成立した場合に前記変位手段が前記第１の変位パターンで変位され易い遊技状態であり、前記演出実行手段は、前記期間決定手段によって決定された前記期間において前記所定の演出を実行可能な構成であり、前記期間決定手段は、前記第１の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態において前記特定演出を伴う前記所定の演出の実行契機となる判別が前記

判別手段によって実行された場合に、前記第１規定情報を用いて前記期間を決定可能であり、前記第２の設定条件が成立したことに基づいて設定された前記所定の遊技状態で前記判別手段によって判別が実行された場合に、前記第２規定情報を用いて前記期間を決定可能な構成である。

【００１２】

これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【００１３】

請求項２記載の遊技機によれば、請求項１記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第２の設定条件は、前記特典遊技が終了した場合に成立する条件であり、前記第１の設定条件は、前記遊技機の設定が初期化された場合に成立する条件である。

【００１４】

これにより、初期化された際に設定される所定の遊技状態において特定演出の実行し易さを可変させることができるので、所定の遊技状態における遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。

【００１５】

請求項３記載の遊技機によれば、請求項１又は２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記遊技機は、前記所定の遊技状態が設定されてから、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特定演出を実行可能な構成である。これにより、外れ判別結果が連続することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【００１６】

請求項４記載の遊技機によれば、請求項３記載の遊技機の奏する効果に加え、前記遊技機は、前記所定の遊技状態が設定された後における前記外れ判別結果の連続回数が前記特定回数の倍数になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能な構成である。これにより、外れ判別結果の連続回数が特定回数の倍数になる毎に特定演出が実行されるので、特定回数の倍数になるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。

【００１７】

請求項５記載の遊技機によれば、請求項１から４のいずれかに記載の遊技機の奏する効果に加え、前記判別手段による判別の有利度合いに対応する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、前記特定演出の種別として、前記第２状態よりも前記第１状態の方が実行される割合が高くなる第１特定演出と、前記第１状態よりも前記第２状態の方が実行される割合が高くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する種別決定手段と、を備える。

【００１８】

これにより、特定演出の種別によって特定要素の状態を示唆することができるので、特定要素の状態を推測したいと考える遊技者に対して、特定の遊技状態において特定演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【００１９】

【図１】第１実施形態におけるパチンコ機の正面図である。

【図２】第１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。

【図３】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。

【図４】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球がアウト口へ流入する流れを示した模式図である。

【図５】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置内に入賞した球

が特電作動口へ流入する流れを示した模式図である。
【図６】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、Ｖ入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図７】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態である場合におけるＶ入賞装置内の球流れを示す模式図である。
【図８】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第１可動弁が誘導位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。
【図９】第１実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、役物当たり遊技のうち、貯留弁が貯留状態から解除状態へと移行し、第１可動弁が通過位置に位置していた場合における球流れを示す模式図である。
【図１０】第１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図１１】（ａ）は、第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３図柄表示装置８１に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図１２】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ開始時の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１２（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１２（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１３】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の普通図柄当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の役物当たりの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１３（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１３（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中役物当たりＶ入賞の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中役物当たりハズレの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１４（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１５】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の大当たりエンディングの場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中のタイマ上乗せの表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１５（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１５（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１６】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ終了時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ延長時の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１６（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１６（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１７】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の特殊画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される天国モード中の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１７（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１７（ｂ）に示した表示画面が表示され

る場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１８】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される役物当たり中チャンス演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の普図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１８（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１８（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１９】（ａ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の特図停止の場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中のラッキータイム演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１９（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図１９（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図２０】第１実施形態におけるパチンコ機のゲームフローを模式的に示した模式図である。
【図２１】第１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図２２】主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図２３】（ａ）は、第１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における第１当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における第２当たり乱数テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４】（ａ）は、第１実施形態における第１当たり種別選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における特図大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態におけるＶ大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２５】（ａ）は、第１実施形態における変動パターン選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における通常用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における時短用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２６】（ａ）は、第１実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７】（ａ）は、第１実施形態における第１可動弁動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１実施形態における通常用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図２８】第１実施形態における時短用普図当たりシナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図２９】第１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３０】（ａ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３１】（ａ）～（ｉ）は、第１実施形態における通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３２】（ａ）～（ｉ）は、第１実施形態における時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図３３】第１実施形態における表示制御装置の電気的構成のブロック図である。
【図３４】（ａ）～（ｃ）は、電源投入時画像を説明する説明図である。

【図３５】（ａ）は、背面Ａを説明する説明図であり、（ｂ）は、背面Ｂ～Ｄを説明する説明図である。
【図３６】表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３７】転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。
【図３８】描画リストの一例を模式的に示した模式図である。
【図３９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図４３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図４４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図４５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される先読み処理を示すフローチャートである。
【図４８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理を示すフローチャートである。
【図４９】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図５０】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理を示すフローチャートである。
【図５１】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ入口通過処理を示すフローチャートである。
【図５２】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理を示すフローチャートである。
【図５３】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図５４】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図５５】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５６】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５７】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理を示すフローチャートである。
【図５８】第１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図５９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図６０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図６１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマン

ド判定処理を示したフローチャートである。
【図６２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動開始処理を示したフローチャートである。
【図６３】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理を示したフローチャートである。
【図６４】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理を示したフローチャートである。
【図６５】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理を示したフローチャートである。
【図６６】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理を示したフローチャートである。
【図６７】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６８】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図６９】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示したフローチャートである。
【図７０】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり関連処理を示したフローチャートである。
【図７１】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理を示したフローチャートである。
【図７２】第１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理を示したフローチャートである。
【図７３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図７４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるブート処理を示すフローチャートである。
【図７５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図７６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図７７】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動パターンコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される停止種別コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７８】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるオープニングコマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるラウンド数コマンド処理を示したフローチャートである。
【図７９】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディングコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８０】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される報知コマンド処理を示したフローチャートである。
【図８１】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される背面画像変更コマンド処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるエラーコマンド処理を示したフローチャートである。
【図８２】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される表示設定処理

を示したフローチャートである。
【図８３】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される警告画像設定処理を示したフローチャートである。
【図８４】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるポインタ更新処理を示したフローチャートである。
【図８５】（ａ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される転送設定処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される常駐画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８６】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される通常画像転送設定処理を示したフローチャートである。
【図８７】第１実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行される描画処理を示したフローチャートである。
【図８８】第２実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図８９】第２実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置に入賞した球が第２特電作動口へと流下し得る状態を示した模式図である。
【図９０】（ａ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング変動と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図９０（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図９０（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図９１】（ａ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも短い場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第２実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間よりも長い場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図９１（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図であり、（ｄ）は、図９１（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図９２】（ａ），（ｂ）は、第２実施形態における普図ロング当たり中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図９３】（ａ），（ｂ）は、第２実施形態における普図ロング変動中に実行される役物当たり遊技の終了条件を異ならせた場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図９４】第２実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図９５】（ａ）は、第２実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における普図当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第２実施形態における普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９６】（ａ）は、第２実施形態における各種動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における第２役物当たり動作シナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図９７】（ａ）は、第２実施形態における普図当たり動作シナリオテーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２実施形態における時短用普図当たり２シナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図９８】第２実施形態における時短用普図当たり３シナリオの内容を模式的に示した模式図である。
【図９９】第２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模

式図である。
【図１００】第２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理２を示すフローチャートである。
【図１０１】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理２を示すフローチャートである。
【図１０２】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１０３】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり関連処理２を示すフローチャートである。
【図１０４】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図１０５】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理２を示すフローチャートである。
【図１０６】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図残変動示唆処理を示すフローチャートである。
【図１０７】第２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連時間更新処理を示すフローチャートである。
【図１０８】（ａ），（ｃ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムに突入した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ），（ｄ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムにて大当たり破棄した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１０９】（ａ），（ｂ）は、第３実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中デンジャータイムにて大当たり中断した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１１０】（ａ）は、第３実施形態におけるＶ大当たり種別選択３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第３実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第３実施形態におけるデンジャータイム選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１１１】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理３を示すフローチャートである。
【図１１２】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される演出更新処理３を示すフローチャートである。
【図１１３】第３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるデンジャータイム設定処理を示すフローチャートである。
【図１１４】第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図１１５】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭ内に設けられるカウンタ等について模式的に示した模式図である。
【図１１６】第４実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１７】第４実施形態における小当たり乱数テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１８】第４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１１９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理４を示すフローチャートである。
【図１２０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄

変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１２３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１２４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１２５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理を示すフローチャートである。
【図１２６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理を示すフローチャートである。
【図１２７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理を示すフローチャートである。
【図１２８】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理を示すフローチャートである。
【図１２９】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３０】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理を示すフローチャートである。
【図１３１】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動実行中処理を示すフローチャートである。
【図１３２】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理を示すフローチャートである。
【図１３３】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図１３４】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理４を示すフローチャートである。
【図１３５】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１先読み処理を示すフローチャートである。
【図１３６】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２先読み処理を示すフローチャートである。
【図１３７】第４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過処理４を示すフローチャートである。
【図１３８】変形例における遊技盤の部分拡大図であり、普電入賞装置の構造を模式的に示した模式図である。
【図１３９】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理５を示すフローチャートである。
【図１４０】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動停止処理５を示すフローチャートである。
【図１４１】第５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理５を示すフローチャートである。
【図１４２】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動開始処理５を示したフローチャートである。
【図１４３】第５実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理５を示したフローチャートである。
【図１４４】第６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図１４５】（ａ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される大当たりエンディング時の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される終了条件選択画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４５（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４６】（ａ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される終了条

件選択後の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第６実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ開始画面の表示態様の一例を示した図であり、（ｃ）は、図１４６（ｂ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。
【図１４７】第６実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４８】第６実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１４９】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理６を示したフローチャートである。
【図１５０】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特電始動口入賞処理６を示したフローチャートである。
【図１５１】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される切替処理を示したフローチャートである。
【図１５２】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理６を示したフローチャートである。
【図１５３】第６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される終了条件設定処理を示したフローチャートである。
【図１５４】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理６を示したフローチャートである。
【図１５５】第６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される終了条件関連処理を示したフローチャートである。
【図１５６】（ａ），（ｂ）は、第２変形例において第３図柄表示装置８１に表示されるＶラッシュ中の表示態様の一例を示した模式図である。
【図１５７】第７実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図１５８】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態における右電動役物の構造を模式的に示した部分斜視図である。
【図１５９】第７実施形態における右電動役物の開閉蓋を模式的に示した平面図である。
【図１６０】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態における右側領域の一部を模式的に示した部分拡大図である。
【図１６１】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態から潜確状態へと移行する場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６２】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中のうち第２特別図柄変動が開始されていない時点における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中のうち第２特別図柄変動が開始された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６３】第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中に実行されるＲＵＳＨ遊技中の表示態様の一例を示した図である。
【図１６４】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＲＵＳＨ遊技中に特図保留球が可変される場合における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるＲＵＳＨ遊技中に特図保留球が特定数となった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図１６５】（ａ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技中における表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。
【図１６６】第７実施形態において第３図柄表示装置８１に表示されるスーパーＲＵＳＨ

遊技の終了を示唆する表示態様の一例を示した図である。
【図１６７】第７実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図１６８】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における第１当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第７実施形態における小当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第７実施形態における第２当たり乱数７テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図１６９】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７０】第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する通常用７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７１】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する確変用７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する潜確用７テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７２】（ａ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択７テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第７実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図１７３】第７実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７４】第７実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図１７５】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理７を示すフローチャートである。
【図１７６】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短更新処理７を示すフローチャートである。
【図１７７】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理７を示すフローチャートである。
【図１７８】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理７を示すフローチャートである。
【図１７９】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動パターン選択処理７を示すフローチャートである。
【図１８０】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理７を示すフローチャートである。
【図１８１】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理７を示すフローチャートである。
【図１８２】第７実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり処理を示すフローチャートである。
【図１８３】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理７を示したフローチャートである。
【図１８４】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される停止関連処理７を示したフローチャートである。
【図１８５】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される準備状態設定処理を示したフローチャートである。
【図１８６】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図破棄設定処理を示したフローチャートである。
【図１８７】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理７を示したフローチャートである。
【図１８８】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理を示したフローチャートである。

【図１８９】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される天井演出設定処理を示したフローチャートである。
【図１９０】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２用変動表示設定処理７を示したフローチャートである。
【図１９１】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される確変中設定処理を示したフローチャートである。
【図１９２】第７実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＲＵＳＨ中設定処理７を示したフローチャートである。
【図１９３】第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図１９４】第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の構造を示した分解斜視図である。
【図１９５】（ａ）～（ｃ）は、第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９６】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例におけるＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９７】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の第２変形例におけるパチンコ機のＶ入賞装置の部分断面図である。
【図１９８】第７実施形態の変形例における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図１９９】（ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２００】ａ），（ｂ）は、第７実施形態の変形例において第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２０１】第８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。
【図２０２】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２０３】第８実施形態における主制御装置１１０にて実行される小当たり乱数テーブル２０２ｇａの内容を模式的に示した遷移図である。
【図２０４】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０５】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する確変用８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０６】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する潜確用８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０７】第８実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択８テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２０８】第８実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２０９】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理８を示すフローチャートである。
【図２１０】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理８を示すフローチャートである。
【図２１１】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理８を示すフローチャートである。
【図２１２】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動パターン選択処理８を示すフローチャートである。
【図２１３】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理８を示すフローチャートである。
【図２１４】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理８を示すフローチャートである。

【図２１５】第８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり処理８を示すフローチャートである。
【図２１６】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１７】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１８】（ａ），（ｂ）は、第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２１９】第９実施形態おいて第３図柄表示装置８１に表示される潜確状態中の表示態様の一例を示した図である。
【図２２０】第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する大当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２１】（ａ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する小当たり種別選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普図変動パターン選択９テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２２２】（ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２２３】（ａ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有するアイコン表示数選択テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する連続演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図２２４】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理９を示したフローチャートである。
【図２２５】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理９を示したフローチャートである。
【図２２６】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される準備状態設定処理９を示したフローチャートである。
【図２２７】第９実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるＲＵＳＨ中演出設定処理９を示したフローチャートである。
【図２２８】第９実施形態の変形例における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２２９】第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２３０】（ａ）は、第１０実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における第３図柄表示装置８１に表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２３１】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時にリーチが成立した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時の普図当たり変動中の表示態様の一例を示した図である。
【図２３２】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時の普図当たり中の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される通常時に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーンが設定された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３３】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特殊変動演出中において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３４】第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される特図２保留を獲

得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３５】（ａ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において第３図柄表示装置８１に表示される確変状態が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２３６】（ａ）は、第１０実施形態において通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態において通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であり、（ｄ）は、第１０実施形態において確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。
【図２３７】（ａ）は、第１０実施形態において非リーチ変動パターンの場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１０実施形態においてリーチ変動パターンの場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。
【図２３８】（ａ）～（ｃ）は、第１０実施形態における大当たり遊技のエンディング期間中に実行される演出の流れを示したタイミングチャートである。
【図２３９】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４０】（ａ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する特別図柄大当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における主制御装置のＲＯＭが有する普通当たり乱数１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４１】（ａ）は、第１０実施形態における大当たり種別選択１０テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における特図１大当たり用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における特図２大当たり用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４２】（ａ）は、第１０実施形態における変動パターン選択１０テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における通常用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１０実施形態における確変・時短用１０テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２４３】（ａ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４４】第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する通常中特図２演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４５】第１０実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭが有する確変中演出選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図２４６】第１０実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図２４７】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図２４８】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される更新処理１０を示すフローチャートである。
【図２４９】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１０を示すフローチャートである。
【図２５０】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスルーゲー

ト通過処理１０を示すフローチャートである。
【図２５１】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１０を示すフローチャートである。
【図２５２】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり動作設定処理を示すフローチャートである。
【図２５３】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１０を示すフローチャートである。
【図２５４】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞処理１０を示すフローチャートである。
【図２５５】第１０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される異常処理を示すフローチャートである。
【図２５６】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１０を示したフローチャートである。
【図２５７】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される入賞コマンド処理１０を示したフローチャートである。
【図２５８】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される普図関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２５９】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１０を示したフローチャートである。
【図２６０】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるエンディング処理１０を示したフローチャートである。
【図２６１】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６２】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出態様設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６３】第１０実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２演出態様設定処理１０を示したフローチャートである。
【図２６４】第１１実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図２６５】第１１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図２６６】（ａ）～（ｄ）は、第１１実施形態において設定変更を行うための手順を模式的に示した模式図であり、（ｅ）～（ｇ）は、第１１実施形態において設定確認を行うための手順を模式的に示した模式図である。
【図２６７】第１１実施形態において設定変更状態を終了して通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移を示したタイミングチャートである。
【図２６８】（ａ）は、第１１実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図２６９】（ａ）は、第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態における小当たり乱数１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７０】第１１実施形態における大当たり種別選択１１テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７１】（ａ）は、第１１実施形態における潜確用１１テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１１実施形態におけるＲＡＭクリア時用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７２】第１１実施形態における変動パターンシナリオテーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７３】第１１実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図２７４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図である。

【図２７５】第１１実施形態における設定示唆演出選択テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図２７６】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１１を示すフローチャートである。
【図２７７】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動開始処理１１を示すフローチャートである。
【図２７８】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄大当たり判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２７９】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ変動処理１１を示すフローチャートである。
【図２８０】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動パターン選択処理１１を示すフローチャートである。
【図２８１】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される遊技状態更新処理を示すフローチャートである。
【図２８２】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第１特別図柄変動停止処理１１を示すフローチャートである。
【図２８３】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１外れ停止処理を示すフローチャートである。
【図２８４】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動開始処理１１を示すフローチャートである。
【図２８５】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄大当たり判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２８６】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ変動処理１１を示すフローチャートである。
【図２８７】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動パターン選択処理１１を示すフローチャートである。
【図２８８】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される第２特別図柄変動停止処理１１を示すフローチャートである。
【図２８９】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理１１を示すフローチャートである。
【図２９０】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１１を示すフローチャートである。
【図２９１】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理を示すフローチャートである。
【図２９２】第１１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１１を示すフローチャートである。
【図２９３】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９４】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理１１を示すフローチャートである。
【図２９５】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９６】第１１実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１１を示すフローチャートである。
【図２９７】（ａ）は、第１２実施形態において、潜確状態中に第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に第３図柄表示装置において表示される連続外れ演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１２実施形態において、連続外れ演出が実行され、且つ、チャンスゾーンが設定されるまで外れを連続させることができなかった場合に第３図柄表示装置において表示される表示態様の一例を示した図である。
【図２９８】第１２実施形態において、潜確状態中に第１特別図柄の抽選が３回連続で外

れになった場合の表示態様の一例を示した図である。
【図２９９】（ａ）は、第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１２実施形態における小当たり乱数１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３００】第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３０１】第１２実施形態における潜確用１２テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３０２】第１２実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３０３】第１２実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２外れ停止処理１２を示すフローチャートである。
【図３０４】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１２を示すフローチャートである。
【図３０５】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０６】第１２実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される外れ時演出設定処理を示すフローチャートである。
【図３０７】第１３実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３０８】第１３実施形態における遊技盤の部分拡大図であり、抽選装置の内部構造を模式的に示した模式図である。
【図３０９】（ａ）は、第１３実施形態において球排出扉、および球止め部がどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置の内部に入球した場合を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において抽選装置の内部に遊技球が停留されている状態で球排出扉が開放された場合を模式的に示した模式図である。
【図３１０】第１３実施形態における振分回転体の上面図である。
【図３１１】第１３実施形態における小当たり当選時の各部の状態の経時変化を示したタイミングチャートである。
【図３１２】（ａ）は、第１３実施形態におけるチャンスゾーン終了直後における振分回転体の配置（回転位置）の経時変化の一例を示したタイミングチャートであり、（ｂ）は、第１３実施形態におけるチャンスゾーン終了後における遊技の推移を示したタイミングチャートである。
【図３１３】（ａ）は、第１３実施形態における時短状態において、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に第３図柄表示装置に表示されるチャージタイム演出の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１３実施形態において、チャージタイム演出の実行中に第２入球口へと遊技球が入球して保留球が増加した場合の表示態様の一例を示した図である。
【図３１４】（ａ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３１５】（ａ）は、第１３実施形態における第１当たり乱数１３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における小当たり乱数１３テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１３実施形態における第２当たり乱数１３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３１６】（ａ）は、第１３実施形態における大当たり種別選択１３テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１３実施形態における直当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｃ）は、第１３実施形態におけるＶ当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３１７】第１３実施形態における時短用１３テーブルの内容を模式的に示した模式図である。

【図３１８】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１３を示すフローチャートである。
【図３１９】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１３を示すフローチャートである。
【図３２０】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり開始処理を示すフローチャートである。
【図３２１】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通図柄変動処理１３を示すフローチャートである。
【図３２２】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１３を示すフローチャートである。
【図３２３】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１３を示すフローチャートである。
【図３２４】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される小当たり制御処理を示すフローチャートである。
【図３２５】第１３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ通過検出処理を示すフローチャートである。
【図３２６】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１３を示すフローチャートである。
【図３２７】第１３実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１３を示すフローチャートである。
【図３２８】第１４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３２９】第１４実施形態における動作ユニットの正面斜視図である。
【図３３０】第１４実施形態における動作ユニットの分解正面斜視図である。
【図３３１】第１４実施形態において起立役物が張出位置に動作した状態における動作ユニットの正面図である。
【図３３２】第１４実施形態において傾倒役物が張出位置に動作した状態における動作ユニットの正面図である。
【図３３３】（ａ），（ｂ）は、第１４実施形態における当選率示唆演出の実行中の第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。
【図３３４】（ａ）は、第１４実施形態における当選率示唆演出で設定６が確定する当選率が報知された場合の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態において、高設定確定スーパーリーチの変動種別に対応する設定示唆演出が実行された場合の表示態様の一例を示した図である。
【図３３５】（ａ）は、第１４実施形態における主制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における主制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３３６】（ａ）は、第１４実施形態における第１当たり乱数１４テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における大当たり種別選択１４テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図３３７】（ａ）は、第１４実施形態における特１当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における特２当たり用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３３８】（ａ）は、第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における左打ち状態用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３３９】第１４実施形態における当たり乱数の分布の一例を模式的に示した模式図である。
【図３４０】第１４実施形態における右打ち状態用テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３４１】第１４実施形態における時短付与テーブルの内容を模式的に示した模式図で

ある。
【図３４２】第１４実施形態における遊技の流れを模式的に示した遷移図である。
【図３４３】（ａ）は、第１４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＯＭの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における音声ランプ制御装置のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。
【図３４４】（ａ）は、第１４実施形態における当選率示唆演出抽選テーブルの構成を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における特別図柄の低確率状態、および確変状態における大当たり確率と、１００ゲーム以内の当選率との対応関係を、設定値毎に示した図である。
【図３４５】第１４実施形態における演出種別選択テーブルの構成を模式的に示した模式図である。
【図３４６】（ａ）は、第１４実施形態における電源復帰動作テーブルの内容を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１４実施形態における役物動作設定テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３４７】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動処理１４を示すフローチャートである。
【図３４８】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される特別図柄変動開始処理１４を示すフローチャートである。
【図３４９】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理１４を示すフローチャートである。
【図３５０】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１４を示すフローチャートである。
【図３５１】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり制御処理１４を示すフローチャートである。
【図３５２】第１４実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理１４を示すフローチャートである。
【図３５３】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理１４を示すフローチャートである。
【図３５４】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される原点復帰処理を示すフローチャートである。
【図３５５】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理１４を示すフローチャートである。
【図３５６】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される役物制御処理を示すフローチャートである。
【図３５７】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される初期動作処理を示すフローチャートである。
【図３５８】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理１４を示すフローチャートである。
【図３５９】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される状態コマンド受信処理１４を示すフローチャートである。
【図３６０】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される通常時状態設定処理を示すフローチャートである。
【図３６１】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり関連処理１４を示すフローチャートである。
【図３６２】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示設定処理１４を示すフローチャートである。
【図３６３】第１４実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される演出態様設定処理１４を示すフローチャートである。
【図３６４】第１５実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示したブロック図である。
【図３６５】（ａ）は、第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブルの内容を模

式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第１５実施形態における乱数範囲設定テーブルの内容を模式的に示した模式図である。
【図３６６】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理１５を示すフローチャートである。
【図３６７】第１５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定値制御処理１５を示すフローチャートである。
【図３６８】（ａ）は、第１４実施形態の変形例において、リーチ図柄選択演出が実行された場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図であり、（ｂ）は、第１４実施形態の変形例において、リーチ図柄先読み演出が実行された場合における第３図柄表示装置の表示態様の一例を示した図である。
【図３６９】第１６実施形態におけるパチンコ機の正面図である。
【図３７０】第１６実施形態におけるパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図３７１】第１６実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図３７２】（ａ）は、第１６実施形態における表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における実際の表示画面を例示した図である。
【図３７３】第１６実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図３７４】第１６実施形態における主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３７５】第１６実施形態における各種カウンタ、保留球格納エリア、保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図３７６】（ａ）は、第１６実施形態における大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第１６実施形態における大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第１６実施形態における保留球数が２の場合の大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｄ）は、第１６実施形態における保留球数が２の場合の外れ用（通常）変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｅ）は、第１６実施形態における保留球数が２の場合の外れ用（確変）変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７７】第１６実施形態における賞球数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図３７８】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図３７９】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるスイッチ読み込み処理を示すフローチャートである。
【図３８０】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図３８１】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動処理を示すフローチャートである。
【図３８２】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動開始処理を示したフローチャートである。
【図３８３】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。
【図３８４】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図３８５】第１６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図３８６】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率管理メイン処理を示すフローチャートである。
【図３８７】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。
【図３８８】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される設定情報受信処理の一部を示すフローチャートである。

【図３８９】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される役物比率算出処理を示すフローチャートである。
【図３９０】第１６実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。
【図３９１】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示したフローチャートである。
【図３９２】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートである。
【図３９３】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド判定処理を示したフローチャートである。
【図３９４】第１６実施形態における音声ランプ制御装置内のＭＰＵにより実行される変動表示処理を示したフローチャートである。
【図３９５】（ａ）は、第１６実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるメイン処理を示したフローチャートであり、（ｂ）は、表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるコマンド割込処理を示したフローチャートであり、（ｃ）は、第１６実施形態における表示制御装置内のＭＰＵにより実行されるＶ割込処理を示したフローチャートである。
【図３９６】第１７実施形態における主制御装置の電気的構成を示すブロック図である。
【図３９７】第１７実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される入賞情報保存処理を示すフローチャートである。
【図３９８】第１７実施形態における主制御装置内の役物比率管理チップにより実行される検査結果出力処理を示すフローチャートである。
【図３９９】第１８実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４００】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４０１】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比処理を示すフローチャートである。
【図４０２】第１８実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。
【図４０３】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比処理を示すフローチャートである。
【図４０４】第１９実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される役比メイン処理を示すフローチャートである。
【図４０５】第２０実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４０６】（ａ）は、第２０実施形態におけるベース表示装置を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２０実施形態におけるベース表示装置の表示内容を模式的に示した模式図である。
【図４０７】（ａ）は、第２０実施形態における主制御装置のＭＰＵ内のＲＡＭの外作業エリアに格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２０実施形態における各ベース値データの構成を模式的に示した模式図である。
【図４０８】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４０９】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値処理を示すフローチャートである。
【図４１０】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値算出処理を示すフローチャートである。
【図４１１】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値表示処理の一部を示すフローチャートである。
【図４１２】第２０実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース値表

示処理の残りの一部を示すフローチャートである。
【図４１３】第２１実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４１４】（ａ）は、第２１実施形態における設定キーがオフ状態にある場合を示した設定キーの正面図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における設定キーがオン状態にある場合を示した設定キーの正面図である。
【図４１５】第２１実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ、設定キー及び扉開放スイッチの各々の状態とを示した図である。
【図４１６】（ａ）は、第２１実施形態における設定変更モードにおいてＲＡＭ消去スイッチ及び設定キーの役割を示した図であり、（ｂ）は、第２１実施形態における設定確認モードにおいて設定キーの役割を示した図である。
【図４１７】第２１実施形態における設定変更モード及び設定確認モードのベース表示装置の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。
【図４１８】第２１実施形態におけるエラー履歴をベース表示装置に表示させる場合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図である。
【図４１９】（ａ）は、第２１実施形態における第１図柄表示装置のＬＥＤの配置を模式的に示した模式図であり、（ｂ）は、第２１実施形態のラウンド数報知ＬＥＤにおいて、最大ラウンド数が２であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が１５であることを報知する場合の点灯パターンと、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。
【図４２０】第２１実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２１】第２１実施形態における主制御装置のＭＰＵ内のＲＡＭの外作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。
【図４２２】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４２３】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４２４】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定確認処理を示すフローチャートである。
【図４２５】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるベース表示処理を示すフローチャートである。
【図４２６】第２１実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４２７】第２２実施形態におけるパチンコ機の主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４２８】第２３実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４２９】第２３実施形態における主制御装置のＭＰＵ内のＲＡＭの内作業エリアに格納されるデータを模式的に示した模式図である。
【図４３０】第２３実施形態における設定変更中又は設定確認中に電源が断された後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。
【図４３１】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４３２】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４３３】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定確認処理を示すフローチャートである。
【図４３４】第２３実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【図４３５】第２４実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４３６】（ａ）は、第２４実施形態における保護カバーの左側正面から見た左前方斜視図であり、（ｂ）は、第２４実施形態における保護カバーの右側後方から見た右後方斜視図である。
【図４３７】第２４実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。
【図４３８】第２４実施形態における外枠に対する保護カバー部材の取付方法を説明するための左前方斜視図である。
【図４３９】第２４実施形態における外枠及び該外枠に取り付けられた保護カバー部材の正面図である。
【図４４０】第２４実施形態における主制御装置の基板ボックスの正面図である。
【図４４１】図３３５のＡ－Ａ線におけるパチンコ機の断面図である。
【図４４２】図４４１のＢ領域における主制御装置と保護カバー部材との部分拡大断面図である。
【図４４３】第２４実施形態における保護カバー部材を取り付けた外枠に対して、内枠及び前面枠を展開して示す左前方斜視図である。
【図４４４】第２５実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。
【図４４５】第２５実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４４６】第２５実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４４７】第２６実施形態におけるパチンコ機の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ及び設定キーの各々の情報とを示した図である。
【図４４８】第２６実施形態におけるパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４４９】第２６実施形態における主制御装置内のＭＰＵにより実行される立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【図４５０】第２７実施形態におけるパチンコ機の背面図である。
【図４５１】第２７実施形態におけるパチンコ機の右側面図である。
【図４５２】第２８実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４５３】第２８実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４５４】第２８実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４５５】（ａ）は、第２８実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５６】（ａ）は、第２８実施形態の特図１の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の特図２の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５７】第２８実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５８】（ａ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＣテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４５９】（ａ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６０】（ａ）は、第２８実施形態の特図１のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の特図１の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。

【図４６１】（ａ）は、第２８実施形態の「通常遊技状態」における特図２のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の「通常遊技状態」における特図２の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６２】（ａ）は、第２８実施形態の「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図２のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」における特図２の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６３】（ａ）は、第２８実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２８実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６４】（ａ）は、第２８実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２８実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４６５】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される設定変更処理を示すフローチャートである。
【図４６６】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。
【図４６７】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される外部出力処理を示すフローチャートである。
【図４６８】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４６９】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行されるゲート通過処理を示すフローチャートである。
【図４７０】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４７１】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４７２】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変更処理を示すフローチャートである。
【図４７３】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４７４】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変更処理を示すフローチャートである。
【図４７５】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される変動停止処理を示すフローチャートである。
【図４７６】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される普図変動処理を示すフローチャートである。
【図４７７】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図４７８】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４７９】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大入賞口開放中処理を示すフローチャートである。
【図４８０】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図４８１】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図４８２】第２８実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される普通電役制御処理を示すフローチャートである。

【図４８３】第２９実施形態のパチンコ機の遊技盤の正面図である。
【図４８４】第２９実施形態のパチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図４８５】第２９実施形態の各種カウンタ、各保留球格納エリア、各保留球実行エリアの構成を模式的に示した図である。
【図４８６】（ａ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８７】（ａ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９実施形態の特図２の小当たり種別テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８８】第２９実施形態の保留数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４８９】（ａ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＡテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＢテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９０】（ａ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＤテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の停止パターンテーブルのＥテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９１】（ａ）は、第２９実施形態の特図１のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図１の大当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９２】（ａ）は、第２９実施形態の特図２のハズレ用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の特図２の大当たり・小当たり用変動パターンテーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９３】（ａ）は、第２９実施形態の普図当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の普図変動テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｃ）は、第２９実施形態の電役開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９４】（ａ）は、第２９実施形態の大当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第２９実施形態の小当たり開放テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図４９５】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される始動入賞処理を示すフローチャートである。
【図４９６】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図変動処理を示すフローチャートである。
【図４９７】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図２変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９８】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される特図１変動開始処理を示すフローチャートである。
【図４９９】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される時短減算処理を示すフローチャートである。
【図５００】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される当たり処理を示すフローチャートである。
【図５０１】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される大当たり終了処理を示すフローチャートである。
【図５０２】第２９実施形態の主制御装置内のＭＰＵにより実行される小入賞口開閉制御処理を示すフローチャートである。
【図５０３】（ａ）は、第３０実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３０実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０４】（ａ）は、第３１実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的

に示した図であり、（ｂ）は、第３１実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０５】（ａ）は、第３２実施形態の特図１の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図であり、（ｂ）は、第３２実施形態の特図２の大当たり乱数テーブルの一例を模式的に示した図である。
【図５０６】第３３実施形態におけるパチンコ機を示す斜視図である。
【図５０７】パチンコ機の主要な構成を分解して示す斜視図である。
【図５０８】遊技盤の構成を示す正面図である。
【図５０９】遊技領域を流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。
【図５１０】主制御装置の正面図である。
【図５１１】パチンコ機の電気的構成を示すブロック図である。
【図５１２】当否抽選などに用いられる各種カウンタの内容を説明するための説明図である。
【図５１３】主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図５１４】主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５１５】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５１６】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５１７】主側ＣＰＵにて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図５１８】主側ＣＰＵにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図５１９】主側ＣＰＵに入球検知センサの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。
【図５２０】主側ＣＰＵにて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。
【図５２１】払出制御装置及び当該払出制御装置との間で通信を行う各種装置の電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図５２２】払出側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５２３】管理用ＩＣの電気的構成を説明するためのブロック図である。
【図５２４】管理側Ｉ／Ｆの入力ポートの構成を説明するための説明図である。
【図５２５】対応関係用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５２６】履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５２７】主側ＣＰＵにて実行される認識用処理を示すフローチャートである。
【図５２８】管理側ＣＰＵにて実行される管理処理を示すフローチャートである。
【図５２９】（ａ）～（ｄ）は、第１～第１５バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。
【図５３０】主側ＣＰＵにて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。
【図５３１】管理側ＣＰＵにて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
【図５３２】（ａ）～（ｅ）は、履歴用メモリに履歴情報が格納されていく様子を示すタイムチャートである。
【図５３３】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。
【図５３４】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５３５】管理側ＣＰＵにて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。
【図５３６】管理側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図５３７】（ａ）は、主側ＣＰＵにて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、管理側ＣＰＵにて実行される外部出力用処理を示すフローチャートである。
【図５３８】第３４実施形態における主側ＲＯＭに記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【図５３９】第３５実施形態における別保存用メモリの構成を説明するための説明図であ

る。
【図５４０】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５４１】管理側ＣＰＵにて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。
【図５４２】第３６実施形態における主側ＣＰＵにて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。
【図５４３】第３７実施形態における管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５４４】第３８実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５４５】管理側ＣＰＵにて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
【図５４６】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５４７】第３９実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５４８】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５４９】第４０実施形態における履歴用メモリの構成を説明するための説明図である。
【図５５０】管理側ＣＰＵにて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。
【図５５１】管理側ＣＰＵにて実行される履歴設定処理を示すフローチャートである。
【図５５２】管理側ＣＰＵにて実行される表示出力処理を示すフローチャートである。
【図５５３】第４１実施形態における管理側Ｉ／Ｆの入力ポートの構成を説明するための説明図である。
【図５５４】主側ＣＰＵにて実行される認識用処理を示すフローチャートである。
【図５５５】管理側ＣＰＵにて実行される管理処理を示すフローチャートである。
【図５５６】（ａ）～（ｈ）は、第１～第１２バッファと信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリに格納される様子を示すタイムチャートである。
【図５５７】第４２実施形態における各入球検知センサの検知結果を主側ＣＰＵ及び管理用ＩＣに送信する信号経路の構成を説明するためのブロック図である。
【図５５８】第４３実施形態における主制御装置の正面図である。
【図５５９】ＭＰＵの制御に基づき第１～第４報知用表示装置において各種表示を行うための電気的な構成を説明するためのブロック図である。
【図５６０】管理側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図５６１】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５６２】（ａ）は、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１～第４報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図であり、（ｂ）は、パチンコ機の設定状態が変更される場合における第１～第４報知用表示装置の表示態様を説明するための説明図である。
【図５６３】（ａ）～（ｈ）は、第１～第４報知用表示装置が表示状態となる様子を示すタイムチャートである。
【図５６４】（ａ）は、第４４実施形態における第１報知用表示装置の構成を説明するための説明図であり、（ｂ）は、第２報知用表示装置の構成を説明するための説明図である。
【図５６５】第１～第４報知用表示装置にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第１報知用表示装置及び第２報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図５６６】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５６７】第４５実施形態における異常表示エリアの構成を説明するための説明図である。
【図５６８】主側ＣＰＵにて実行される異常設定処理を示すフローチャートである。
【図５６９】主側ＣＰＵにて実行される異常表示用処理を示すフローチャートである。

【図５７０】第４６実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。
【図５７１】別形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５７２】第４７実施形態における主側ＲＯＭのプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。
【図５７３】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図５７４】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５７５】主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図５７６】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５７７】遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリアの各種エリアを説明するための説明図である。
【図５７８】主側ＣＰＵにて実行されるチェック処理を示すフローチャートである。
【図５７９】主側ＣＰＵにて実行される通常の入球管理処理を示すフローチャートである。
【図５８０】主側ＣＰＵにて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。
【図５８１】主側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図５８２】第４８実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図５８３】第４９実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８４】第５０実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８５】第５１実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８６】第５２実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図５８７】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図５８８】第５３実施形態における電気的構成を説明するための説明図である。
【図５８９】第５４実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９０】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５９１】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図５９２】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図５９３】主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図５９４】別形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９５】別形態における主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図５９６】第５５実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図５９７】第５６実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図５９８】第５７実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。
【図５９９】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図６００】主側ＣＰＵにて実行される別監視処理を示すフローチャートである。
【図６０１】第５８実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６０２】第５９実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。

【図６０３】第６０実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６０４】第６１実施形態における主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６０５】第６２実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６０６】主側ＣＰＵにて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図６０７】（ａ）は、ＭＰＵの構成を説明するためのブロック図であり、（ｂ）は、リセット信号出力部によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。
【図６０８】主側ＣＰＵにて実行されるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６０９】主側ＣＰＵにて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。
【図６１０】主側ＣＰＵにて実行される管理用処理を示すフローチャートである。
【図６１１】主側ＣＰＵにて実行される管理実行処理を示すフローチャートである。
【図６１２】主側ＣＰＵにて実行される別監視処理を示すフローチャートである。
【図６１３】第６３実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６１４】主側ＣＰＵにて実行される異常時のクリア処理を示すフローチャートである。
【図６１５】主側ＣＰＵにて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。
【図６１６】第６４実施形態における主側ＣＰＵにて実行される停電情報記憶処理を示すフローチャートである。
【図６１７】主側ＣＰＵにて実行されるチェックサムの監視処理を示すフローチャートである。
【図６１８】主側ＣＰＵにて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。
【図６１９】第６５実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６２０】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図６２１】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６２２】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６２３】主側ＣＰＵにて実行される設定監視処理を示すフローチャートである。
【図６２４】主側ＣＰＵにて各種表示回路を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。
【図６２５】（ａ）は、特定制御用のワークエリアに設けられた各種バッファを説明するための説明図であり、（ｂ）は、非特定制御用のワークエリアに設けられた各種記憶エリアを説明するための説明図である。
【図６２６】表示ＩＣの電気的な構成を説明するための説明図である。
【図６２７】（ａ）～（ｇ）は、主側ＣＰＵから表示ＩＣに種別データ及び表示データが送信されるとともに表示ＩＣから送信された表示データが第１表示回路又は第２表示回路にて受信される様子を示すタイムチャートである。
【図６２８】主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６２９】（ａ）は、設定値が更新される状況における第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図であり、（ｂ）は、設定値が確認される状況における第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図６３０】第６６実施形態における主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６３１】第６７実施形態における演算結果記憶エリアの電気的構成を説明するための説明図である。

【図６３２】（ａ）～（ｄ）は、第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図６３３】（ａ）～（ｃ）は、第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図６３４】（ａ）～（ｅ）は、第１～第４報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。
【図６３５】主側ＣＰＵにて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。
【図６３６】主側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図６３７】主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６３８】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６３９】主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６４０】主側ＣＰＵにて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。
【図６４１】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図６４２】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６４３】（ａ）～（ｆ）は、主側ＣＰＵへの動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置の表示内容を説明するためのタイムチャートである。
【図６４４】第６８実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６４５】第６９実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６４６】第７０実施形態における主側ＣＰＵにて実行される通常時の設定処理を示すフローチャートである。
【図６４７】（ａ）～（ｄ）は、第７１実施形態における主側ＲＯＭに設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。
【図６４８】主側ＣＰＵにて実行される当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。
【図６４９】主側ＣＰＵにて実行される設定更新中における第５表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
【図６５０】（ａ）～（ｃ）は、第７２実施形態における主側ＲＯＭに設けられた設定対応記憶エリアを説明するための説明図である。
【図６５１】（ａ）は、第７３実施形態における窓パネルを通じてパチンコ機前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図であり、（ｂ）は、ラウンド表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図６５２】第７４実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６５３】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６５４】第７５実施形態における主側ＣＰＵにて実行される結果演算処理を示すフローチャートである。
【図６５５】主側ＣＰＵにて実行される表示用処理を示すフローチャートである。
【図６５６】（ａ）～（ｇ）は、第１～第４報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。
【図６５７】（ａ）～（ｇ）は、第７６実施形態における第１～第４報知用表示装置にて各種エリアのベース値が報知される様子を示すタイムチャートである。
【図６５８】第７７実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６５９】特定制御用のワークエリアに設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。

【図６６０】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図６６１】主側ＣＰＵにて実行される設定確認中における第５表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
【図６６２】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６６３】主側ＣＰＵにて実行される設定更新中における第５表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
【図６６４】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６６５】（ａ）～（ｅ）は、設定値更新処理及び設定確認用処理の設定キー挿入部の操作状態との関係での終了タイミングを示すタイムチャートである。
【図６６６】第７８実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６６７】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６６８】第７９実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６６９】第８０実施形態における設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６７０】第８１実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６７１】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図６７２】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６７３】（ａ）～（ｈ）は、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の割込みが許可される様子を示すタイムチャートである。
【図６７４】（ａ）～（ｇ）は、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様を示すタイムチャートである。
【図６７５】（ａ）～（ｇ）は、主側ＣＰＵへの動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置の表示内容を示すタイムチャートである。
【図６７６】設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【図６７７】音声発光制御装置の電気的構成を説明するための説明図である。
【図６７８】音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６７９】主側ＣＰＵにおける動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。
【図６８０】第８２実施形態における音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図６８１】主側ＣＰＵにおける動作電力の供給開始時の処理にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。
【図６８２】第８３実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６８３】第８４実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６８４】第８５実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。

【図６８５】（ａ）～（ｇ）は、設定値更新処理が実行されている状況において主側ＣＰＵへの動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子を示すタイムチャートである。
【図６８６】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図６８７】特定制御用のワークエリアに設けられた記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【図６８８】（ａ）～（ｆ）は、更新対象の設定値が更新される様子を示すタイムチャートである。
【図６８９】第８６実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６９０】第８７実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図６９１】特定制御用のワークエリアに設けられたクリア対象エリア及びクリア対象外エリアを説明するための説明図である。
【図６９２】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図６９３】主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図６９４】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図６９５】第８８実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。
【図６９６】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図６９７】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図６９８】第８９実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図６９９】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図７００】第９０実施形態における特定制御用のワークエリアのクリア対象エリア及びクリア対象外エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。
【図７０１】主側ＣＰＵにて実行される第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７０２】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７０３】（ａ）は、特図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、普図用の外れ表示抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図７０４】第９１実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７０５】（ａ）は、特図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、普図用の初期表示抽選テーブルを説明するための説明図である。
【図７０６】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図７０７】第９２実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７０８】動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部及び普図表示部の表示内容を説明するための説明図である。
【図７０９】第９３実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７１０】第９４実施形態における主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図７１１】主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。

【図７１２】（ａ）は、特図用の第１表示振分テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、特図用の第２表示振分テーブルを説明するための説明図であり、（ｃ）は、普図用の第１表示振分テーブルを説明するための説明図であり、（ｄ）は、普図用の第２表示振分テーブルを説明するための説明図である。
【図７１３】第９５実施形態における主側ＣＰＵにて実行される表示開始処理を示すフローチャートである。
【図７１４】第９６実施形態における遊技盤の正面図である。
【図７１５】（ａ）は、非誘導状態である場合における第２作動部の縦断面図であり、（ｂ）は、誘導状態である場合における第２作動部の縦断面図である。
【図７１６】（ａ），（ｂ）は、遊技回が実行される場合における図柄表示装置の表示内容を説明するための説明図である。
【図７１７】（ａ）～（ｊ）は、各図柄列にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。
【図７１８】振分入賞装置の内部構成を説明するための縦断面図である。
【図７１９】主側ＣＰＵにて各種抽選を行うための電気的な構成を説明するための説明図である。
【図７２０】（ａ）は、第１特図の当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、第２特図の当否テーブルを説明するための説明図である。
【図７２１】（ａ）は、大当たり用の種別テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容を説明するための説明図であり、（ｃ）は、小当たり用の種別テーブルを説明するための説明図であり、（ｄ）は、複数種類の小当たり結果のそれぞれの内容を説明するための説明図である。
【図７２２】主側ＣＰＵにて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。
【図７２３】主側ＣＰＵにて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図７２４】主側ＣＰＵにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７２５】主側ＣＰＵにて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。
【図７２６】主側ＣＰＵにて実行される振分用処理を示すフローチャートである。
【図７２７】主側ＣＰＵにて実行される特電終了処理を示すフローチャートである。
【図７２８】特定制御用のワークエリアのクリア対象エリアに設けられた各エリアを説明するための説明図である。
【図７２９】主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７３０】（ａ）は、主側ＣＰＵにて実行される設定更新中における第１表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートであり、（ｂ）は、主側ＣＰＵにて実行される設定確認中における第６表示データバッファへの設定処理を示すフローチャートである。
【図７３１】（ａ）～（ｇ）は、パチンコ機の状態に応じて第１特図表示部、第２特図表示部及び特別表示部の表示内容が変化する様子を示すタイムチャートである。
【図７３２】第９７実施形態における主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７３３】第９８実施形態における主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７３４】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図７３５】第９９実施形態における主側ＣＰＵにて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。
【図７３６】（ａ）は、第１００実施形態における特別表示部の構成を説明するための説明図であり、（ｂ）は、設定値更新処理又は設定確認用処理が実行されている状況における１５Ｒ表示部、６Ｒ表示部及び小当たり表示部の表示内容を示すタイムチャートである。
【図７３７】第１０１実施形態における遊技盤の正面図である。
【図７３８】主側ＣＰＵにて各種抽選を行うための電気的な構成を説明するための説明図である。

【図７３９】（ａ）は、低確率時の第１当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、高確率時の第１当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｃ）は、低確率時の第２当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｄ）は、高確率時の第２当否テーブルを説明するための説明図である。
【図７４０】（ａ）は、種別テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容及び１種類の小当たり結果の内容を説明するための説明図であり、（ｃ）は、サポートモードの内容を説明するための説明図である。
【図７４１】遊技回の表示継続期間の設定態様を説明するための説明図である。
【図７４２】主側ＣＰＵにて実行される第１特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図７４３】主側ＣＰＵにて実行される第２特図特電制御処理を示すフローチャートである。
【図７４４】主側ＣＰＵにて実行される特図変動開始処理を示すフローチャートである。
【図７４５】主側ＣＰＵにて実行される特図確定中処理を示すフローチャートである。
【図７４６】（ａ）は、第１０２実施形態における低確率時の第１当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、高確率時の第１当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｃ）は、低確率時の第２当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｄ）は、高確率時の第２当否テーブルを説明するための説明図である。
【図７４７】（ａ）は、第１０３実施形態における低確率時の第１当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｂ）は、高確率時の第１当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｃ）は、低確率時の第２当否テーブルを説明するための説明図であり、（ｄ）は、高確率時の第２当否テーブルを説明するための説明図である。
【図７４８】第１０４実施形態における遊技盤の正面図である。
【図７４９】主制御装置及び音声発光制御装置の電気的構成を説明するための説明図である。
【図７５０】主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７５１】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図７５２】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図７５３】主側ＲＡＭにおける各エリアの設定態様を説明するための説明図である。
【図７５４】（ａ）は、アドレスカウンタの内容を説明するための説明図であり、（ｂ）～（ｅ）は、対象アドレスが更新された結果、キャリーフラグに「１」が設定される様子を説明するための説明図である。
【図７５５】主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭクリア処理を示すフローチャートである。
【図７５６】主側ＣＰＵにて実行される対象アドレスの加算処理を示すフローチャートである。
【図７５７】主側ＣＰＵにて実行される非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。
【図７５８】主側ＣＰＵにて実行されるチェックサムの算出処理を示すフローチャートである。
【図７５９】音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図７６０】（ａ）～（ｆ）は、主側ＣＰＵ及び音光側ＣＰＵへの動作電力の供給が開始された場合に第１～第４報知用表示装置にてチェック用表示が実行されるとともに可動体にて初期動作が実行される様子を示すタイムチャートである。
【図７６１】第１０５実施形態における音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図７６２】第１０６実施形態における主側ＣＰＵにて実行されるメイン処理を示すフローチャートである。
【図７６３】主側ＣＰＵにて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。
【図７６４】主側ＣＰＵにて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。
【図７６５】主側ＣＰＵにて実行されるＲＡＭクリア処理を示すフローチャートである。

【図７６６】主側ＣＰＵにて実行される開閉監視処理を示すフローチャートである。
【図７６７】音声発光制御装置の電気的構成を説明するための説明図である。
【図７６８】確認後報知用テーブルの内容を説明するための説明図である。
【図７６９】各種報知用テーブルと読み出し対象となる実行エリアの種類との関係を説明するための説明図である。
【図７７０】（ａ）～（ｈ）は、確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係を示すタイムチャートである。
【図７７１】音光側ＣＰＵにて実行される演出制御処理を示すフローチャートである。
【図７７２】音光側ＣＰＵにて実行されるタスク処理を示すフローチャートである。
【発明を実施するための形態】
【００２０】
以下、本発明の実施形態について、添付図面を参照して説明する。まず、図１から図８７を参照し、第１実施形態として、本発明をパチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）１０に適用した場合の一実施形態について説明する。図１は、第１実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図２はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３～５はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視右下領域に設けられた普電入賞装置６４０の構造を模式的に示した模式図であり、図６～図９はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面視左上領域に設けられた特殊可変入賞装置６５の構造を模式的に示した模式図であり、図１０はパチンコ機１０の後面図である。
【００２１】
図１に示すように、パチンコ機１０は、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されている。
【００２２】
内枠１２には、多数の釘や球が入球可能な入球口６３，６４，６４０等を有する遊技盤１３（図２参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の正面を球（遊技球）が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の正面領域（遊技領域）に発射する球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の正面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。尚、遊技盤１３に設けられた多数の入球口の内容については、図２を参照して後述する。
【００２３】
内枠１２の正面側には、その正面上側を覆う正面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。正面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図１参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として正面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と正面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。
【００２４】
正面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。正面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の正面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【００２５】
正面枠１４には、球を貯留する上皿１７が正面側へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図１参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａ（図２１参照）へと案内される。また、上皿１７の上面には、枠ボ

タン２２が設けられている。この枠ボタン２２は、例えば、第３図柄表示装置８１（図２参照）で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチの演出内容を変更したりする場合などに、遊技者により操作される。

【００２６】

正面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、正面枠１４の正面視（図１参照）左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。

【００２７】

また、右側の電飾部３２下側には、正面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３正面の貼着スペースＫ１（図２参照）に貼付される証紙等がパチンコ機１０の正面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。

【００２８】

窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。

【００２９】

上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の正面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設される。

【００３０】

操作ハンドル５１の内部には、球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する発射停止スイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）などが内蔵されている。操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回動操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が回動操作量に対応して変化し、その可変抵抗器の抵抗値に対応した強さ（発射強度）で球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の正面へ球が打ち込まれる。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａおよび発射停止スイッチ５１ｂがオフとなっている。

【００３１】

下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。

【００３２】

図２に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工したベース板６０に、球案内用の多数の釘（図示せず）や風車の他、レール６１，６２、一般入球口６３、特図入球口６４、６４０、可変入賞装置６５、Ｖ入賞装置６５０、普通図柄始動口（スルーゲート）６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２（図１参照）の裏面側に取り付けられる。ベース板６０は光透過性の樹脂材料からなり、その正面側からベース板６０の後面側に配設された各種構造体を遊技者に視認させることが可能に形成される。一般入球口６３、特図入球口６４、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５、可変入賞装置６５０、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の正面側からタッピングネジ等により固定されている。

【００３３】

遊技盤１３の正面中央部分は、正面枠１４の窓部１４ｃ（図１参照）を通じて内枠１２の正面側から視認することができる。以下に、主に図２を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。

【００３４】

遊技盤１３の正面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の正面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図１参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の正面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の正面であって２本のレール６１，６２とレール間を繋ぐ樹脂製の外縁部材７３とにより区画して形成される領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。

【００３５】

２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図９参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図２の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２の先端部（図２の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。

【００３６】

返しゴム６９の左上側には第１図柄表示装置３７が設けられている。この第１図柄表示装置３７は、透明の樹脂（例えば、ＡＢＳ）にて形成されている遊技盤１３の裏面（遊技領域を形成する面とは反対側の面）に覆われるように配設されており、発射された球が第１図柄表示装置３７に衝突しないように構成している。

【００３７】

この第１図柄表示装置３７には、発光手段である複数のＬＥＤ及び７セグメント表示器を備える第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、主制御装置１１０（図２１参照）で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。本実施形態では、球が、特図入球口６４へ入球（入賞）した場合に、第１図柄表示装置３７が作動するように構成されている。つまり、第１

図柄表示装置３７は、特図入球口６４に球が入球した場合に実行される抽選（特図抽選）の抽選結果を示すための表示手段である。なお、本実施形態では、特別図柄の種別が１種類のパチンコ機１０を用いているため、第１図柄表示装置３７にて１種類の特図抽選の結果が表示されるが、例えば、特別図柄の種別を２種類（第１特別図柄、第２特別図柄）有するパチンコ機１０であれば、第１図柄表示装置３７に各特別図柄の種別に応じた表示領域を設ければ良い。

【００３８】

また、第１図柄表示装置３７は、ＬＥＤにより、パチンコ機１０の遊技状態（例えば、通常状態、時短状態等）の何れであるかを点灯状態により示したり、特別図柄（第１図柄）が変動中（抽選結果を示すための図柄の組み合わせを停止表示させるための動的表示中）であるか否かを点灯状態により示したり、停止図柄が遊技者に有利な大当たりに対応した図柄か不利な大当たりに対応した図柄か外れ図柄であるかを点灯状態により示したり、保留球数を点灯状態により示すと共に、７セグメント表示装置により、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行う。また、特別図柄の変動を一時的に停止（中断）させている状態であることも点灯状態にて示すことが可能に構成している。複数のＬＥＤは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。なお、本実施形態では、発光手段（７セグメント表示装置）の発光色の組み合わせにより各種遊技状態を報知するように構成しているが、遊技者が各種遊技状態を識別可能な構成であれば良く、例えば、発光手段が点灯している期間と消灯している期間との長さ（点滅態様）を可変させることにより各種遊技状態を報知するように構成しても良い。

【００３９】

尚、本パチンコ機１０では、特図入球口６４へ入球（入賞）があったことを契機として抽選（特別図柄の抽選）が行われる。そして、その特別図柄の抽選において、大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行う。ここで、大当たりに当選したと判定されたことに基づいて、遊技者に有利な特典遊技状態となる大当たり遊技が実行される。

【００４０】

大当たり遊技が実行されると、可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａに球を容易に入賞させることが可能な開放状態となり、特定入賞口６５０ａに球を入賞させることで多くの賞球を短期間で獲得可能な遊技が実行される。この大当たり遊技は、特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に（場合に）実行されるものであり、所定時間（例えば１秒）のオープニング期間（可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａに球を入球させ難い閉鎖状態が設定される期間）と、開放状態が設定されるラウンド遊技期間と、１のラウンド遊技期間が終了した後に、次のラウンド遊技が開始されるまでの所定期間（例えば、０．５秒）、閉鎖状態が設定されるインターバル期間と、最後のラウンド遊技期間が終了した後に、所定期間（例えば、２秒）の閉鎖状態が設定されるエンディング期間と、からなる大当たり遊技期間が設定される。

【００４１】

このように、大当たり当選を示す特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）された後に、オープニング期間が設定することにより、大当たり遊技中において特定入賞口６５０ａが開放状態となるタイミングに合わせて球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、大当たり遊技を円滑に行わせることができる。また、このオープニング期間を、今回の大当たり遊技の遊技内容を遊技者に報知する期間として用いることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。

【００４２】

また、大当たり遊技の最終期間としてエンディング期間を設定することにより、最後のラウンド遊技が終了した直後から、新たな特別図柄の抽選が実行されることを抑制することができるため、大当たり遊技の終了後に実行される遊技に向けて、球を任意の方向に向けて発射させる準備を行うことができるため、遊技の切り替えを円滑に行わせることができる。

【００４３】
なお、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の各期間（オープニング期間、ラウンド期間、エンディング期間）の長さについては、大当たり当選した時点における遊技状態や、当選した大当たりの種別に応じて異なる長さを設定しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容として、大当たり当選時の遊技内容とは異なる遊技内容が設定される大当たりに当選した場合には、その大当たり遊技のエンディング期間（例えば、１０秒）が、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも長くなるように設定しておき、そのエンディング期間中に遊技者に対して大当たり遊技終了後に実行される遊技内容を事前に案内する演出を実行可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。
【００４４】
一方、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とが同一となる大当たりに当選した場合には、その大当たりのエンディング期間（例えば、１秒）を、他の大当たり遊技のエンディング期間（例えば、２秒）よりも短くなるように設定するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して効率良く遊技を行わせることができる。
【００４５】
また、大当たり当選時の遊技内容と、大当たり遊技終了後に実行される遊技内容とを実際に判別する構成を用いること無く、例えば、当選した大当たりの種別と、大当たり当選した時点における遊技状態とに基づいて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予め規定しておき、その規定内容に応じて、各大当たり遊技のエンディング期間を予め設定しておけば良い。
【００４６】
具体的な説明は後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、遊技状態が通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）である場合に遊技者に実行させる遊技と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）である場合に遊技者に実行させる遊技と、を異ならせるように構成し、通常状態中に実行させる遊技よりも、時短状態中に実行させる遊技のほうが遊技者に有利となる（大当たり遊技が実行され易くなる）ように構成している。
【００４７】
つまり、通常状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間のほうが、既に時短状態が設定されている状態で大当たり当選し、その大当たり当選に基づいて実行される大当たり遊技の終了後に再度時短状態が設定される大当たり遊技のエンディング期間よりも長くなるように大当たり遊技の内容（動作シナリオ）を規定しておけば良い。これにより、予め規定された内容に従って大当たり遊技を実行するだけで、遊技者に適した期間のエンディング期間を設定することができる。
【００４８】
なお、当選した大当たりの種別や、大当たり当選時の遊技状態に応じてエンディング期間以外の期間を異ならせるように予め規定しても良く、オープニング期間や、インターバル期間を異ならせても良い。また、当選した大当たりの種別が同一であっても、大当たり当選時の遊技状態に応じて大当たり遊技中の各期間の長さを異ならせるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、どの大当たり種別で大当たり当選したか（特別図柄の抽選結果）だけでは無く、大当たり当選時の遊技状態についても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【００４９】
さらに、大当たり抽選において大当たり当選した場合は、その大当たり種別の判定も行う。詳細な説明は後述するが、判定される大当たり種別としては、大当たり遊技のラウンド数が４ラウンドで大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が付与される４Ｒ時短大当たりとして、時短状態の継続期間を異ならせた大当

たり種別（時短状態が設定された後、大当たり当選することなく特別図柄の抽選が４回実行されるまで時短状態が継続する時短大当たり（時短回数４回）と、大当たり当選することなく特別図柄の抽選が１５回実行されるまで時短状態が継続する時短大当たり（時短回数１５回））が用意されている。

【００５０】

なお、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合は外れと判定され、遊技者に特典が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり抽選の抽選結果として上述した大当たりでは無い外れと判定された場合の一部において、上述した大当たりよりも遊技者に付与される特典が少ない（例えば、１ラウンドのみＶ入賞装置６５を開放させる特典）小当たり遊技が実行されるように構成しても良い。第１図柄表示装置３７には、変動終了後の停止図柄として抽選の結果が大当たりであるか否か（小当たりであるか否か）が示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【００５１】

本実施形態では、遊技状態として、「通常状態」、「時短状態」の何れかが設定されるように構成している。通常状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（１／１００）に設定され、普通図柄の当たり確率が低確率（１／１０００）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態と称す）であり、時短状態は、特別図柄の大当たり確率が低確率（１／１００）に設定され、普通図柄の当たり確率が高確率（３００／１０００）に設定される遊技状態（以下、特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態と称す）である。

【００５２】

ここで、「４Ｒ大当たり（時短４回）」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置６５０を４ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が４回の時短状態が設定される。

【００５３】

「４Ｒ大当たり（時短１５回）」とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり遊技（可変入賞装置６５０を４ラウンド分開放させる大当たり遊技）の後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へ移行させることが可能な大当たりのことであって、大当たり遊技終了後に時短回数が１５回の時短状態が設定される。

【００５４】

本実施形態では、時短状態が設定された後、所定の終了条件（時短終了条件）が成立した場合に、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するように構成しており、上述した時短回数とは、時短終了条件を示すものである。つまり、時短回数４回とは、時短状態が設定されてから大当たりに当選すること無く、特別図柄の抽選が４回実行された（４回目の特別図柄変動が停止表示した）場合に時短終了条件が成立し、時短回数１５回とは、時短状態が設定されてから大当たりに当選すること無く、特別図柄の抽選が１５回実行された（１５回目の特別図柄変動が停止表示した）場合に時短終了条件が成立するように規定されている。

【００５５】

即ち、「４Ｒ大当たり（時短４回）」のほうが、「４Ｒ大当たり（時短１５回）」よりも、成立し易い時短終了条件が規定されている大当たり種別となるため、「４Ｒ大当たり（時短４回）」よりも、「４Ｒ大当たり（時短１５回）」のほうが、時短状態が継続し易い大当たり種別となり、遊技者に有利となる大当たり種別となる。

【００５６】

なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中の特別図柄抽選の回数に関する条件（時短回数）を規定しているが、時短終了条件としてそれ以外の構成を用いても良く、例えば、特別図柄抽選の結果が大当たり以外であって、特定の抽選結果（特定の外れ）である回数が所定回数（例えば、３回）に到達した場合に成

立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、１００秒）経過した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中に球が特定の入球口（例えば、一般入球口６３ａ）に入球した個数が所定個数（例えば、５個）に到達した場合に成立する終了条件を設定しても良い。

【００５７】

図２に戻り説明を続ける。遊技盤１３の表面に形成される遊技領域の左下方側には、球が入球することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の左一般入球口６３ａが配設されている。また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、特図入球口６４への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、普通図柄始動口（スルーゲート）６７への球の通過をトリガとして普通図柄（第２図柄）を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置（図示せず）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【００５８】

第３図柄表示装置８１は１５インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、表示制御装置１１４（図２１参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。各図柄列は複数の図柄（第３図柄）によって構成され、これらの第３図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示（動的表示）されるようになっている。本実施形態の第３図柄表示装置８１は、主制御装置１１０（図２１参照）の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示を行うものである。なお、表示装置に代えて、例えばリール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【００５９】

第２図柄表示装置は、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄（図示せず））としての「○」の図柄と「×」の図柄とを所定時間交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０では、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検出されると、当たり抽選が行われる。その当たり抽選の結果、当たりであれば、第２図柄表示装置において、第２図柄の変動表示後に「○」の図柄が停止表示される。また、当たり抽選の結果、外れであれば、第２図柄表示装置において、第３図柄の変動表示後に「×」の図柄が停止表示される。

【００６０】

パチンコ機１０は、第２図柄表示装置における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、普電入賞装置６４０に付随された電動役物６４０ａが所定時間だけ作動状態（開放状態）となる当たり遊技（普図当たり遊技）が実行されるよう構成している。

【００６１】

第２図柄の変動表示にかかる時間は、普図抽選の結果、及び、普通図柄の確率状態（低確率状態、高確率状態）に関わらず常に一定（３秒）となるように構成されている。このように構成することで、例えば、普通図柄の低確率状態中（通常状態中）に普図当たり遊技が実行され難くするために、普通図柄の変動表示にかかる時間（普図変動時間）が時短状態中よりも通常状態中のほうが長くなるように構成したパチンコ機１０において、普通図柄の当たり遊技（普図当たり遊技）が実行され難い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、普図当たり遊技が実行され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が移行する場合に、通常状態中に実行された長時間の普通図柄変動（時短状態中よりも遊技者に不利となる普図当たり遊技）の実行中に時短状態へと移行してしまい、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない期間が長時間設定されてしまうことを抑制することができる。

【００６２】
本実施形態では、通常状態と時短状態とで、普通図柄の変動時間を可変させること無く、実行される普図当たり遊技の遊技内容（電動役物６４０ａの開放パターン）を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、時短状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、遊技者に有利な普図当たり遊技、即ち、球が、特電作動口６４３に入賞し易くなるように構成している。具体的には、通常状態が設定されている場合は、４．１秒間のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、０．１秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（通常普図当たり遊技）が実行され、時短状態が設定されている場合は、０．１秒のオープニング期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）を経て、３秒の開放期間が設定される普図当たり遊技（時短普図当たり遊技）が実行される。
【００６３】
このように、普通図柄の確率状態に応じて、電動役物６４０ａが開放状態となる期間を異ならせた普図当たり遊技を実行することにより、通常状態（普通図柄の低確率状態）よりも時短状態（普通図柄の高確率状態）のほうが普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０内に球を入賞させ易くすることができる。
【００６４】
さらに、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、通常状態と、時短状態とで普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入球する割合を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態中に実行される通常普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球よりも、時短普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球のほうが、特電作動口６４３に入球し易くなるように構成している。このように構成することで、通常状態が設定されている場合は、球を普電入賞装置６４０に入賞させ難く、且つ、たとえ普電入賞装置６４０に入賞した場合であっても特電作動口６４３へと入球し難くし、時短状態が設定されている場合は、球を普電入賞装置６４０に入賞させ易く、且つ、普電入賞装置６４０に入賞した場合に特電作動口６４３へと球を入球させ易くすることができる。
【００６５】
つまり、本実施形態では、発射された球が特電作動口６４３へと入球するまでの複数の過程において、特電作動口６４３への球の入球を許容する状態と、規制する状態とを設定される遊技状態に応じて可変しているため、特電作動口６４３への球の入球のし易さを、設定される遊技状態に応じて確実に異ならせることができる。
【００６６】
図２を参照して上述した通り、本実施形態では、通常状態が設定されている遊技状態中も、時短状態が設定されている遊技状態中も、遊技者に有利となる遊技方法が同一（左打ち遊技）となるように構成している。このように構成されたパチンコ機１０では、通常状態中にも普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート６７への球通過が発生し）、普通図柄の抽選が実行される。そして、普通図柄抽選の結果、当たり当選した場合には、左打ち遊技によって発射された球が到達可能な遊技領域に設けられた電動役物６４０ａが開放制御されるため、時短普図当たり遊技よりも普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い通常普図当たり遊技の実行中において、球が普電入賞装置６４０に入賞してしまう虞があった。
【００６７】
これに対して、本実施形態のパチンコ機１０は、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０に入賞したとしても、その入賞球が特電作動口６４３へと入球し難くなるように構成している。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）と、で同一の遊技方法で遊技を実行する構成を有するパチンコ機１０において、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入球してしまったとしても、その球が特電作動口６４３へと入球してしまうことを抑制することができる。
【００６８】

なお、本実施形態では、通常状態（普通図柄の低確率状態）と、時短状態（普通図柄の高確率状態）とで、普通図柄の変動パターンとして同一の変動時間（３秒）が設定されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技状態が普通図柄の低確率状態（通常状態）の場合と、普通図柄の高確率状態（時短状態）の場合とで、普通図柄の高確率状態（時短状態）の方が普通図柄の変動時間が短くなるように構成しても良い。また、普通図柄の高確率状態中（普図高確中）において、普通図柄の当たり確率を高める、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を増やすなど、その他の方法を用いて普通図柄の高確率状態を、普通図柄の低確率状態よりも普電入賞装置６４０へ球が入球しやすい状態としている場合は、第２図柄の変動表示にかかる時間を遊技状態にかかわらず一定としてもよい。一方、第２図柄の変動表示にかかる時間を、普図高確中において通常状態よりも短く設定する場合は、当たり確率を遊技状態にかかわらず一定にしてもよいし、また、１回の当たりに対する電動役物６４０ａの開放時間や開放回数を遊技状態にかかわらず一定にしてもよい。

【００６９】

普通図柄始動口（スルーゲート）６７は、可変表示装置ユニット８０の左側の領域（左側領域）において遊技盤１３に組み付けられ、遊技盤に発射された球のうち、遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆ど（約１００％）が通過可能に構成されている。普通図柄始動口（スルーゲート）６７を球が通過すると、第２図柄の当たり抽選が行われる。この第２図柄の当たり抽選の後、第２図柄表示装置にて変動表示を行い、当たり抽選の結果が当たりであれば、変動表示の停止図柄として「○」の図柄を表示し、当たり抽選の結果が外れであれば、変動表示の停止図柄として「×」の図柄を表示する。

【００７０】

球の普通図柄始動口（スルーゲート）６７の通過回数は、合計で最大１回まで保留され、その保留球数が上述した第２図柄保留ランプ８４において表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の１つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。

【００７１】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプの点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の球の通過に対する最大保留球数は１回に限定されるものでなく、２回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け数は１つに限定されるものではなく、複数（例えば、２つ）であっても良い。また、普通図柄始動口（スルーゲート）６７の組み付け位置は可変表示装置ユニット８０の左方に限定されるものではなく、例えば、可変表示装置ユニット８０の右方でも良い。また、本実施形態では、左打ち遊技によって遊技盤１３の左側領域を流下する球の殆どがスルーゲート６７を通過するように構成しているが、これに限ること無く、一部の球のみがスルーゲート６７を通過するように構成しても良い。

【００７２】

次に、普通図柄抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置６４０の構成について説明をする。普電入賞装置６４０は、図２に示した通り、可変表示装置ユニット８０の下方に設けられており、その内部へと球を入賞可能にする開放状態と、その開放状態よりも入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な電動役物６４０ａが、遊技盤１３上に形成された遊技領域のうち左側領域（可変表示装置ユニット８０よりも正面視左側の領域）を流下する球が到達する箇所に電動役物６４０ａが付設されている。本実施形態では、左打ち遊技によって発射された球が、約３球の１球の割合で普電入賞装置６４０へと到達（電動役物６４０ａが開放状態であれば普電入賞装置６４０へと入賞可能な位置に到達）するように構成している。

【００７３】

電動役物６４０ａは、通常、閉鎖状態を維持しているものであり、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、電動役物６４０ａが予め定められた可変パターンで所定期間開放状態へと可変動作される普図当たり遊技が実行される。つまり、本実施形態では、普通図柄抽選によって当たり当選し普図当たり遊技が実行させることにより、普電入賞装置６４０に球が入賞し易い状態を遊技者に提供可能に構成している。

【００７４】

以上、説明をした通り、本実施形態では、継続して左打ち遊技を実行することにより、普通図柄の抽選契機を成立可能にし（スルーゲート６７へと球を通過可能にし）、且つ、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に開放状態となる普電入賞装置６４０内に球を入賞させることが可能となるように構成している。さらに、左打ち遊技によって、特別図柄の抽選契機も成立させることができるように構成している。加えて、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技によって可変動作される可変入賞装置６５０も左打ち遊技によって発射された球が入賞可能となる位置に配設されている。

【００７５】

このように構成することで、遊技状態に関わらず、常に同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者に対して遊技方法を変更させる煩わしさを与えることが無く、スムーズに遊技を行わせることができる。

【００７６】

ここで、図３から図５を参照して、普電入賞装置６４０の構成および普電入賞装置６４０内に入賞した球の流れについて詳細に説明をする。図３は、普電入賞装置６４０の内部構成を模式的に示した模式図であって、図４は、普電入賞装置６４０内に入賞した球がアウト口６４４へ流入する流れを示した模式図であって、図５は、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３に入球する流れを示した模式図である。

【００７７】

本実施形態では、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に普通図柄の抽選が実行され、普通図柄の抽選で当たりに当選した場合に、電動役物６４０ａを所定の可変パターンで開放動作させる普図当たり遊技が実行される。そして、この普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが開放状態へと可変すると、球が普電入賞装置６４０内へと入賞し得る状態となる。

【００７８】

図３に示した通り、普電入賞装置６４０内には第２可動弁６４２が設けられている。この第２可動弁６４２は、普図当たり遊技の実行を契機に、普電入賞装置６４０内に流入し第１流路６４１ａを流下した球を、特電作動口６４３へと連通する第２流路６４１ｂへと誘導可能な第１状態と、アウト口６４４へと連通する第３流路６４１ｃへと誘導可能な第２状態とに所定の可変パターンで可変するように構成されている。また、普電入賞装置６４０に入賞した球は、球検知センサ６４０ｓにより検知され、１回の普図当たり遊技における普電入賞装置６４０への球の入賞数を計測可能に構成している。詳細な説明は省略するが、本実施形態では、１回の普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０へと入賞した球数が所定個数（例えば１０個）に到達した場合には、その時点で普図当たり遊技が終了するように構成している。なお、本実施形態では、球が特電作動口６４３へと入賞した場合に賞球（４個）が払い出され、アウト口６４４に入球した場合には賞球が払い出されないように構成している。

【００７９】

この普電入賞装置６４０は、遊技者が普電入賞装置６４０内の球流れを視認できるように透過性を有するアクリル樹脂でカバー体が形成されており、そのカバー体が遊技盤１３に取り付けられている。よって、普電入賞装置６４０内の球流れを遊技者に視認させることができるため、普電入賞装置６４０に入賞した球の挙動を遊技者に楽しませることができる。

【００８０】

普電入賞装置６４０に設けられた電動役物６４０ａは、第２隔壁６４０ｋ２の上端部側を

回動の基部として設けられており、球が普電入賞装置６４０へと入賞し難い閉鎖状態（図３参照）と、その閉鎖状態よりも球が普電入賞装置６４０へと入賞し易い開放状態（図４参照）と、に可変可能に構成されている。図３に示した通り、閉鎖状態中の電動役物６４０ａは、普電入賞装置６４０内に収納されるように構成されており、具体的には、第２隔壁６４０ｋ２の垂直線上よりも左側（図３の視点で左側）に第１隔壁６４０ｋ１の先端部が突出するように構成されており、その第１隔壁６４０ｋ１の先端部の下方位置に閉鎖状態の電動役物６４０ａが収まるように構成している。このように構成することで、閉鎖状態の電動役物６４０ａが、左打ち遊技によって発射された球と接触し難くすることができるため、電動役物６４０ａが破損する事態を発生させ難くすることができる。

【００８１】

詳細な説明は後述するが、本実施形態では普図当たり遊技が実行される時点にて設定されている遊技状態に応じて、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３に入賞する確率（入賞のし易さ）を異ならせるように構成している。具体的には、普図当たり遊技が実行されてから電動役物６４０ａが所定の開放パターンで開放制御されるまでの期間（普図当たりオープニング期間）を異ならせることにより、通常状態中に実行される普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０内に入賞した球が、時短状態中に実行される普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０内に入賞した球よりも、特電作動口６４３に入賞し難くなるように構成している。

【００８２】

このように構成することで、通常状態中も時短状態中も同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行わせる本実施形態のパチンコ機１０において、通常状態中に特電作動口６４３へ球が入賞することを抑制することができる。さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される普図当たり遊技のほうが、時短状態中に実行される普図当たり遊技よりも球が普電入賞装置６４０内に入賞し難い普図当たり遊技が実行されるように構成している。この構成によっても、通常状態中に特電作動口６４３へ球が入賞することを抑制することができる。つまり、本実施形態では、通常状態中は時短状態中よりも普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難くする対策に加え、通常状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合には、時短状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合よりも特電作動口６４３に球が入賞し難くする対策を有している。このように、通常状態中における特電作動口６４３への球の入賞を抑制する構成を複数段階で設けることにより、より確実に抑制することができる。

【００８３】

次に、図４を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される普図当たり遊技にて球が普電入賞装置６４０内に入賞した際の球流れについて説明をする。図４は、通常状態中における普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０に入賞した球の流れを示した模式図である。本実施形態では、遊技者に遊技方法を変更させる煩わしさを与えないようにするために、常時左打ち遊技で遊技が実行可能となるように構成している。よって、普通図柄の低確率状態である通常状態中においても、普通図柄の抽選契機が成立し（スルーゲート６７へと球が通過し）、普図当たり遊技が実行された場合に普電入賞装置６４０内に球が入賞する虞があった。

【００８４】

即ち、通常状態（普通図柄の低確率状態）は、普電入賞装置６４０内に球を入賞させ易い時短状態（普通図柄の高確率状態）に比べて、普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い遊技状態ではあるが、本実施形態では、通常状態と時短状態とで同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行されるため、低確率ではあるが、通常状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞してしまう可能性があった。

【００８５】

上述した通り、普電入賞装置６４０内には、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）の実行契機となる特電作動口６４３が設けられており、通常状態中に球が特電作動口６４３へ入球し、役物当たり遊技が実行されてしまうと、通常状態の遊技

を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうという問題があった。
【００８６】
これに対して、本実施形態では、通常状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球する割合と、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入球する割合と、を異ならせるように構成している。具体的には、通常状態で普図当たり遊技が実行される場合は、時短状態で普図当たり遊技が実行される場合よりも、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となる（最初に開放状態となる）までの期間を長く設定し、普図当たり遊技の開始に基づいて可動する第２可動弁６４２が第２状態（普電入賞装置６４０に入賞した球をアウト口６４４へと誘導可能な状態）を維持するタイミングでのみ球が普電入賞装置６４０に入賞し得るように構成している。
【００８７】
つまり、図４に示した通り、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球が入賞すると、球の流下期間が約０．５秒に設計された第１流路６４１ａを球が流下し、第２状態に位置する第２可動弁６４２によって第３流路６４１ｃへと誘導され、アウト口６４４に入球することになる（第２可動弁６４２に到達してからアウト口６４４へと入球するまでの期間が約０．３秒に設計）。このように構成することで、たとえ、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入賞したとしても、特電作動口６４３に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。
【００８８】
また、通常状態中に球が特電作動口６４３に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置６４０に入賞しないようにするための特殊な構成を用いる必要が無いため、遊技盤１３の設計自由度を高めることができる。
【００８９】
さらに、詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、第２可動弁６４２を第２状態へと可変させるタイミング（普図当たり遊技開始時）が、電動役物６４０ａが開放状態となるタイミング（普図当たり遊技開始から４．１秒後）よりも早く、例え、第２可動弁６４２が第１状態に位置している状態で普図当たり遊技が開始されたとしても、第２可動弁６４２が可変動作している際中に球が第２可動弁６４２に到達することが無いように構成している。このように構成することで、可変動作中の第２可動弁６４２と普電入賞装置６４０に入賞した球とが接触してしまい、普電入賞装置６４０内で球詰まりが発生してしまう事態や、第２可動弁６４２が故障してしまう事態を防止することができる。
【００９０】
なお、本実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３に球が入球した場合には、賞球として４個の球が払い出され、アウト口６４４に球が入球した場合には、賞球が払い出されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アウト口６４４に球が入球した場合には、特電作動口６４３に球が入球した場合よりも多くの数の賞球（例えば、１０個）が払い出されるように構成しても良い。このように構成することで、普通図柄の抽選に基づいて遊技者に付与される特典を遊技状態に応じて可変させることが可能となる。具体的には、通常状態が設定されている状態では、遊技者に対して時短状態よりも多くの賞球を特典として付与し、時短状態が設定されている状態では、遊技者に対して、通常状態よりも少ない賞球に加え、通常状態では付与されない（され難い）役物当たり遊技を特典として付与することができる。よって、何れの遊技状態が設定されている場合であっても、普通図柄の抽選結果に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【００９１】
また、特電作動口６４３に球が入球した場合と、アウト口６４４に球が入球した場合と、で同一数の賞球（４個）を払い出すように構成しても良く、この場合、普電入賞装置６４

０に入賞した球が特電作動口６４３に入球したのか、アウト口６４４に入球したのかを分かり難くするように構成すると良い。これにより、払い出された賞球の数によって何れの入球口（特電作動口６４３、アウト口６４４）に球が入球したのかを遊技者が把握できないため、遊技者に対して普電入賞装置６４０に球を入賞させた後、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる当たり遊技（役物当たり遊技）が実行されるか否かが抽選で決定されているように思わせる演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。さらに、この場合、球検知センサ６４０ｓが球を検知した場合に、賞球（４個）を払い出すように構成すると良い、これにより、遊技者に対して普電入賞装置６４０への球の入賞に基づいて遊技者に付与される賞球をいち早く払い出すことができる。

【００９２】

図４に示した通り、電動役物６４０ａが開放状態へと位置した場合は、第１隔壁６４０ｋ１の先端側と電動役物６４０ａとが略並行となりその間に球流路が形成される。よって、開放状態へと位置した電動役物６４０ａが球を受け止めた際に、その衝撃で球が普電入賞装置６４０外に跳ね返ってしまうことを抑制することができる。

【００９３】

次に、図５を参照して、時短状態が設定されている場合に実行される普図当たり遊技にて球が普電入賞装置６４０内に入賞した際の球流れについて説明をする。図５は、時短状態中における普図当たり遊技にて普電入賞装置６４０に入賞した球の流れを示した模式図である。図５に示した通り、時短状態中に普図当たり遊技が実行された場合は、通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態（最初に開放状態）となるまでの期間が短く設定されているため、第２可動弁６４２が第１状態（普電入賞装置６４０に入賞した球を特電作動口６４３へと誘導可能な状態）を維持しているタイミングで電動役物６４０ａが開放状態となる。

【００９４】

よって、普電入賞装置６４０に入賞した球が第１流路６４１ａを流下し、第２可動弁６４２へと到達した場合には（普電入賞装置６４０に球が入賞してから０．５秒には）、第２可動弁６４２が第１状態に位置しているため、第１流路６４１ａと連通する第２流路６４１ｂを流下し（流下期間は約０．２秒に設計）、特電作動口６４３に入球する。そして、特電作動口６４３への球の入球を図示しない検知手段（近接センサ）が検知することに基づいてＶ入賞装置６５を開放動作させる役物当たり遊技が開始される。

【００９５】

図５に示した通り、第２可動弁６４２が第１状態に位置した場合には、第１流路６４１ａを流下（図５の視点で垂直下方向に流下）する球が第２可動弁６４２と接触し難くなる位置まで、第２可動弁６４２が可変するように構成している。これにより、球と第２可動弁６４２とが頻繁に接触してしまい第２可動弁６４２が故障してしまうことを抑制することができる。なお、詳細な説明は後述するが、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒後に電動役物６４０ａが開放状態となり、普電入賞装置６４０に球が入賞可能な状態となる。よって、普図当たり遊技が実行されてから第２可動弁６４２の位置に球を到達させるまでの最短期間は、０．６秒（普図当たり遊技が開始してから電動役物６４０ａが開放状態となるまでの０．１秒と、普電入賞装置６４０に入賞した球が第２可動弁６４２に到達するまでの０．５秒とを、合算した値）となる。

【００９６】

第２可動６４２は、普図当たり遊技が開始されると同時に可変動作し、その可変動作期間（第１状態から第２状態（第２状態から第１状態）へと可変させるために要する期間）が０．１秒となるように構成している。また、普図当たり遊技にて電動役物６４０ａが閉鎖状態となってから１秒後に第２可動弁６４２を可変動作させるように構成しているため、電動役物６４０ａが閉鎖状態へと可変される直前に普電入賞装置６４０に入賞した球が第２可動弁６４２に到達するまでの期間（０．５秒）の倍の期間（１秒）が経過した場合に第２可動弁６４２を可変動作するように構成している。よって、時短状態中に実行される

普図当たり遊技においても、可変動作中の第２可動弁６４２と球とが接触し難くすることができる。

【００９７】

図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の左方（図２の視点で左方）には、左打ち遊技によって発射され左側領域を流下する球が入賞し得るようにＶ入賞装置６５が設けられている。ここで、図６から図９を参照して、Ｖ入賞装置６５の具体的な構成、及び、Ｖ入賞装置６５内に入賞した球の流れについて説明をする。本実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３に球が入球したことを契機に、Ｖ入賞装置６５を開放動作させる役物当たり遊技が実行されるように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５内に設けられたＶ入賞口１６５に球が入賞することで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。

【００９８】

つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に成立する大当たり遊技（特図大当たり遊技）の実行契機に加え、特定の入賞口（Ｖ入賞口１６５）に球が入賞した場合に成立する大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行契機を有している。このように、大当たり遊技を実行させるための契機を複数設けることにより、遊技者に対して飽きの来ない遊技を提供することができる。

【００９９】

まず、図６を参照して、Ｖ入賞装置６５の構成について説明をする。Ｖ入賞装置６５には、Ｖ入賞装置６５内に球が入賞し易い開放状態と、その開放状態よりも球が入賞し難い閉鎖状態とに可変可能な開閉扉６５ａが設けられている。この開閉扉６５ａは、遊技盤１３の左側領域を流下する球が到達し得る位置（図２参照）に設けられており、役物当たり遊技が実行される場合に開放状態へと可変される。

【０１００】

Ｖ入賞装置６５内には、開放状態中の開閉扉６５ａを通過した球が流下する第１流路６５ｂが第１隔壁６５ｋ１と第２隔壁６５ｋ２との間の空間に形成され、その第１流路６５ｂを流下した球（流下期間０．５秒）が到達する位置に貯留弁６６ａが設けられている。この貯留弁６６ａの上面には球を１個貯留可能な貯留部が形成されており、役物当たり遊技中に最初にＶ入賞装置６５に入賞した球が貯留部に一時的に貯留するように構成している。また、貯留弁６６ａの上方には貯留センサ６５ｓが設けられており、球が貯留部に貯留されていることを検知可能に構成している。さらに、Ｖ入賞装置６５に入賞した球を検知するための球検知センサ６５ｓ２が第１流路６５ｂの上流側に設けられており、球検知センサ６５ｓ２が球を検知したことに基づいて、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと入賞した球数を計測すると共に、入賞した球に対する賞球払出制御が実行される。このように、Ｖ入賞装置６５に入賞した球が直後に流下する位置に球検知センサ６５ｓ２を設けることにより、Ｖ入賞装置６５へと規定数以上の球が入賞してしまう事態を抑制することができると共に、役物当たり遊技中の賞球を遊技者に即座に付与することができる。

【０１０１】

また、第１流路６５ｂと連通するように第２流路６５ｃが形成されており、第２流路６５ｃの下流側には、第１アウト口１６３ａが設けられている。図６に示した通り、第２流路６５ｃは、第１流路６５ｂを流下した球が直接流入するのでは無く、貯留弁６６ａの貯留部に球が貯留されている状態で、第１流路６５ｂを流下した後続の球が、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されている球と接触し、第２流路６５ｃへと誘導されるように構成している。第２流路６５ｃの下流側に設けられた第１アウト口１６３ａは、入球した球をパチンコ機１０の外部へと排出するための入球口であって、第２流路６５ｃを流下（流下期間０．１秒）し、第１アウト口１６３ａに入球した球は、図示しない球排出経路を流下してパチンコ機１０の外部へと排出される。

【０１０２】

詳細な説明は後述するが、貯留弁６６ａは、役物当たり遊技の進行に応じて（役物当たり遊技が実行される動作シナリオに対応させて）、球を貯留可能な貯留状態と、その貯留状

態よりも球を貯留し難い解除状態と、に可変動作されるように構成している。この貯留弁６６ａが解除状態に位置すると、第１流路６５ｂと、第３流路６５ｄと、が連通し、第１流路６５ｂを流下した球、又は、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球が第３流路６５ｄを流下する。この第３流路６５ｄは、第１隔壁６５ｋ１の下端側と、第３隔壁６５ｋ３との間の空間に形成された幅が約１５ミリの垂直方向に直線状に形成された流路である。

【０１０３】

第３流路６５ｄの下流側が臨む位置には、第１可動弁６６ｂが配設されている。この第１可動弁６６ｂは、パチンコ機１０に電源が投入されたことを契機に予め定められた可動パターンで、第３流路６５ｄを流下した球を受け止め可能な誘導位置（突出位置）と、第３流路６５ｄを流下した球を受け止め不可能な通過位置（埋没位置）と、に可動するように構成している。具体的には、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続され、主制御装置１１０によって駆動制御される第１可動弁ソレノイド２０９ｄの動作に応じて可動するように構成しており、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定された場合（通電させた場合）に、第１可動弁６６ｂがＶ入賞装置６５内から退避する通過位置（遊技盤１３に埋没する位置）へと可動し、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定された場合（電気を遮断させた場合）に、第１可動弁６６ｂがＶ入賞装置６５内に突出する誘導位置（遊技盤１３から突出する位置）へと可動するように構成している。

【０１０４】

誘導位置（突出位置）に位置する第１可動弁６６ｂは、その上面を球が流下可能に構成されており、図６に示した通り、第１可動弁６６ｂの上面の下流端側が第４流路６５ｅに向けて下り傾斜するように構成している。よって、第１可動弁６６ｂが誘導位置（突出位置）に位置した状態で第３流路６５ｄを流下した球（流下期間０．２秒）は、第１可動弁６６ｂの上面を第４流路６５ｅに向けて流下することになる。第４流路６５ｅの下流側には第２アウト口１６３ｂが設けられており、第４流路６５ｅを流下した球（流下期間０．２秒）は第２アウト口１６３ｂに入球する。この第２アウト口１６３ｂは、上述した第１アウト口１６３ａと同様に、入球した球をパチンコ機１０の外部へと排出させるための入球口であって、第２アウト口１６３ｂに入球した球は図示しない球排出経路を流下し、パチンコ機１０の外部へと排出される。

【０１０５】

一方、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している状態では、第３流路６５ｄと、第５流路６５ｆとが連通し、第３流路６５ｄを流下した球（流下期間０．２秒）が第５流路６５ｆ（流下期間０．１秒）へと流入する。そして、第５流路６５ｆの下流側にはＶ入賞口１６５が設けられている。Ｖ入賞口１６５は、大当たり遊技を実行するための契機となり得る入賞口であって、大当たり遊技が実行されていない状態で球がＶ入賞口１６５に入賞した場合に、大当たり遊技が実行される。

【０１０６】

図６に示した通り、Ｖ入賞装置６５内には、第１アウト口１６３ａと、第２アウト口１６３ｂとが設けられている。このように構成することで、貯留弁６６ａが貯留状態である場合にＶ入賞装置６５に入賞した球が、貯留弁６６ａが解除状態となった場合に球が通過し得る流路（第３流路６５ｄ、第４流路６５ｅ、第５流路６５ｆ）へと流入することを確実に防止することができる。なお、本実施形態の構成に限ること無く、例えば、第１アウト口１６３ａを排除し、第２流路６５ｃと、第４流路６５ｅと、を連通させ、貯留弁６６ａが貯留状態であって、第２流路６５ｃを流下した球が、第２アウト口１６３ｂへと入球するように構成しても良い。この場合、図６では垂直方向に直線的に設けられている第３隔壁６５ｋ３を、上端側から下端側に向けて図６の視点で右下方向へと傾けて、即ち、隔壁６５ｋ３の下端側方向に向けての延長線上が第４隔壁６５ｋ４の右側（図６の視点で右側）となるように設けると良い。このように構成することで、第２流路６５ｃを流下した球が第５流路６５ｆへと流入してしまう事態を抑制することができる。

【０１０７】

このように、本実施形態では、大当たり遊技を実行させる契機が２つ、即ち、特別図柄の

抽選によって大当たり当選したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合と、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞したことを契機として大当たり遊技を実行させる場合とがある。以降、実行契機を区分けして大当たり遊技を説明する際に、Ｖ入賞口１６５へと入賞したことを契機として実行される大当たり遊技のことをＶ大当たり遊技とも称す。

【０１０８】

上述した通り、本実施形態のＶ入賞装置６５は、役物当たり遊技が実行されることで球が入賞可能な開放状態となり、貯留弁６６ａに貯留された１個の球のみが第３流路６５ｄを流下するように構成し、第３流路６５ｄを流下した球が第１可動弁６６ｂに到達した際における第１可動弁６６ｂの稼働状況に応じて、Ｖ入賞口１６５に球が入賞するか否かが決定するように構成している。

【０１０９】

詳細な説明は後述するが、第１可動弁６６ｂは、誘導位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５へと入賞し得ない時間）が５秒に対して、通過位置に位置する時間（球がＶ入賞口１６５へと入賞し得る時間）が０．５秒となる可動パターンで常時可動しているため、第３流路６５ｄを流下した球がＶ入賞口１６５へと入賞する割合は、約１／１１となる。

【０１１０】

また、１回の役物当たり遊技においてＶ入賞装置６５へと複数個の球を入賞させたとしても、第３流路６５ｄを流下させる球数が１個となるように貯留弁６６ａが動作制御されるため、役物当たり遊技が１１回実行された場合に１回の大当たり遊技が実行される割合となるように構成している。

【０１１１】

次に、図７から図９を参照して、役物当たり遊技の実行中におけるＶ入賞装置６５に入賞した球流れの内容について説明をする。まず、図７を参照して、役物当たり遊技の前半期間（貯留弁６６ａが貯留状態である期間）における球流れについて説明をする。図７は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態である場合におけるＶ入賞装置６５内の球流れを示す模式図である。詳細な説明は後述するが、貯留弁６６ａは、役物当たり遊技が実行されてから、Ｖ入賞装置６５が閉鎖状態となるまでの間、貯留状態となるように動作制御されるように構成している。そして、貯留弁６６ａが貯留状態中に複数の球がＶ入賞装置６５に入賞した場合には、最初に入賞した球Ｐ１が貯留弁６６ａに形成される貯留部に貯留され、次点で入賞した球Ｐ２は、貯留弁６６ａに貯留されている球Ｐ１と当接し、第２流路６５ｃを流下し、アウト口１６３ａに入球する。

【０１１２】

このように、貯留弁６６ａが貯留状態である場合は、貯留弁６６ａの貯留部に貯留された球Ｐ１以外の入賞球（例えば、球Ｐ２）が、全てアウト口１６３ａに入球するように構成しているため、複数の球がＶ入賞装置６５内に滞留することが無い。また、貯留弁６６ａは、Ｖ入賞装置６５のＶ開閉扉６５ａが閉鎖状態となってから（閉鎖状態にさせるための動作制御を実行してから）、貯留状態が解除されるため、１回の役物当たり遊技にて第３流路６５ｄを流下させる球数を確実に１個にすることが可能となる。

【０１１３】

このように構成することで、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと球を入賞させるタイミングや、入賞数に応じて、Ｖ入賞口１６５への球の入賞のし易さが可変することが無いため、全ての遊技者に対して公平な遊技を提供することができる。

【０１１４】

次に、図８を参照して、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した際の球流れ（役物当たり遊技の後半期間）の内容について説明をする。図８は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図８に示した通り、Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態となり、新たな球がＶ入賞装置６５に入賞し得ない状態となった後に、貯留弁６６ａが解除状態（図では点線で表示）へと移行すると、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図７参照）が、第３流路６５

ｄを流下する。図８に示した状態では、第１可動弁６６ｂが誘導位置に位置しているため、球Ｐ１が第１可動弁６６ｂの上面に形成された下り傾斜を転動し、第４流路６５ｅを流下し、第２アウト口１６３ｂに入球する。

【０１１５】

一方、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた球Ｐ１（図７参照）が、第３流路６５ｄを流下し、第１可動弁６６ｂに到達したタイミングで、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している場合の球流れについて、図９を参照して説明をする。図９は、役物当たり遊技のうち、貯留弁６６ａが貯留状態から解除状態へと移行した場合における球流れを示す模式図である。図９に示した通り、第３流路６５ｄを流下した球が第１可動弁６６ｂに到達したタイミングにおいて、第１可動弁６６ｂが通過位置に位置している場合は、第５流路６６ｆを流下し、Ｖ入賞口１６５へと入賞する。

【０１１６】

図２に戻り説明を続ける。可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る特図入球口６４が配設されている。この特図入球口６４へ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる特図入球口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その特図入球口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図２１参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７ａで示される。また、特図入球口６４に球が入球した場合には、特典として４個の賞球が払い出される。本実施形態では、左打ち遊技によって発射された球のうち、約１５球に１球の割合で球が特図入球口６４へと入球し得るように構成している。

【０１１７】

図１０に示すように、パチンコ機１０の後面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。

【０１１８】

裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。

【０１１９】

なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。

【０１２０】

また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。

【０１２１】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図２１参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。
【０１２２】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図２１参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【０１２３】
次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【０１２４】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。主制御装置１１０では、ＭＰＵ２０１によって、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ及び第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。
【０１２５】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【０１２６】
ＲＡＭ２０３は、各種エリア、カウンタ、フラグのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０１２７】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図示せず）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図示せず）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており

、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【０１２８】

主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂ、第２図柄表示装置、第２図柄保留ランプが接続される。また、大当たり遊技が実行される場合に可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａを開状態と閉状態とに可変させるための開閉扉を開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａ、Ｖ入賞装置６５の開閉扉を開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂ、Ｖ入賞装置６５内に設けられた貯留弁６６ａを可変駆動させるための貯留ソレノイド２０９ｃ、同じく、Ｖ入賞装置６５内に設けられた第１可動弁６６ｂを可変駆動させるための第１可動弁ソレノイド２０９ｄ、普電入賞装置６４０内に設けられた第２可動弁６４１を可変駆動させるための第２可動弁ソレノイド２０９ｅ、その他の各種装置を駆動させるためのその他ソレノイド２０９ｚ等からなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０１２９】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群（各入球口に球が入球したことを検知するスイッチや、球が特定位置に位置していることを検知するスイッチ等）からなる各種スイッチ２０８、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【０１３０】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【０１３１】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図示せず）が即座に実行される。

【０１３２】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。

【０１３３】

発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回動操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆

動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動操作量（回動位置）に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。

【０１３４】

音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【０１３５】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、その他装置２２８、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。その他装置２２８には、パチンコ機１０に設けられる演出用の駆動役物を動作させるための各種駆動モータが含まれる。

【０１３６】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から受信した各種のコマンド（変動パターンコマンド、停止種別コマンド等）に基づいて、第３図柄表示装置８１の表示態様を決定し、決定した表示態様をコマンド（表示用変動パターンコマンド、表示用停止種別コマンド等）によって表示制御装置１１４へ通知する。また、音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた後面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた後面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、後面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の後面側に表示される画像のことである。表示制御装置１１４は、この音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに従って、第３図柄表示装置８１に各種の画像を表示する。

【０１３７】

なお、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合に、図示しない演出用の役物を駆動させるためにその他装置２２８へ役物駆動コマンドを送信したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した音声を音声出力装置２２６に出力させるための音声出力コマンドを設定したり、枠ボタン２２への操作内容に対応した発光態様でランプ表示装置２２７を発光させるためのランプ出力コマンドを設定したりするように構成しても良い。

【０１３８】

また、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４から第３図柄表示装置８１の表示内容を表すコマンド（表示コマンド）を受信する。音声ランプ制御装置１１３では、表示制御装置１１４から受信した表示コマンドに基づき、第３図柄表示装置８１の表示内容に合わせて、その表示内容に対応する音声を音声出力装置２２６から出力し、また、その表示内容に対応させてランプ表示装置２２７の点灯および消灯を制御する。

【０１３９】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出などの表示を制御するものである。また、表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１の表示内容を通知する表示コマンドを適宜音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この表示コマンドによって示される表

示内容にあわせて音声出力装置２２６から音声を出力することで、第３図柄表示装置８１の表示と音声出力装置２２６からの音声出力とをあわせることができる。

【０１４０】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０１４１】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図示せず）を正常に実行し完了することができる。

【０１４２】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０１４３】

次に、本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について図１１～図１９を参照して説明する。図１１（ａ）および（ｂ）は本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｌ１～Ｌ３）が表示される（図１１（ｂ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（特別図柄）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「０」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。

【０１４４】

本実施形態のパチンコ機１０では、主図柄が数字を模した識別情報に応じて異なる種類の表示態様を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させた表示態様を用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【０１４５】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上下方向へスクロールして変動表示が行われる。
【０１４６】
そして、図１１（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、左右方向に形成される１つの有効ラインＬ１を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄が有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本第１実施形態では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。
【０１４７】
なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。
【０１４８】
さらに、本実施形態では、特別図柄の変動に対応した第３図柄を変動表示（動的表示）させるように構成しているが、これに限ること無く、普通図柄の変動に対応した第３図柄を変動表示（動的表示）させるように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示が特別図柄の変動に対応しているのか、普通図柄の変動に対応しているのかを、遊技者に分かり難く報知するように構成しても良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示の結果に応じてどのような特典が遊技者に付与されるのかを分かり難くすることができる。
【０１４９】
また、特別図柄の変動（抽選）に対応した変動表示と、普通図柄の変動（抽選）に対応した変動表示と、を共に実行可能に構成したパチンコ機１０であれば、実行される遊技内容（遊技状態）に応じて第３図柄の対象を切り替えるように構成しても良く、例えば、通常状態中は特別図柄の変動（抽選）に対応させた第３図柄の変動表示を実行し、時短状態中は普通図柄の変動（抽選）に対応させた第３図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。この場合、遊技者に有利な抽選（遊技者が抽選結果をより注視する側の抽選）が実行される図柄種別に対応させて第３図柄を変動表示させると良い。一方、変動している図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。これにより分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。
【０１５０】
図１１（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、下側の２／３が第３図柄を変動表示する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタおよび保留球数などを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。
【０１５１】
主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に、それぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１に

おいては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【０１５２】

また、主表示領域Ｄｍには、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の遊技に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。この停止表示状態は最低１秒間保持される。このように、停止した第３図柄を一定期間（１秒以上）表示させておくことで、遊技者が大当たりに対応する第３図柄の組み合わせであるか否か（特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か）を見落としてしまうことを抑制することができる。また、第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（本実施形態では、同一の主図柄の組合せ）が揃えば、大当たりが確定し、大当たり遊技が開始され、大当たり動画（オープニング演出）が表示される。

【０１５３】

また、停止表示された第３図柄の組み合わせが外れに対応する組み合わせであって、保留球が存在する場合は、１秒間の停止表示（確定表示）後に、保留球に基づく抽選に対応する変動表示が開始される。なお、複数の保留球が存在する場合は、時間的に最も古い入球に対応する保留球に基づいて抽選が実行される。

【０１５４】

一方、保留球が存在しない状態で、特別図柄の外れに対応する組み合わせの第３図柄が１秒間停止表示（確定表示）された場合は、その後も第３図柄が停止表示された状態が継続する。この状態は、所定時間（例えば、１５秒）が経過するか、または、特図入球口６４に対して新たに遊技球が入球するまで継続する。そして、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した場合は、遊技が実行されていないことを示すデモ演出が表示される。遊技者が遊技球を所定時間（例えば、１５秒）連続して発射させているにも関わらず、特図入球口６４への入球が無いという状況は稀であり、第３図柄が停止表示された状態が所定時間（例えば、１５秒）継続する場合の多くは、遊技者が遊技を辞めたことで、パチンコ機１０による遊技が全く行われていないことに起因する。よって、本実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄が停止表示されてから所定時間（例えば、１５秒）が経過した時点で、遊技者が遊技を行っていないと判断し、デモ演出を開始する。これにより、遊技を開始するためにパチンコ機１０を選択しようとしている遊技者が、デモ演出の表示の有無に基づいて遊技が行われているか否かを容易に判断することができる。一方、所定時間（例えば、１５秒）が経過する前に特図入球口６４に対して新たに遊技球が入球した場合は、その新たな入球に対応する第３図柄の変動表示が実行される。

【０１５５】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、さらに左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。このうち、小領域Ｄｓ１は、特図入球口６４、スルーゲート６７に入球された遊技球のうち変動が未実行である遊技球（保留球）の数である保留球数を表示する領域であり、小領域Ｄｓ２およびＤｓ３は、予告演出画像を表示する領域である。

【０１５６】

実際の表示画面では、図１１（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ７１０（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、別のキャラクタが現出する等して予告演出が行われる。

【０１５７】

一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動表示が行われている間に球が特図入球口６４に入球した場合、その入球回数は最大４個まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１におい

ても示される。またスルーゲート６７へ入球した場合、その入球回数は最大１回まで保留され、その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、副表示領域Ｄｓの小領域Ｄｓ１においても示される。小領域Ｄｓ１には、保留球数１球につき１つの保留球数図柄が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。即ち、小領域Ｄｓ１に１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、小領域Ｄｓ１に保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。なお、小領域Ｄｓ１のうち、左半分には、特図入球口６４への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示し、小領域Ｄｓ１のうち、右半分には、スルーゲート６７への入球に基づく保留球数を示す保留球数図柄を表示する構成としている。図１１（ｂ）の例では、小領域Ｄｓ１の左半分に４つの保留球数図柄が表示されている一方で、右半分には保留球数図柄が１つも表示されていないので、特別図柄の保留球が４つ存在するが、普通図柄の保留球は０個となっている状態を示している。

【０１５８】

なお、本実施形態においては、特図入球口６４への入球は、最大４回まで保留されるように構成し、スルーゲート６７への入球は、最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、小領域Ｄｓ１における保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【０１５９】

また、図１１を参照して示した表示画面では、主表示領域Ｄｍの上方に副表示領域Ｄｓが形成されているが、表示領域をこれ以外の態様で形成しても良く、例えば、主表示領域Ｄｍの下方に副表示領域Ｄｓを形成しても良い。また、この場合、設定されている遊技状態に応じて、第３図柄表示装置８１の表示画面の表示領域を可変形成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示画面を見るだけで、異なる遊技状態へ移行したことを遊技者が容易に把握することができる。さらに、特別図柄の抽選結果が大当たり当選している期待度が高いことを示す第３図柄の変動表示が実行されている状態といった、遊技者に対して主表示領域Ｄｍの表示態様を注視させる状態では、副表示領域Ｄｓの表示領域を小さくしたり、副表示領域Ｄｓを非表示にしたりするように構成しても良い。

【０１６０】

＜第１実施形態における第３図柄表示装置８１での演出内容について＞

次に、図１２～図１９を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１で実行される演出内容について説明する。本実施形態では、特別図柄の抽選（特図抽選）で大当たりに当選した場合、その大当たり遊技終了後に、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。この時短状態は、特別図柄の抽選が規定回数に達するまで（予め定められた時短状態の終了条件が成立するまで）継続され、特別図柄の抽選が規定回数実行されると、時短状態の終了条件が成立し、通常状態が設定されるように構成している。

【０１６１】

時短状態は、普通図柄の高確率状態が設定される状態であり、遊技状態が通常状態である場合と比べ、普図当たり遊技によって普電入賞装置６４０へと球が入球可能な開放状態が設定され易くなるように構成している。

【０１６２】

そして、普通図柄の当たりに当選し、球が普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に入球すると役物当たり遊技が実行され、Ｖ入賞装置６５内に設けられたＶ入賞口１６５に球

を入賞させるための遊技が実行される。
【０１６３】
ここで、本実施形態では、遊技盤１３の左側領域を狙って発射した遊技球は、１００％の確率でスルーゲート６７を通過するよう構成されている。そして、スルーゲート６７を遊技球が通過したことで実行される普通図柄の抽選において、時短状態が設定されている場合は、３／１０の確率で当たり当選するように設計されており、普通図柄の抽選で当たり当選した場合には、電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行される。
【０１６４】
時短状態中に実行される普図当たり遊技は、左打ち遊技を継続して実行することでその殆どで（約１００％）球を普電入賞装置６４０へと入賞させることができる期間（３秒間）電動役物６４０ａが開放状態となる普図当たり遊技が実行される。
【０１６５】
さらに、時短状態中に実行される普図当たり遊技では、普電入賞装置６４０に入賞した球の殆どが特電作動口６４３へと入球するように構成され、球が特電作動口６４３へと入球したことを契機に役物当たり遊技が実行される。そして、役物当たり遊技が実行されることでＶ入賞装置６５が開放動作され、Ｖ入賞装置６５に入賞した球が約１／１１の割合でＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ入賞口１６５へと球の入賞を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。
【０１６６】
つまり、時短状態中は、特別図柄の抽選で大当たり当選を狙う遊技（特図遊技）を実行するよりも、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞（Ｖ入賞）させることで大当たりを狙う遊技（特電遊技）のほうが大当たり遊技を実行させ易くできるので、遊技者は特電遊技において役物当たり遊技によるＶ入賞（Ｖ大当たり遊技）を所望しながら遊技を実行することになる。
【０１６７】
上述したように、本実施形態では、特電遊技として普電入賞装置６４０に球を入賞させるため（普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７に球を通過させるため）に遊技盤１３の左側領域を狙って球を発射する必要がある。さらに、本実施形態では、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技（左打ち遊技）を実行していると、特図入球口６４にも球が入球するため、時短状態中において、特図遊技（特別図柄の抽選を行う遊技）と、特電遊技（普通図柄の抽選を行う遊技）と、の両方が実行されることになる。
【０１６８】
特図遊技よりも特電遊技のほうが遊技者に有利な遊技となる時短状態は、特図遊技によって実行される特別図柄抽選が規定回数に達するまでの時間（即ち、規定回数分の特別図柄の変動時間）が経過するまで継続するように構成しているため、遊技状態が時短状態へ移行すると、その時短状態が終了し通常状態へと移行する契機となる特別図柄の変動時間が経過するまでに、特電遊技によるＶ入賞を期待しながら遊技を実行することが、本実施形態における時短状態中の基本的な遊技方法となる。
【０１６９】
この時短遊技の状態を、遊技者に分かり易く伝えるべく、第３図柄表示装置８１において、様々な演出を実行する。詳しくは、図１２～図１９を参照して後述するが、大当たり遊技が実行され、大当たり終了時に、遊技状態が遊技者にとって有利な状態である時短状態であることを示すためのＶラッシュモードへと移行し、時短状態が設定されたことを報知する。そして、Ｖラッシュ中における様々な演出について説明する。以下、説明の簡略化のために、時短状態を「Ｖラッシュ」と称す。
【０１７０】
まず、図１２（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たりエンディング画面について説明する。図１２（ａ）は、大当たり（遊技）のエンディング画面の一例を示した図である。大当たり遊技の最終ラウンドが終了すると、図１２（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓには、「大当たり

終了後Ｖラッシュが始まるよ！！」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示すＶラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域Ｄｍには、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が継続する期間を示すための残時短期間態様８０１が「４０秒」の「Ｖラッシュ期間４０秒ゲット」というコメントが表示される。

【０１７１】

ここで、残時短期間態様８０１の表示内容について説明をする。本実施形態では、上述したように、時短状態の終了条件として、特別図柄の抽選回数が規定回数（例えば、４回）に到達した場合に成立する終了条件が設定されている。よって、特別図柄の抽選が規定回数に達するまでの時間（即ち、規定回数分の特別図柄の変動時間を合計した時間）が経過するまで時短状態が継続される。残時短期間態様８０１は、時短状態の終了条件が成立するまでの特別図柄の変動時間を合計した合計時間の示す表示態様が表示される。

【０１７２】

次に、図１２（ａ）に示した状態における各図柄の保留状況について図１２（ｃ）を参照して説明をする。図１２（ｃ）は、図１２（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。本実施形態では、特別図柄の保留記憶を最大で４個、普通図柄の保留記憶を最大で１個、記憶可能に構成している。図１２（ｃ）では、実行中の特別図柄変動の状況を説明するための実行中特図ｔｈ０と、保留記憶されている特別図柄の入賞情報を説明するための特図第１保留ｔｈ１～特図第４保留ｔｈ４と、実行中の普通図柄変動の状況を説明するための実行中普図ｆｈ０と、保留記憶されている普通図柄の入賞情報を説明するための普図第１保留ｆｈ１と、を用いて各図柄の状況を説明している。

【０１７３】

図１２（ｃ）は、特図第１保留ｔｈ１～特図第４保留ｔｈ４には、１０秒間の変動パターンが設定されている特別図柄の保留が４つ貯まっている状態である。つまり、今回の時短状態の期間は、特別図柄抽選４回分の変動時間を合算した値である４０秒が設定される。よって、遊技者にとって有利となる遊技状態の継続期間を示すための残時短期間表示態様８０１には「４０秒」の文字が表示され、Ｖラッシュの期間がいつまで続くかを分かり易く報知することができる。

【０１７４】

なお、上述したように、本実施形態では、遊技者に有利となるＶラッシュの継続期間を残時短期間表示態様８０１に示すように、具体的な秒数で表示するよう構成したが、継続期間の残期間が分かるものであればよく、インジケータなどを用いて遊技者に報知しても良い。このように構成することで、遊技者によりどきどき感のある遊技を提供することができる。

【０１７５】

また、本実施形態では、図１２（ａ）に示した通り、Ｖラッシュの継続期間として算出された「４０秒」の全てを示す表示態様で残時短期間態様８０１を表示しているが、これに限ること無く、Ｖラッシュに突入することを報知する時点では、Ｖラッシュの継続期間として算出された値（例えば、４０秒）のうち一部のみ（例えば、３０秒）を報知するように構成し、Ｖラッシュの実行中に未報知分（例えば、１０秒）に対応する値を追加報知するように構成しても良い。

【０１７６】

この場合、例えば、時短回数４回が設定される場合において、獲得済の４個の特別図柄の保留（特図保留）のうち、３個の特図保留に対応する特別図柄の変動時間を合算した値、つまり、図１２（ｃ）の場合であれば、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３の合算値である「３０秒」をＶラッシュ突入時に表示すれば良い。このように構成することで、Ｖラッシュの継続期間として算出された値の一部のみを報知するための処理を簡素化することができる。

【０１７７】

図１２（ａ）に示した通り、本実施形態では、時短状態が終了するまでに実行される複数回の特別図柄抽選の変動時間を合算してＶラッシュの継続期間を表示するように構成している。さらに、現在の特図保留数が遊技者に把握され難くするために、第３図柄表示装置８１の表示面にて特図保留数を示すための表示態様を表示しないように構成している。これにより、Ｖラッシュの継続期間として表示される残時短期間態様８０１の値が、何個分の特図保留に対応した変動時間の合算値であるかを遊技者に分かり難くすることができる。また、個々の特別図柄抽選の変動時間を遊技者に分かり難くすることができる。

【０１７８】

よって、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合と、外れである場合とで異なる変動時間の変動パターンが設定されるパチンコ機１０であっても、残時短期間態様８０１の表示態様によって、特図保留内の抽選結果（特図保留内に大当たり当選に対応する入賞情報が含まれているか否か）が遊技者に事前に把握されてしまうことを抑制することができる。

【０１７９】

また、例えば、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に変動時間が５０秒の変動パターンが選択されるように構成し、特別図柄の抽選結果が外れである場合に変動時間が１０秒、２０秒、３０秒の何れかの変動パターンが選択されるように構成したパチンコ機１０であって、特図第１保留ｔｈ１が「１０秒」、特図第２保留ｔｈ２が「３０秒」、特図第３保留ｔｈ３が「２０秒」、特図第４保留ｔｈ４が「１０秒」である場合には、Ｖラッシュの継続期間を示す残時短期間態様８０１の表示態様として、「５０秒」を表示させるように構成すると良い。このように構成することで、Ｖラッシュの継続期間である「９０秒」（特図保留４個分の変動時間の合算値）よりも少ない期間であって、且つ、時短状態中に実行される特別図柄抽選にて大当たり当選（時短１回目の特別図柄抽選が大当たり当選しており、変動時間５０秒が設定）していることに対する期待感を遊技者に持たせることができる。

【０１８０】

つまり、Ｖラッシュが継続する全期間では無く、一部の期間のみを表示する場合には、上述したように大当たり当選している場合に設定される変動時間（５０秒）に対応した値を表示する構成以外にも、例えば、時短１回目が外れ変動（変動時間１０秒）で、時短２回目が大当たり変動（変動時間５０秒）であると遊技者に思わせる「６０秒」の表示態様で残時短期間態様８０１を表示するように構成しても良い。つまり、実際のＶラッシュの継続期間を示す値よりも小さく、且つ、少なくとも大当たり変動で選択され得る変動時間と、外れ変動で選択され得る変動時間と、を組み合わせた場合に算出される値を表示すれば良い。

【０１８１】

なお、本実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に獲得済の特図保留数を表示しないように構成しているが、これに限ること無く、特図保留数を示すための表示態様を表示しても良い。この場合であっても、特図保留数を示すための表示態様を遊技者がその内容を視認し難い表示態様で表示することで遊技者に対して現在獲得している特図保留数を分かり難くすることができる。

【０１８２】

次に、図１２（ｂ）を参照し、第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ開始画面について説明する。図１２（ｂ）は、大当たりのエンディング期間が終了し、Ｖラッシュが開始される表示態様の一例を示した図であり、図１２（ｄ）は、図１２（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。つまり、図１２（ｂ）は、大当たりのエンディング時に特図第１保留ｔｈ１で示されていた特図保留が変動を開始する時点における表示画面を示したものであって、大当たりのエンディング時に特図第１保留ｔｈ１であった特図保留が実行中特図ｔｈ０へとシフトし、また、特図第２保留ｔｈ２は特図第１保留ｔｈ１に、特図第３保留ｔｈ３は特図第２保留ｔｈ２に、特図第４保留ｔｈ４は特図第３保留ｔｈ３にそれぞれシフトされた状態における表示画面である

。また、Ｖラッシュが開始されてから新たに特図入球口６４に入球が無く、特図第４保留ｔｈ４が空の状態である。そして、実行中普図ｆｈ０に示す様に、普通図柄の抽選も変動を開始しており、普図第１保留ｆｈ１に保留が貯まっている状態である（図１２（ｄ）参照）。

【０１８３】

Ｖラッシュが開始されると、主表示領域Ｄｍには、現在がＶラッシュ期間であることを示す遊技状況報知態様として「Ｖラッシュ中」の文字が表示される。そして主表示領域Ｄｍの横には、うさぎを模したキャラクタ８１０が袋８１０ａの中から何かを取り出そうとしているように動的表示される。これは、普通図柄が変動中であることを示している。

【０１８４】

そして、主表示領域Ｄｍの中央には、遊技者に有利となるＶラッシュ期間の残期間を示すためのタイマ８１２が表示されている。このタイマ８１２には、時短状態の終了契機までの特別図柄の規定回数分の変動時間が合算された値が表示される。図１２（ｂ）では、時短状態中の特別図柄の抽選回数が４回に規定されており、実行中特図ｔｈ０の変動時間である１０秒と、特図第１保留ｔｈ１から特図第３保留ｔｈ３までの変動時間を合算した値である「４０．０秒」がタイマ８１２に示されている。このタイマ８１２は、実行中特図ｔｈ０の変動時間が減算される度にその値が減算されるように表示され、遊技者がＶラッシュの期間が進行していることを容易に理解させることができる。

【０１８５】

さらに、副表示領域Ｄｓには、「タイマが０になるとＶラッシュ終了！！」の文字が表示され、減算されているタイマ８１２の値が０になった場合に、Ｖラッシュが終了してしまうことを遊技者に報知している。上述したように、Ｖラッシュ期間中は、遊技者は、Ｖ入賞口１６５に球を入球させることを目的として遊技が実行される。よって、遊技者は、タイマ８１２に表示されている値の変位状況を視認することにより有利期間が終了してしまうまでの期間（残期間）を容易に理解することができる。

【０１８６】

そして、主表示領域Ｄｍの左上の表示領域ＨＲ１には「１連目」の文字が示され、通常状態から大当たりに当選し（所謂、初当たり）、Ｖラッシュが開始されてから、遊技状態が通常状態に移行しないまま何回目のＶラッシュ期間であるかを示している。さらに、表示領域ＨＲ１の下に示される表示領域ＨＲ２には「０ｐｔ」が表示されており、Ｖラッシュ期間中に当選した大当たりで獲得した賞球数が表示される。このように、表示領域ＨＲ１にＶラッシュが継続している回数、表示領域ＨＲ２にＶラッシュ中の大当たりで獲得した賞球数を表示しておくことで、遊技者が遊技者自身のタイミングで、遊技履歴を確認することができ、遊技の利便性を向上することができる。

【０１８７】

また、主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ変動領域８１１が表示され、このＶラッシュ変動領域８１１の左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃにはそれぞれ図柄が変動（動的表示）するような表示態様が表示されている。このＶラッシュ変動領域８１１には、Ｖラッシュ中の遊技状況を遊技者に示唆するための情報が表示される。図１２（ｂ）では、現在、特図と普図との変動中であり、Ｖラッシュ変動領域８１１によって、Ｖラッシュ期間が経過していることを示している。

【０１８８】

次に、図１３（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面について説明する。図１３（ａ）は、Ｖラッシュ中に普図当たりに当選した場合の表示画面の一例を示した図であり、図１３（ｃ）は、図１３（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普通図柄の抽選に当選した場合に、普電入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａが、遊技球が入球可能となるよう開放される。

【０１８９】

図１３（ｃ）に示すように、実行中普図保留ｆｈ０は、普通図柄の抽選で当たり当選したことを示す「○」が示される。そして、主表示領域Ｄｍの右上には、Ｖラッシュの開始時には（図１２（ｂ）参照）袋８１０ａから何かを探していたキャラ８１０が、普通図柄の抽選に当選し特典を獲得したことを示すための報知態様である「ラッキー」の文字が書かれたチケット８１０ｂを取り出すアニメーションが表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下の表示領域ＨＲ３には、普電入賞装置６４０を模式的に示した画像が表示され、普通図柄の抽選に当選し、電動役物６４０ａが開放されている状態で表示されている。さらに、副表示領域Ｄｓには「電チューに入ればＶ獲得チャンス！！」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者は電チューを狙って遊技を実行することを理解できるので、正しい遊技方法を遊技者に案内することができる。つまり、上述した表示領域ＨＲ３の表示態様、および、副表示領域Ｄｓの表示態様は、遊技者に対して実行すべき遊技の内容を案内するための案内報知態様となる。

【０１９０】

また、主表示領域Ｄｍ中央に表示されているタイマ８１２は、その値として３０．９秒が表示されている。図１３（ａ）の遊技状況では、実行中特図ｔｈ０に示される実行中の特図変動の残り変動時間は、０．９秒であり、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３までの特図抽選がＶラッシュの期間である。よって、その合算した値である３０．９秒がタイマ８１２に表示されている。なお、図１３（ａ）では、Ｖラッシュの開始時（図１２（ｂ）参照）には貯留されていなかった特図第４保留ｔｈ４が保留されているが、これはＶラッシュの規定回数の期間が経過した後に実行される特図抽選となるため、この特図第４保留ｔｈ４の変動時間は合算されない。よって、特図第４保留ｔｈ４には「‐」が示されている（図１３（ｃ）参照）。

【０１９１】

次に、図１３（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中に役物当たりした場合の表示画面について説明する。図１３（ｂ）は、Ｖラッシュ中に役物当たり遊技が実行された場合の表示画面の一例を示した図であり、図１３（ｄ）は、図１３（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に遊技球が入賞した場合には、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが開放状態となる役物当たり遊技が実行される。

【０１９２】

図１３（ｂ）は、図１３（ａ）で示した普図当たりによって普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に遊技球が入賞した場合の表示画面である。図１３（ａ）では、特図第１保留ｔｈ１に保留されていた保留球が、図１３（ｂ）では実行中特図ｔｈ０にシフトされている。そして、その残変動時間が９．９秒であり変動が仮停止していることを示す「？」が示されている（図１３（ｄ）参照）。本実施形態では、役物当たり遊技、或いは、大当たり遊技が実行される場合に、実行中の特別図柄変動の変動時間の減算を、各当たり遊技が終了するまで中断（仮停止）させるように構成している。

【０１９３】

そして、主表示領域Ｄｍには、図１３（ａ）までは、特図の変動時間と共に減少していたタイマ８１２の値の減算表示が、特図の変動（特別図柄変動の変動時間の減算）が中断された時間（即ち、特電作動口６４３に入賞した時間）で中断表示されている。さらに、タイマ８１２の減算表示が中断していることを示すための「ＳＴＯＰ！！」の文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者はＶラッシュの期間が経過することが中断されていることを把握することができる。そして、表示領域ＨＲ３には、Ｖ開閉扉６５ａが開放された状態のＶ入賞装置６５が模式的に表示され、「狙え！！」という文字と共に表示されている。

【０１９４】

これにより遊技者は、Ｖ入賞装置６５のＶ開閉扉６５ａの開放していること（役物当たり遊技が実行されていること）を、第３図柄表示装置８１を視認することで理解することが

できる。つまり、図１３（ｂ）における表示領域ＨＲ３の表示態様、及び、副表示領域Ｄｓの表示態様は、Ｖラッシュ中における遊技状況を遊技者に報知するための遊技状況報知態様の機能と、役物当たり遊技中において実行すべき遊技を遊技者に案内するための案内報知態様の機能と、を有するものとなる。

【０１９５】

また、Ｖラッシュ変動領域８１１は、左領域８１１ａと右領域８１１ｃとに「Ｖ」の文字が停止表示され、所謂リーチ表示態様となるように表示されている。さらに、副表示領域Ｄｓには、「Ｖに入れば大当たり！！」の文字が表示されており、これらの表示内容により、遊技者は、もう少しでＶ入賞口１６５に遊技球を入賞させることができるのではないかという期待感をもちながら遊技を実行することができる。

【０１９６】

つまり、図１１（ｂ）に示した通り、パチンコ機１０における一般的な遊技、即ち、特別図柄の抽選を実行し、その抽選結果が大当たり当選であることを期待しながら実行される遊技（特図遊技）では、抽選結果を示すための複数の識別情報（第３図柄表示装置８１にて動的表示される各図柄（第３図柄））が複数列（例えば、３列）で変動表示（動的表示）され、その複数の図柄列のうち、一の図柄列を除いた他の図柄列が大当たり当選を示すための識別情報の組合せとなるリーチ表示態様（例えば、同一の識別情報の組合せ）で停止表示されると、大当たり当選の期待度が高まるリーチ演出が実行されるように構成している。

【０１９７】

本実施形態のパチンコ機１０における時短状態（Ｖラッシュ）中に実行される遊技（特電遊技）は、特別図柄の抽選では無く、普通図柄の抽選を基点に様々な過程を経て最終的にＶ入賞口１６５へと球を入賞させることで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させる遊技となるため、特電遊技の具体的な遊技内容を遊技者が理解し難いという問題があった。これに対して、本実施形態では、上述した複雑な遊技性を有する特電遊技の進行状況（大当たり遊技が実行されるまでの各種過程）に応じて、Ｖラッシュ変動領域８１１の左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃの各領域にて変動表示（動的表示）される図柄（文字）の変動表示態様を、あたかも特図遊技が実行されているかのような演出態様が実行されるように構成している。このように構成することで、遊技者は特電遊技における具体的な遊技内容を把握しなくとも、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様を把握することができるため、遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。

【０１９８】

次に、図１４（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の役物当たり遊技中のＶ入賞画面について説明する。図１４（ａ）は、Ｖラッシュ中の役物当たり遊技中にＶ入賞口１６５に遊技球が入賞し、大当たりが付与される場合の表示画面の一例を示した図であり、図１４（ｃ）は、図１４（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では上述したように、Ｖラッシュ中に、役物当たり遊技が実行され、役物当たり遊技中にＶ入賞口１６５に球を入賞した場合（Ｖ入賞した場合）には、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が付与される。

【０１９９】

図１４（ａ）は、図１３（ｂ）で示した役物当たり遊技中に、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した場合の表示画面である。上述した通り、役物当たり遊技中は特別図柄の変動が中断されているため、実行中特図ｔｈ０は、変動時間を９．９秒残したまま仮停止している。そして、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２は今回のＶラッシュの規定回数内の保留であり、変動時間はそれぞれ１０秒が設定されている。よって、Ｖラッシュ期間の残期間は、図１３（ｂ）で示した時点から変わること無く「２９．９秒」となる（図１４（ｃ）参照）。

【０２００】

そして、球がＶ入賞して大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることが確定した場合には、Ｖラッシュ期間の減算が所定期間（大当たり遊技期間）の間減算されない状態となるため、図１３（ｂ）に示したタイマ８１２にて表示させた「２９．９秒」の表示態様が、そのタイマ８１２よりも目立たない表示領域ＨＲ４にて表示される。表示領域ＨＲ４には「タイムストック２９．９秒」が表示されている。

【０２０１】

本実施形態では、特図の仮停止中にＶ入賞（Ｖ大当たり遊技）が発生した場合には、その仮停止していた特図変動が終了した後に実行される特別図柄抽選が今回実行される大当たり遊技の大当たり種別に対応して設定される時短回数分実行されるまで時短状態が継続するように構成している。即ち、大当たり遊技終了後に実行される中断されていた特別図柄変動（再開特図変動）によって、時短終了条件を成立させるための情報（時短回数）が更新（減算）されないように構成している。

【０２０２】

つまり、図１４（ｃ）に示した状態では、大当たり遊技終了後に時短回数４回が設定される場合には、中断中の特別図柄変動の残期間（９．９秒）に、特図保留４個分の特図変動時間を合算した値が、次のＶラッシュの継続期間となる。このように構成することで、通常状態において特図遊技を行い、大当たり当選することで設定される時短状態（Ｖラッシュ初突入時）に対して、Ｖラッシュ中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行され、その大当たり遊技終了後に再度設定される時短状態（Ｖラッシュ継続時）のほうが、再開特図変動の変動時間（残変動時間）分、Ｖラッシュ継続期間を長く設定することができるため、Ｖラッシュ初突入時よりも、Ｖラッシュ継続時のほうが遊技者に有利なＶラッシュを提供し易くすることができる。よって、遊技者に対して、Ｖラッシュが継続することをより期待させながら遊技を行わせることができる。

【０２０３】

なお、Ｖラッシュ初突入時よりも、Ｖラッシュ継続時のほうが遊技者に有利な時短状態を設定するために他の手法を用いても良く、例えば、通常状態中に大当たり遊技の実行条件が成立（特図抽選で大当たりに当選）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合と、時短状態で大当たり遊技の実行条件が成立（特電遊技でＶ入賞）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合とで、特別図柄の変動パターンとして異なる変動パターンが選択されるように構成しても良く、具体的には、通常状態中に大当たり遊技の実行条件が成立（特図抽選で大当たりに当選）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合よりも、時短状態で大当たり遊技の実行条件が成立（特電遊技でＶ入賞）し、その大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合のほうが長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、Ｖラッシュ初突入時よりも、Ｖラッシュ継続時のほうが時短状態中に実行される特別図柄変動の変動時間を長くし易くすることができるため、結果として、Ｖラッシュの継続期間を長くすることができる。よって、Ｖラッシュを継続させた遊技者に対して付加価値を付与することができるため遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【０２０４】

一方、本実施形態のパチンコ機１０とは反対の技術思想として、再開特図変動の実行により時短終了条件を成立させるための情報（時短回数）が更新（減算）されるように構成しても良いし、Ｖラッシュ初突入時のほうがＶラッシュ継続時よりも長い変動時間の特別図柄変動が実行され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、Ｖラッシュが過剰に継続してしまうことを抑制しつつ、Ｖラッシュ中に実行される特電遊技にて一度も大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させることなくＶラッシュが終了してしまい遊技意欲が低下することを抑制することができる。

【０２０５】

また、本実施形態のように、実行中の特図変動の中断タイミングが、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）終了後のＶラッシュの継続期間の長さに大きな影響を与える構成を用いる場合には、特図変動を中断させることが可能となる状態（例えば、普通当たり遊技に当選し

た状態）において、実行中の特図変動の残変動時間を示すための情報を遊技者に報知するように構成し、遊技者が、特図変動を中断させるか否かを選択し得るように構成しても良い。つまり、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも長い（例えば、３０秒）である場合には、特図変動を中断させるための遊技（普図当たり遊技中に特電作動口６４３に球を入賞させ役物当たり遊技を実行させる遊技）を実行し、Ｖ入賞を狙う遊技を選択し、実行中の特図変動の残変動時間が所定時間よりも短い（例えば、２秒）である場合には、特図変動を中断させない遊技を選択することが可能となるように構成しても良い。

【０２０６】

また、Ｖ入賞によって大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が付与された場合には、その仮停止していた特別図柄の変動時間と、その時点で保留されていたＶラッシュの規定回数内の特別図柄の変動時間が次のＶラッシュの予め設定された期間として表示されるよう構成している。そしてその時間を主表示領域ＤｍのＨ表示領域ＨＲ４に表示するよう構成している。よって、遊技者は、表示領域ＨＲ４を確認することで、次のＶラッシュにストックされた期間を確認することができる。

【０２０７】

そして、主表示領域ＤｍのＶラッシュ中の遊技状態を示すためのＶラッシュ変動領域８１１では、図１３（ｂ）では変動していた中領域８１１ｂに「Ｖ」が停止表示される。そして、左領域８１１ａと右領域８１１ｃは役物当たりが実行された際に、「Ｖ」の文字が停止表示されているため、左領域８１１ａと中領域８１１ｂと右領域８１１ｃとを合わせて「ＶＶＶ」と大当たりに当選したことを示唆する報知態様が表示される。また、副表示領域Ｄｓには「大当たりおめでとう！！」の文字が表示される。これらの表示内容により、役物当たり中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させ、大当たりが付与されたことを遊技者に分かりやすく示している。

【０２０８】

なお、本実施形態では、Ｖラッシュ変動領域８１１は、役物当たりが実行された場合に左領域８１１ａと右領域８１１ｃとを停止表示し、役物当たり中にＶ入賞した場合に中領域８１１ｂを停止表示するよう構成したが、これに限ることなく、普図当たりに当選した場合に、左領域８１１ａを、役物当たりが実行された場合に、右領域８１１ｃを、Ｖ入賞した場合に中領域８１１ｂを停止表示するよう構成しても良い。このように遊技条件の成立などを契機として、段階的な演出を実行するよう構成することで、遊技者はＶ変動領域８１１を視認すると、遊技段階がどの段階なのかを瞬時に判断することができる。よって、遊技者により多くの情報を提供することができる。また、停止される文字は、大当たりが付与され、遊技者が特典を獲得することが出来ることを示すためのものならよく、「当たり」や「Ｖ入賞」などと表示してもよい。このように大当たりを示す文字を複数表示されるよう構成することで、よりバリエーションのある演出を遊技者に提供することができる。

【０２０９】

次に、図１４（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の役物当たり中の外れ画面について説明する。図１４（ｂ）は、Ｖラッシュ中の役物当たり中にＶ入賞口１６５に遊技球が入賞しなかった場合の表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、役物当たりに実行された場合に、実行されていた特別図柄の変動を仮停止するよう構成したが、役物当たり中にＶ入賞できなかった場合には、その仮停止していた特別図柄の変動が再開される。

【０２１０】

図１４（ｂ）は、図１３（ｂ）において役物当たりが実行された場合からＶ入賞口１６５に遊技球が入賞しなかった場合の表示画面である。主表示領域Ｄｍの、Ｖラッシュ中の遊技状況を示すＶ変動領域８１１では、中領域８１１ｂにＶ入賞しなかったことを示す「×」の文字が表示される。よってＶラッシュ変動領域８１１には「Ｖ×Ｖ」という外れ表示態様が表示される。これにより、遊技者は、今回の役物当たり中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させることができなかったことを理解することができる。

【０２１１】

そして、主表示領域Ｄｍには、仮停止していた特図の変動が再開することを示すための「再開！！」という文字が表示される。そして、タイマ８１２に示されるＶラッシュの残期間を示すための表示態様が、実行中特図ｔｈ０に示す特図の変動再開（図１４（ｄ）参照）とともに再び減少し始める。これにより遊技者は、このタイマ８１２に示す時間内にＶ入賞させることを目指して遊技を実行しなければならないことを容易に理解できる。

【０２１２】

次に、図１５（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の大当たりエンディング画面について説明する。図１５（ａ）は、Ｖラッシュ中の大当たりエンディングの表示画面の一例を示した図であり、図１５（ｃ）は、図１５（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、Ｖラッシュ期間中に、大当たりに当選、或いは、Ｖ入賞した場合には、再度Ｖラッシュ期間（時短状態）が設定される。

【０２１３】

図１５（ａ）は、図１４（ａ）に示したＶ入賞より付与された大当たりのエンディング画面を示した図である。上述したように、Ｖラッシュ中に大当たりが付与された場合には、仮停止していた実行中特図ｔｈ０と前回のＶラッシュ期間の規定回数であった特図第２保留ｔｈ２までの変動時間を合算した値がタイムストックとして表示領域ＨＲ４に「タイムストック２９．９秒」の文字が表示されている。そして、図１５（ｃ）の特図第３保留ｔｈ３に対応する特図保留、即ち、大当たり遊技が実行される前のＶラッシュ中では、Ｖラッシュ期間（時短期間）として加算されていなかった特図保留の変動時間が算出される。

【０２１４】

上述したように、Ｖラッシュ中に大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技の終了時に、再度Ｖラッシュが設定される。そのＶラッシュの期間は大当たり中に仮停止していた特図の変動の残時間と、大当たり種別により付与された特図の抽選回数分の変動時間が合算された値が設定される。図１５（ａ）では、表示領域ＨＲ４に表示されているようにタイムストックとして２９．９秒、即ち、中断されている特図変動の残期間（９．９秒）と、前回のＶラッシュ中に既にタイマ８１２に加算表示されていた特図第１保留ｔｈ１、及び特図第２保留ｔｈ２に対応する特図保留の変動時間（合計２０秒）を合算した秒数がタイムストックとして既に表示されており、このタイムストックされている秒数に対して、大当たり遊技終了時点において新たにＶラッシュ期間に加算可能な値として特図第３保留ｔｈ３に対応する特図保留の変動時間（１５秒）が加算される。

【０２１５】

なお、図１５（ａ）に示した例では、大当たり遊技の終了後に時短４回が付与される大当たり遊技のエンディング画面を示しており、タイムストックとして保留されている特図保留は特図第２保留ｔｈ２まで（特図保留２個分）であるため、あと２個分の特図保留の変動時間を今回のＶラッシュ期間としてタイマ８１２に加算表示することができるが、図１５（ａ）では、タイマ８１２に加算表示可能な特図保留が１個しか無いため（特図第４保留ｔｈ４に特図保留が記憶されていないため）、特図第３保留ｔｈ３に対応する特図保留の変動時間のみが加算表示される。

【０２１６】

本実施形態では、Ｖラッシュ中に大当たりが付与され、その時点でタイムストックされている特図保留数が今回付与される時短（Ｖラッシュ）の規定回数（時短回数）に足りない場合には、大当たり遊技終了後までに保留記憶された特図保留に対応する変動時間を、タイムストックの値に上乗せする演出を実行するように構成しており、図１５（ａ）では、特図第３保留ｔｈ３に示された１５秒の外れ変動パターンが実行される特図保留に対応させて上乗せ期間表示態様８０２に「＋１５秒ＧＥＴ」の文字が表示される。これにより、遊技者は、遊技者にとって有利となる期間がさらに延長されたという喜びを得ることができる。さらに、本実施形態では、大当たり遊技のエンディング期間中にＶラッシュ期間を上乗せする演出を実行するように構成しているため、大当たり遊技のエンディング時に有利期間が延長されるのではないかという期待感を持ちながら遊技を実行することができる

ため、大当たり中の演出により注目させることが出来る。
【０２１７】
また、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１にはＶラッシュが２回継続されたことを示す「２連目」の文字が表示され、また、表示領域ＨＲ２にはＶラッシュ中の大当たりで獲得出来た賞球数である「６７０Ｐ」が表示される。このように、遊技結果を遊技者が視認しやすい位置に表示し、大当たりが実行され特典を得るたびにその値が増加することで、より満足感を遊技者に与えることができる。そして、副表示領域Ｄｓには、Ｖラッシュが再度設定されたことを示す「Ｖラッシュ継続」の文字が表示される。これにより遊技者は、遊技者にとって有利となるＶラッシュが継続されることを容易に理解することができる。
【０２１８】
次に、図１５（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中のタイマ上乗せ画面について説明する。図１５（ｂ）は、Ｖラッシュ中のタイマ上乗せ画面の表示内容の一例を示した図である。上述したように、本実施形態では、Ｖラッシュ中に実行された大当たりエンディング時に新たに入賞した特図保留や、大当たり前にはＶラッシュの規定回数の期間外であった特別図柄の変動時間の上乗せ演出を実行する。そして、大当たり終了時にＶラッシュの規定回数分の保留球数が保留されていない状態である場合には、Ｖラッシュの規定回数分の特図保留が貯まるまで、Ｖラッシュ期間中も新たに増加した保留球数分の上乗せ演出を実行する。
【０２１９】
図１５（ｂ）は、図１５（ａ）に示した大当たりのエンディング時から遊技が進行し、新たに特図入球口６４に遊技球が入賞した場合の表示画面を示した図であり、図１５（ｄ）は、図１５（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ変動領域がＶラッシュの期間が経過していることを示す変動表示態様が表示されている。図１５（ｂ）は、図１５（ｄ）に示した通り、実行中特図ｔｈ０が変動を再開し、残変動時間が３．２秒となり、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とには、変動時間としてそれぞれ１０秒が設定されている保留が記憶されている。そして、特図第３保留ｔｈ３は１５秒の変動時間の保留球が記憶されている状態である。よって、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示されているタイマ８１２は、これらの値が合算された「３８．２」秒が表示されている。
【０２２０】
図１５（ａ）の状態は、上述した通り、Ｖラッシュ期間として新たな特図保留２個分の変動時間を上乗せ可能な状態であるが、新たな特図保留を１個しか獲得していない状態（特図第３保留ｔｈ３のみ）である。この場合、図１５（ｂ）に示した通り、次に新たな特図保留を獲得した場合に、その獲得した特図保留の変動時間が上乗せ表示されるように構成している。
【０２２１】
具体的には、特図第４保留ｔｈ４には追加入賞があったことが示されており、この新たな特図保留には、２０秒の変動時間が設定されている。よって、今回のＶラッシュ期間に２０秒が加算される演出が実行される。そして主表示領域Ｄｍに表示されているキャラ８１０が、Ｖラッシュの期間が追加され、遊技者に有利期間延長を示すためのチケット８１０ｂを、Ｖラッシュの残期間を示すためのタイマ８１２に投げている様子が表示される。この演出が実行された後、タイマ８１２に表示されている残期間に今回追加入賞した特図の変動時間がＶラッシュの残期間に加算され、タイマ８１２にその値である「５８．２秒」が表示される。また、副表示領域Ｄｓには、「タイマ上乗せ！！」の文字が表示され、Ｖラッシュ期間が延長（追加）されたことを分かり易く報知している。
【０２２２】
次に、図１６（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ終了画面について説明する。図１６（ａ）は、Ｖラッシュの終了を示す表示画面の一例を示した図であり、図１６（ｃ）は、図１６（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、Ｖラッシュ期間中

に、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させられなかった場合、或いは、特別図柄の抽選で大当たりに当選しなかった場合には、Ｖラッシュ期間が終了し、遊技状態が通常状態へと移行する。

【０２２３】

図１６（ｃ）に示した通り、今回のＶラッシュの最終変動である実行中特図ｔｈ０ｆが外れで停止したことを示す「×」の表示が示されている。特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３まで保留球は貯まっているが、これらの保留球はＶラッシュの規定回数外の保留球である。なお、実行中普図ｆｈ０は変動している状態であり、普図第１保留ｆｈ１普図保留球が貯まっている。

【０２２４】

そして、主表示領域Ｄｍには「ＶＧＥＴ×２」という今回何回Ｖラッシュが継続されたかどうか示す文字が表示され、さらに、「ＰＧＥＴ×１５００」という今回のＶラッシュ中の大当たりで、賞球（特典）をどれだけ獲得できたかを示すための文字が表示される。これにより、今回のＶラッシュの遊技結果を遊技者が分かり易く報知している。また、副表示領域Ｄｓには、有利期間が終了してしまったことを報知するための「Ｖラッシュ終了」の文字が表示される。これらの表示態様により、遊技者に対し、Ｖラッシュ期間が終了してしまったことを遊技者に対し分かり易く報知することができる。

【０２２５】

次に、図１６（ｂ）を参照して、Ｖラッシュ延長画面について説明する。図１６（ｂ）は、Ｖラッシュの期間が延長したことを示す表示画面の一例を示した図であり、図１６（ｄ）は、図１６（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。

【０２２６】

本実施形態では、時短状態が設定されている場合において、Ｖラッシュ演出を実行するように構成している。そして、時短状態は、予め定められた規定回数の特別図柄変動が終了した場合に終了するように構成している。具体的には、時短回数４回が設定された場合には、時短状態が設定されてから４回目の特別図柄変動が停止表示（確定表示）した場合に、時短状態を終了し、通常状態へと移行するように構成している。ここで、特別図柄の抽選（変動）と、普通図柄の抽選（変動）とは、独立して実行されるものであるため、Ｖラッシュ期間の終了間際（時短状態における特別図柄の最終変動が停止表示する直前）に、普図当たり遊技が実行された場合には、時短状態が終了した後（通常状態へと移行した後）に、役物当たり遊技を実行させることができる場合がある。

【０２２７】

この場合、遊技状態が時短状態から通常状態へと移行するタイミングでＶラッシュ演出を終了してしまうと、Ｖラッシュ演出が終了したにも関わらず、役物当たり遊技が開始される事態は発生してしまい、遊技者を困惑させてしまう虞があった。そこで、本実施形態では、Ｖラッシュ期間の終了タイミング（時短状態における特別図柄の最終変動停止タイミング）において、普図当たり遊技が実行されている場合には、その普図当たり遊技が終了するまで、或いは、その普図当たり遊技を契機に実行される役物当たり遊技が終了するまで、Ｖラッシュ演出を延長するように構成している。これにより、Ｖ大当たり遊技を狙う特電遊技期間に対応させてＶラッシュ演出を実行することができるため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【０２２８】

具体的には、図１６（ｄ）に示した通り、実行中普図ｔｆ０に当たり当選したことを示す「○」の文字が示される状態、即ち、普図当たり遊技中に、時短状態の最終変動である特別図柄変動が停止表示（実行中特図ｔｈ０が外れで停止していることを示す「×」で停止表示）した場合には、図１６（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍには、Ｖラッシュ中の遊技状況を示すためのＶラッシュ変動領域８１１の左領域８１１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃが変動している状態で表示されている。即ち、Ｖラッシュが継続されていることを遊技者に示唆している。

【０２２９】
そして、タイマ８１２には、時短状態の規定回数分の特図の変動が全て終了したことを示す「００．０秒」が表示される。しかしながら、主表示領域の上方には、「Ｖラッシュ延長中」の文字が表示されている。このように表示されることで、遊技者は、終了してしまったと思っていたＶラッシュが延長されていることを知り、思わぬ喜びを得ることができる。そして、副表示領域Ｄｓには「ラストチャンス！！」の文字が表示され、今回の普図当たりで特電作動口６４３に遊技球を入賞させ、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させなければ、Ｖラッシュが終了してしまうことを、遊技者は容易に理解することができる。
【０２３０】
なお、図１６（ｂ）に示した状態、即ち、Ｖラッシュの延長表示中に球を特電作動口６４３へと入球させた場合には、通常のＶラッシュ期間中と同様に役物当たり遊技が実行される。この場合、図１３（ｂ）に示した役物当たり遊技中の表示画面が表示されると共に、副表示領域Ｄｓには継続して「ラストチャンス！！」の文字が表示される。これにより、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球が入賞しなければＶラッシュ期間が終了してしまうことを遊技者に分かり易く報知することができる。そして、「ラストチャンス！！」と表示された役物当たり遊技にて球がＶ入賞口１６５に入賞した場合には、通常のＶラッシュ期間中と同一のＶ大当たり遊技が実行される。一方で球がＶ入賞口１６５に入賞しなかった場合には、役物当たり遊技終了後に、図１６（ａ）に示したＶラッシュ終了画面が表示される。
【０２３１】
以上、図１６（ａ）、及び図１６（ｂ）を参照して説明をした通り、本実施形態では、遊技状態の移行状況では無く、特電遊技を実行可能な期間をＶラッシュ期間として一連のＶラッシュ演出を実行するように構成している。このように構成することで遊技者に分かり易い演出を提供することができる。なお、図１６（ａ）に示したＶラッシュ期間の終了を示す終了画面の表示タイミングは、Ｖラッシュ期間の特別図柄の最終変動が停止表示された後に限ること無く、例えば、特別図柄の最終変動の残期間が所定時間（例えば、５秒）となった場合に表示を開始し、特別図柄の最終変動が停止表示され、次の特図変動が開始されるタイミングで終了画面の表示を終了させるように構成しても良い。この場合、タイマ８１２に表示するＶラッシュ期間を、Ｖラッシュの終了画面が表示されるまでの期間として算出すると良い。
【０２３２】
このように構成することで、タイマ８１２の値が０になった後に、所定時間（例えば、５秒）を用いて終了画面を表示することができるため、遊技者にＶラッシュ期間中の遊技結果を分かり易く報知することができる。なお、このような構成を用いた場合には、例えば、Ｖラッシュの終了画面を表示する時点において普通図柄の抽選状況を事前判別し、Ｖラッシュの終了画面を表示し得る期間内にて普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合には、Ｖラッシュの終了画面を表示するタイミングにて、図１６（ｂ）に示した延長画面を表示するように構成しても良いし、一旦終了画面を表示した後に、普図当たり遊技が実行された場合に、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成しても良い。このよに、終了画面を延長画面へと切り替えるように構成を用いることで、終了画面が表示された後にもＶ大当たり遊技を狙える可能性を残すことができるため、遊技者に対して最後まで期待感を持たせたまま遊技を行わせることができる。なお、本実施形態では、図１６（ｂ）に示した延長画面が表示されている状態では、遊技状態として通常状態が設定されるように構成している。このような構成を用いた場合、例えば、時短状態中にＶ大当たり遊技が実行される場合よりも、通常状態中にＶ大当たり遊技が実行された場合のほうが遊技者に有利となる大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。これにより、延長画面が表示されている期間は、Ｖラッシュ期間が間もなく終了してしまうことを示す期間であると共に、有利な大当たり遊技が実行され得る期間であることを示すことになる。よって、Ｖラッシュ期間中の遊技を行っている遊技者に対して、最後まで期待感を持たせた遊技を行わせることができる。加えて、この場合、遊技状態として通常状態が設定されている状

態を、Ｖラッシュ期間が延長している特殊通常状態と、通常の通常状態とに区分けして管理可能に構成し、特殊通常状態が設定されている場合のみ、遊技者に有利な大当たり遊技が付与されるように構成し、通常の通常状態中にＶ大当たり遊技が実行された場合にはペナルティとして賞球を殆ど得ることが出来ず、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される不利大当たり遊技が実行されるように構成すると良い。また、これに限ること無く、例えば、Ｖラッシュ期間の特別図柄の最終変動が停止表示された時点で延長画面の表示条件が成立している場合には、時短状態を終了させず、延長画面表示の終了条件が成立した場合に時短状態を終了させるように構成しても良い。これにより、時短状態が終了するタイミングが可変することになるため、遊技者に対して、どのタイミングで時短状態が終了するのかを分かり難くすることができる。

【０２３３】

次に、図１７（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される大当たり遊技のエンディング時の特殊画面について説明する。図１７（ａ）は、大当たり遊技のエンディング時の特殊画面の表示画面の一例を示した図であり、図１７（ｃ）は、図１７（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、Ｖラッシュ中に大当たり遊技が実行された場合に、大当たり遊技の終了後、再度Ｖラッシュの期間が特別図柄の保留球数と変動時間とに基づいて設定されるが、大当たり遊技のエンディング時に保留球内に変動時間が２００秒の当たり変動が実行される保留球があれば、所定期間の経過後に必ず大当たりに当選することを示す天国モード演出が実行される。

【０２３４】

図１７（ａ）は、大当たり遊技のエンディング時に、変動時間が２００秒の当たり変動が保留されている場合の表示画面である。図１７（ｃ）に示すように、図１７（ａ）で示す大当たり遊技のエンディング時の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は、大当たり遊技中であるため特別図柄の変動が実行されていない。また、実行中普図ｆｈ０は変動中であることを示す「↓」が示されており、普図第１保留ｆｈ１は記憶されていることが示されている。そして、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とには、それぞれ１０秒の外れ変動パターンが実行される保留球が記憶されていることが示されている。

【０２３５】

そして、特図第３保留ｔｈ３には、２００秒の当たり変動パターンが実行される保留球が示されている。本実施形態では、詳しくは後述するが、時短遊技中（Ｖラッシュ中）の特別図柄の変動パターンとして、当否判定結果が当たりである場合に、変動時間が２００秒の当たりロング変動（以下、特殊当たりと称す）が実行される場合がある。さらに、特別図柄の抽選において当選する大当たり（大当たりＡ、大当たりＢ）においては、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される。よって、遊技者はこの特殊当たりの変動が停止するまで（天国モード中）は、特電遊技においてＶ入賞口１６５に入賞させることができなくても、必ず、特殊当たりにより当選した大当たり遊技により、大当たり遊技終了後再度Ｖラッシュの期間が設定されることため、安心して特電遊技を実行することができる。なお、図１７（ｃ）に示すように、特図第４保留ｔｈ４は保留球があることを示しているが、特図第３保留ｔｈ３において大当たり遊技が実行されるので、特図第３保留ｔｈ３の保留球によって実行される大当たり遊技の終了後に設定されるＶラッシュの期間として設定されるため、変動時間は「‐」が示されている。

【０２３６】

そして、図１７（ａ）に示す様に、大当たり遊技のエンディング時に保留内に特殊当たりがある場合には、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍにおいて、保留内に特殊当たりがあることを示す「天国モード突入」の文字が表示される。また、遊技状態が通常状態である場合や、保留内に特殊当たりがないＶラッシュ中には表示されない第１ラッキーキャラクタ８２０ａと第２ラッキーキャラクタ８２０ｂが表示される。また、副表示領域Ｄｓに「超ラッキー！！」の文字が表示される。このように、通常状態時や保留内に特殊当たりがないＶラッシュ中には表示されない第１ラッキーキャラクタ８２０ａと第２ラッキー

キャラクタ８２０ｂとが表示されることで遊技者は、遊技状況が特殊な状況であるのではないかという期待感を持つことができ、わくわくしながら遊技を継続することができる。つまり、第１ラッキーキャラクタ８２０ａと第２ラッキーキャラクタ８２０ｂとは、遊技者にとって現在の遊技状況が特殊な遊技状況であることを示唆するための特殊遊技状況示唆態様となる。

【０２３７】

また、主表示領域Ｄｍの中央には、「２２０秒」と書かれた特殊期間表示態様８０３が表示される。この特殊期間表示態様８０３に表示される値は、特別図柄の抽選で特殊当たりに当選する変動が停止するまでの時間、即ち、天国モードの期間として設定される値が表示される。つまり、これから実行される特殊遊技期間を示すための特殊遊技期間報知態様となる。よって、この特殊期間表示態様８０３に表示される値は、特殊当たりの変動時間である２００秒と、特殊当たりに当選するまでの保留球数分の変動時間が合算された値が表示される。図１７（ｃ）では、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とがそれぞれ１０秒の変動時間が設定されている。さらに、特図第３保留ｔｈ３に示される特殊当たりの変動時間は２００秒であるため、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３までの変動時間の値を合算した「２２０秒」が、天国モードが設定される期間である。

【０２３８】

本実施形態のパチンコ機１０における時短状態（Ｖラッシュ）の期間は、大当たり遊技のエンディング時に第３図柄表示装置８１において遊技者に対し報知するよう構成したが、時短遊技状態における特別図柄の変動時間は、特殊当たり変動である２００秒を除くと最大でも５０秒が最長の変動時間として設定される変動パターンが実行されるよう構成している（図２５（ｃ）参照）。よって、図１７（ａ）に示す様に、２００秒を超える極端に長い時間が特殊期間表示態様８０３に表示される場合には、必ず再度時短状態が設定されることを遊技者は理解することができ、安心して特電遊技を実行することができる。

【０２３９】

なお、本実施形態では、大当たり遊技のエンディング時に、保留球内に特殊当たり変動があるかを判別し、特殊当たりがある場合には、大当たり遊技のエンディング時に、遊技者に対し報知するよう構成したが、報知態様はこれに限られるものではない。例えば、保留内に特殊当たりがある場合には、大当たりのエンディング時には、特殊当たり変動が実行されるまでの時間を報知するよう構成し、特殊当たりの変動が開始される時に、「２００秒」の期間延長があったことを遊技者に報知するようにしてもよい。このように構成することで、終わってしまったかと思われたＶラッシュの期間が、突然長い期間延長されたという思わぬ喜びを遊技者に対し与えることができる。

【０２４０】

次に、図１７（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される天国モード中の画面について説明する。図１７（ｂ）は、天国モード中の表示画面の一例を示した図であり、図１７（ｄ）は、図１７（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、大当たりのエンディング時に保留球内に特殊当たりがある場合に、その特殊当たりの変動が停止するまでの時間を、天国モードと称し、遊技者が安心して特電遊技を実行することができる期間となるよう構成している。図１７（ｂ）は、図１７（ａ）に示した天国モードに移行してから、遊技状況が進行した場合の表示画面の一例である。

【０２４１】

図１７（ｂ）に示す様に、主表示領域Ｄｍの表示領域ＨＲ１には、遊技状態が通常状態から時短状態（Ｖラッシュ）に移行してから１０回目のＶラッシュ期間であることを示す「１０連目」の文字が表示されている。そして、表示領域ＨＲ１の下方に設けられている表示領域ＨＲ２には、Ｖラッシュに移行してから実行された大当たり遊技によって獲得した賞球数を示す「６０００ｐｔ」の文字が表示されている。主表示領域Ｄｍの上方には「天国モード中」の文字が表示され、現在の遊技状態を遊技者が瞬時に判断できるよう示している。また、Ｖラッシュ中と同様に、Ｖラッシュ変動領域８１１が表示され、左領域８１

１ａ、中領域８１１ｂ、右領域８１１ｃの各領域には、普通図柄の抽選が実行されており、特電遊技が進行していることを示す変動表示態様が示されている。また、Ｖラッシュ中と同様に、主表示領域Ｄｍの右上には、キャラクタ８１０が袋８１０ａの中から何かを探しているアニメーションが表示される。これは、普通図柄の抽選が実行されていることを示すものである。

【０２４２】

そして、図１７（ｄ）に示す様に、実行中特図ｔｈ０では、残り変動時間３０秒の特別図柄の変動が実行されている。この実行中特図ｔｈ０は、図１７（ｃ）に示した遊技状況では、特図第３保留ｔｈ３に示されていた特殊当たりが実行される保留球が変動を開始しているものである。よって図１７（ｂ）で実行されている天国モードの残期間は、この実行中特図ｔｈ０の残変動時間である３０秒である。また、特図第１保留ｔｈ１～特図第３保留ｔｈ３には保留球が存在していることを示しているが、実行されている天国モードの期間外に実行される特図抽選であるため、変動時間は「－」が示されている。また、実行中普図ｆｈ０は、普図抽選が実行されていることを示す「↓」が示されており、また普図第１保留ｆｈ１にも保留球が記憶されている状況である。

【０２４３】

主表示領域Ｄｍのタイマ８１２は、実行中特図ｔｈ０の変動の残期間に合わせて減算されるよう表示されている。図１７（ｄ）に示す様に、実行中特図ｔｈ０の残変動時間はｔｈ０であるため、タイマ８１２には「３０．０秒」の文字が表示されている（図１７（ｂ）参照）。また、副表示領域Ｄｓには「タイマ０でいいことがあるよ」という文字が表示され、タイマ８１２に表示されている残期間の値が０になると大当たりに当選することを遊技者に対して示唆している。つまり、副表示領域Ｄｓには、これからの遊技状況を遊技者に対して示唆するための示唆演出報知態様が表示される。

【０２４４】

上述したように、本実施形態では、特殊当たりに当選し、当たり図柄が停止するまでの期間である天国モード中の一部の表示態様を、Ｖラッシュモードと同一となるよう構成している。このように構成することで、天国モード中もＶラッシュ中と同様に、特電遊技を実行し、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させることが、遊技者にとって有利となる基本的な遊技方法であることを遊技者に対し案内することができる。よって、分かり易い遊技を遊技者に提供することができる。

【０２４５】

なお、表示態様はこれに限られるものではなく、天国モード専用の演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、演出の種類に幅を持たせることができ、演出効果を更に高めることができる。

【０２４６】

次に、図１８（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示される役物当たり中のチャンス演出画面について説明する。図１８（ａ）は、役物当たり中のチャンス演出の表示画面の一例を示した図であり、図１８（ｃ）は、図１８（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、普通図柄の当たりに当選し、特電作動口６４３に遊技球が入賞すると役物当たりが実行され、役物当たりの実行中にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に遊技球が入賞した場合に大当たりが付与される。図１８（ａ）では、図１３（ｂ）に示した遊技状況から役物当たり中にＶ入賞口１６５内に遊技球が入賞しやすいタイミングをチャンス演出とし遊技者に対し報知する。

【０２４７】

図１８（ｃ）に示すように、図１８（ａ）の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は役物当たり中であるため、変動を仮停止していることを示す「？」が示されている。そして、特図第１保留ｔｈ１～特図第２保留ｔｈ２までの各保留球は、それぞれ１０秒のはずれ変動を示している。また、特図第３保留ｔｈ３は、現在実行されているＶラッシュの期間外に実行される特図変動であるため、変動時間は「－」を示している。さらに、特図第４

保留ｔｈ４は保留されていないことを示している。そして、実行中普図ｆｈ０は、普図抽選の当たりに当選したことを示す「○」が示されている。

【０２４８】

そして、図１８（ａ）は、図１３（ｂ）に示した役物当たり中に、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞しやすいことを遊技者に報知するための報知画面である。本実施形態では、上述したように、役物当たり中にＶ入賞装置６５内に入賞した遊技球は、貯留弁６６ａに貯留される。そして、この貯留弁６６ａは、３秒の期間のうち１．５秒間は、遊技球が第３流路６５ｄ（図７参照）を流下するよう開放状態となるよう構成されている。そして、Ｖ入賞口１６５の上方に配設されている第１可動弁６６ｂは、遊技状態に関わらず５．５秒間の内、０．５秒間遊技球が、Ｖ入賞口１６５への第５流路を流下可能な開放状態となるよう構成されている（図２７（ａ）参照）。

【０２４９】

つまり、Ｖ入賞口１６５に遊技球を入賞させるには、貯留弁６６ａが開放されてから第３流路６５ｄを流下した遊技球を第１可動弁６６ｂが開放状態に設定されている間に、Ｖ入賞口１６５に入球させる必要がある。よって、本実施形態では、貯留弁６６ａが開放状態に設定されてから２秒以内に第１可動弁６６ｂが開放状態になるかを判別し、２秒以内に第１可動弁６６ｂが開放状態となると判別した場合には、図１８（ａ）に示すように、主表示領域Ｄｍに表示されているＶラッシュ変動領域８１１のまわりに強調態様８１１ｚを表示する。そして、副表示領域Ｄｓには、「Ｖ入賞の大チャンス！！」という文字が表示される。つまり、遊技者に対し強調態様８１１ｚは、有利となる遊技状態に移行しやすいタイミングを報知するためのタイミング報知態様となる。このように構成することで遊技者は、Ｖ入賞し易いタイミングを理解することができ、遊技を実行しやすくなる。

【０２５０】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞し易いタイミングを強調表示態様８１１ｚや、副表示領域Ｄｓのコメントにて報知するよう構成したが、これに限ることなく、Ｖ入賞し難いタイミングも報知するよう構成しても良い。このように構成することで、より親切な遊技を遊技者に対し提供することができる。

【０２５１】

次に、図１８（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の普図停止画面について説明する。図１８（ｂ）は、Ｖラッシュの期間中に普通図柄の抽選が停止した場合の表示画面の一例を示した図であり、図１８（ｄ）は、図１８（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、Ｖラッシュ（時短状態）中には、普通図柄の抽選に当選し、特電作動口６４３に遊技球を入賞させ、Ｖ入賞を狙う特電遊技を実行することが、遊技者にとって最も有利な遊技方法となる。よって、このＶラッシュ中に、普通図柄の抽選が実行されていない場合には、特電遊技を実行できない状態であるため、遊技球の発射を促す演出を第３図柄表示装置８１において実行する。

【０２５２】

図１８（ｄ）に示す様に、図１８（ａ）のＶラッシュ中の各図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は変動中であり、残変動時間が２秒であることが示されている。また、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２とにはそれぞれ１０秒間の外れ変動が実行される保留球が記憶されている。そして、特図第３保留ｔｈ３と特図第４保留ｔｈ４とは、保留球が記憶されていない状態である。よって、図１８（ｂ）に示すＶラッシュの残期間は実行中特図ｔｈ０の残変動時間と、特図第１保留ｔｈ１と特図第２保留ｔｈ２との変動時間を合算した２２．２秒である。そして、実行中普図ｆｈ０は、普図抽選が実行されていないことを示す「－」が示されている。さらに、普通第１保留ｆｈ１にも保留球が記憶されていない。

【０２５３】

図１８（ｄ）に示した様に、Ｖラッシュ中に普通図柄の抽選が実行されずに停止している場合には、普通入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａが開放状態に設定されず、特

電作動口６４３に遊技球を入球させることは不可能である。つまり、Ｖラッシュ中の基本的な遊技方法となる特電遊技を実行することができず、さらに、特図抽選は実行されているため、規定回数分の特図抽選が狩猟した場合にそのままＶラッシュが終了してしまう。さらに、本実施形態では、特図入球口６４、或いは、普通入賞装置６４０に遊技球を入球させるには、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技球を発射する左打ち遊技を実行する必要があり、左打ち遊技を実行した場合には、普通図柄の抽選の契機となるスルーゲート６７への遊技球の通過が１００％実行されるよう構成している。つまり、図１８（ｂ）に示した特図抽選は実行されていながら、普図抽選が実行されていないという遊技状況は、遊技球が発射されていない状況である。よって、第３図柄表示装置８１において、遊技者に対して、遊技球の発射を促す演出を実行する。

【０２５４】

主表示領域Ｄｍには「Ｖラッシュ中」の文字が表示され、さらに、タイマ８１２にはＶラッシュの残り期間を示す「２２．２秒」が時間の経過に合わせて減算されているように表示している。これらの表示内容により、遊技者はＶラッシュ遊技が実行されており、その残期間が減少していることを容易に理解することができる。また、普通図柄の抽選が実行されている場合には変動表示が実行されていたＶ変動領域８１１では、左領域８１１ａには「打」、中領域８１１ｂには「っ」、右領域には「て」と合わせて「打って」という文字が、キャラクタ８１０が案内しているアニメーションによって、遊技者に示されている。つまり、Ｖ変動領域８１１は、普通図柄の抽選が実行されていないことを示し、Ｖラッシュが終了してしまうことを遊技者に対し示すための警告表示態様となっている。

【０２５５】

また、副表示領域Ｄｓには「遊技を開始してください」の文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対し、普通図柄の抽選が実行されておらず特電遊技が実行できないことを報知することができ、また、特図抽選は実行されているため、このまま遊技者にとって有利な期間となるＶラッシュ期間が終了してしまうことを警告することができる。このように構成することで、遊技者が思わぬ形で有利期間が終了してしまうことを抑制することができる。

【０２５６】

なお、上述した遊技球の発射を促す演出は、この表示態様に限られるものではない。つまり、普通図柄の抽選が実行されていないことが遊技者に対して伝わるものであればよく、「ＷＡＲＮＩＮＧ」など危険を示す文字を第３図柄表示装置８１全体に表示しても良い。このように構成することで、遊技者が損をしてしまう恐れがあることをより警告することができる。

【０２５７】

次に、図１９（ａ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中の特図停止画面について説明する。図１９（ａ）は、Ｖラッシュ中に特別図柄の抽選が実行されていない場合の表示画面の一例を示した図であり、図１９（ｃ）は、図１９（ａ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、時短状態（Ｖラッシュ）は、特別図柄の抽選がその規定回数分実行されるまで継続し、その規定回数分の変動時間を合算した値をＶラッシュの規定期間として遊技者に対し報知するよう構成している。よって、特別図柄の抽選が実行されていない場合には、その規定された期間が判別されていないため、遊技者にＶラッシュがいつまで続くかを期待させるような演出を実行する。

【０２５８】

図１９（ｃ）に示すように、図１９（ａ）に示す遊技状況の各保留図柄の保留状況は、実行中特図ｔｈ０は特別図柄の抽選が実行されていないことを示す「－」が示されている。また特図第１保留ｔｈ１～特図第４保留ｔｈ４は、保留球が記憶されていないことを示している。一方、実行中普図ｆｈ０は普図抽選が実行されていることを示す「↓」が示めされており、普図第１保留ｆｈ１も記憶されている状態である。

【０２５９】

このように、Ｖラッシュ中に特図抽選が実行されていない場合には、規定回数分の特別図柄の抽選が実行されるまで、特電遊技を実行することができる。図１９（ａ）に示す様に、タイマ８１２には特別図柄の抽選が実行されておらず、また規定期間に到達していないことを示す「？？？秒」の文字が表示されている。またＶ変動領域８１１には普通図柄の抽選が実行されていることを示す「↓↓↓」の変動表示が表示されている。そして、副表示領域Ｄｓには、「いつまで続くかドキドキ」というＶラッシュの規定期間に到達していないことを示唆するための報知態様が表示されている。これらの表示内容により、遊技者は、特別図柄の抽選が実行されていないためＶラッシュの残期間が減っていない状態であるが、普通図柄の抽選は実行されているため特電遊技を実行できていることを理解することができる。このように構成することで、Ｖラッシュの期間が経過しないまま特電遊技を実行できるという遊技者にとって有利な遊技状況がいつまで続くかを遊技者がわくわくしながら遊技を実行することができる。つまり、図１９（ａ）に示す表示内容は、遊技者に対し、有利な状態であることを示すための示唆報知内容となっている。

【０２６０】

なお、上述したようにＶラッシュ期間中に特別図柄の保留球がなくなった場合には、一度Ｖラッシュの期間が終了してしまったように報知し、次に特図入球口６４に遊技球が入球した場合に、Ｖラッシュの期間が復活したような復活演出を実行しても良い。このように構成することで、遊技者は終了してしまったかと思われたＶラッシュ期間が復活したように思い、思わぬ喜びを得ることができる。

【０２６１】

次に、図１９（ｂ）を参照して、本実施形態における第３図柄表示装置８１において表示されるＶラッシュ中のラッキータイム画面について説明する。図１９（ｂ）は、Ｖラッシュ中のラッキータイム画面の一例を示した図であり、図１９（ｄ）は、図１９（ｂ）に示した表示画面が表示された場合における各図柄状況を示した図である。本実施形態では、上述したように、時短状態（Ｖラッシュ）中にＶ大当たり遊技が実行されると、中断中の特別図柄変動の残時間と、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される時短回数（４回）分の特別図柄変動時間が、Ｖ大当たり遊技終了後の時短期間（Ｖラッシュ期間）として設定されるように構成している。

【０２６２】

よって、Ｖ大当たり遊技が実行される時点において中断されている特別図柄変動の残期間が長ければ長いほど、次回のＶラッシュ期間を長くすることができる。しかしながら、第３図柄表示装置８１の表示面ではＶラッシュ期間をタイマ８１２の表示態様を用いて表示（減算表示）しているが、実行中の特別図柄変動の残期間は表示していないため、遊技者は、特別図柄変動が中断する毎に、実行中の特別図柄変動の残期間の長さが長いことを期待しながら遊技を行う必要があった。

【０２６３】

そこで、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さが所定条件を満たしている場合に、その旨を遊技者に報知するための演出を実行するように構成している。具体的には、特別図柄変動の残期間が所定時間（例えば、３０秒）よりも長い場合、或いは、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも、実行中の特別図柄変動の残期間が長い場合に、ラッキータイム演出を実行し得るように構成している。このように構成することで、ラッキータイム中にＶ当たり遊技を実行させた場合には、次回のＶラッシュ期間を長くすることができるため、遊技者に対して、意欲的に遊技を行わせることができる。

【０２６４】

ラッキータイム演出が実行されると、主表示領域Ｄｍに「ラッキータイム突入」の文字が表示されると共に、期間表示態様８５１として「１０秒」が表示される。図１９（ｂ）に示した表示画面では、実行中の特別図柄変動の残期間が、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも長い状態であることを示すラッキータイム演出が実行されており、図１９（ｄ）に示した通り、実行中の特別図柄変動の残期間が２０秒で、次に実行される特別図柄変動の変動時間が１０秒である場合に、その差分である１０秒が期間表示態様８５１に

表示される。この期間表示態様８５１に表示された秒数は、特別図柄変動の変動時間の減算に対応させて減算表示され、０秒が表示された場合に、ラッキータイム演出が終了する。

【０２６５】

そして、副表示領域Ｄｓには、ラッキータイム中の特典を遊技者に案内するための案内表示態様として「ラッキータイム中の役物当たりはチャンス」のコメントが表示される。これにより、遊技者に対してラッキータイム中の遊技を意欲的に行わせることができる。なお、詳細な図示は省略したが、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間が所定時間未満（例えば、５秒未満）である場合に、その旨を遊技者に報知可能な演出としてアンラッキー演出も実行可能に構成している。つまり、このアンラッキー演出が実行されている場合にＶ大当たり遊技が実行されると、次に設定されるＶラッシュ期間が短くなり易いことを遊技者に把握させることができるように構成している。

【０２６６】

このようにアンラッキー演出を実行することで、遊技者に対して、Ｖラッシュ期間中に取りあえずＶ大当たり遊技を実行させるためにアンラッキー演出中も積極的に特電遊技を実行するか、Ｖラッシュ期間は減算されていくが、アンラッキー演出が終了するまで特電遊技を行わず、Ｖ大当たり遊技終了後により長いＶラッシュ期間が設定されることを目指すかを選択させることが可能となり、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２６７】

なお、本実施形態では、上述したラッキータイム演出やアンラッキー演出を特別図柄の変動時間が所定条件を満たした場合に実行するように構成しているが、これに限ること無く、所定条件を満たした場合に、演出の実行の有無を抽選で決定するように構成しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）への操作結果に基づいて演出の実行の有無を決定するように構成しても良い。さらに、ラッキータイム演出やアンラッキー演出として表示可能な期間の長さに応じて演出の実行頻度を可変させても良く、実行中の特別図柄変動の残期間が５０秒を越える場合には、高確率でラッキータイム演出が実行されるように構成しても良い。

【０２６８】

本実施形態では、図１９（ｂ）に示した通り、ラッキータイム演出が実行されている期間中に、遊技者に有利となる期間を、期間表示態様８５１を用いて遊技者に報知しているが、これに限ること無く、期間表示態様８５１を表示すること無くラッキータイムであることを示す表示態様のみを表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、有利度合いを把握させ難くすることができるため、Ｖ大当たり遊技終了後に設定されるＶラッシュ期間の長さを予測する楽しみを提供することができる。

【０２６９】

さらに、ラッキータイム演出やアンラッキー演出の実行条件として、Ｖラッシュ期間の残期間、即ち、時短状態が終了するまでの特別図柄変動の合算期間が所定時間（例えば、３０秒）以上であることを実行条件として設けても良いし、Ｖラッシュ期間における特別図柄の最終変動中はラッキータイム演出やアンラッキー演出が実行されないように構成しても良い。

【０２７０】

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移について＞

次に、図２０を参照して、本第１実施形態におけるパチンコ機１０の遊技状態の遷移内容について説明をする。図２０は本第１実施形態におけるパチンコ機１０にて設定される遊技状態の流れを示した遷移図である。

【０２７１】

本第１実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）と、２つの遊技状態を設定可能に構成しており、遊技状態に関わらず、大当たり遊技が終了した後に時短状態が設定され、その時短状態中に時短終了条件（例えば、特別図柄抽選が大当たりに当選すること無く所定回数（４回）実行された場合に成立する条件）が成立した場合に通

常状態が設定されるように構成している。
【０２７２】
まず、遊技状態として通常状態が設定されている場合について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、初期状態（主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）にてＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が操作されたと判別した際の処理が実行された状態）では、遊技状態として通常状態が設定される。この通常状態は、普通図柄の低確率状態となるため普電入賞装置６４０内に球を入賞させ難い（普通図柄の高確率状態よりも入賞させ難い）遊技状態であることから、特図入球口６４に球を入球させるための左打ち遊技が実行される。
【０２７３】
この通常状態中において、特別図柄（特図）の抽選（特図抽選）にて大当たりに当選した場合には、大当たり種別として大当たりＡ、或いは大当たりＢの何れかが設定され、大当たり遊技が実行される。詳細な説明は、図２４を参照して後述するが、本実施形態では、特図抽選で大当たりに当選した場合の９９％の割合で大当たり種別として「大当たりＡ（４Ｒ（ラウンド）、時短４回）」が設定され、１％の割合で大当たり種別として「大当たりＢ（４Ｒ（ラウンド）、時短１５回）」が設定されるように構成している。
【０２７４】
つまり、通常状態中に大当たりに当選した場合には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるように構成しており、設定された大当たり種別に応じて時短状態の終了条件が異なるように構成している。具体的には、設定され易い大当たり種別（大当たりＡ）のほうが、設定され難い大当たり種別（大当たりＢ）よりも、成立し易い時短終了条件が設定されるように構成している。このように構成することで、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して、特図抽選で大当たり当選を目指す遊技に加え、設定される大当たり種別が遊技者に有利な大当たり種別（大当たりＢ）となることを期待しながら遊技を行わせることができる。
【０２７５】
なお、詳細な説明は省略するが、通常状態が設定されている間は、特図抽選の抽選結果を示すための動的表示（演出表示）が第３図柄表示装置８１の表示面にて実行され、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される動的表示態様（演出態様）を把握することにより、実行中の特図抽選の結果を遊技者が予測できるように構成している。また、上述した通り、通常状態中は、普通図柄の低確率状態が設定されているため、普通図柄の抽選（普図抽選）によって普電入賞装置６４０に球が入賞し難い状態であることから、第３図柄表示装置８１の表示面にて普図抽選の結果を遊技者に示唆するための演出表示が実行されない、或いは、特図抽選の結果を示唆するための動的表示態様よりも、目立たない表示態様で実行するように構成している。
【０２７６】
このように構成することで、通常状態が設定されている期間は、普図抽選の結果に基づいて実行される演出よりも、特図抽選の結果に基づいて実行される演出を、遊技者に注視させることができるため、通常状態中は、特図抽選を主とした遊技（特図遊技）が実行されることを視覚的に把握させることが可能となる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【０２７７】
そして、大当たり遊技の終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されると、普図抽選に基づいて普電入賞装置６４０が開放状態となり易くなり、普図抽選に基づいて特電作動口６４３に球を入球させることで実行される役物当たり遊技にて大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す遊技（特電遊技）のほうが、特図抽選に基づいて大当たり遊技（特図大当たり遊技）を目指す遊技（特図遊技）よりも遊技者に有利な遊技となるように構成している。
【０２７８】
このように、設定される遊技状態に応じて遊技者が狙うべき大当たりの実行契機を異なら

せることで、設定される遊技状態に応じて異なる遊技を遊技者に実行させることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、通常状態中は特図抽選を狙う特図遊技が普図抽選を狙う特電遊技よりも遊技者に有利となるように構成し、時短状態中は普図抽選を狙う特電遊技が特図抽選を狙う特図遊技よりも遊技者に有利となるように構成することで、遊技状態に応じて遊技者が実行すべき遊技の内容を異ならせているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を複数設け（第１特別図柄、第２特別図柄）、設定される遊技状態に応じて、遊技者が実行すべき特図抽選に対応する特別図柄の種別を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態が設定されている場合は、第１特別図柄の特図抽選を狙う第１特図遊技が第２特別図柄の特図抽選を狙う第２特図遊技よりも遊技者に有利となるようにし、通常状態とは異なる遊技状態（例えば、時短状態）が設定されている場合は、第２特別図柄の特図抽選を狙う第２特図遊技が第１特別図柄の特図抽選を狙う第１特図遊技よりも遊技者に有利となるように構成しても良い。

【０２７９】

また、本実施形態では、図２を参照して上述した通り、特図遊技を実行する場合も、特電遊技を実行する場合も、同一の遊技方法（左打ち遊技）を実行させるように遊技盤１３を構成することで、遊技状態が可変する毎に遊技方法を可変させる煩わしさを遊技者に与え無いように構成しているが、これに限ること無く、設定される遊技状態に応じて遊技方法を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態中は左打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の左側に形成される遊技領域（左側領域）を狙う遊技）を実行させ、時短状態中は右打ち遊技（可変表示装置ユニット８０の右側に形成される遊技領域（右側領域）を狙う遊技）を実行させるように構成しても良い。この場合、左側領域に特図遊技を実行させるための構成として、特図入球口６４を設け、右側領域に特電遊技を実行させるための構成として、スルーゲート６７、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５を設け、左側領域、或いは右側領域を流下した球が到達可能な遊技領域（下方領域）に、大当たり遊技として開放動作される可変入賞装置６５０を設けるように構成すると良い。

【０２８０】

このように構成することで、遊技者に主として実行させる遊技内容（特図遊技、特電遊技）に応じて遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を異ならせることができるため、遊技者に対して、遊技方法を可変させる楽しさを提供することができる。

【０２８１】

また、このように、遊技者に主として実行させる遊技内容（特図遊技、特電遊技）に応じて遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を異ならせる場合には、遊技者に対して実行すべき遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を案内するための案内報知（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「右打ち」の表示態様）を実行するように構成すると良い。

【０２８２】

さらに、遊技者に主として実行させる遊技内容（特図遊技、特電遊技）に応じて遊技方法（左打ち遊技、右打ち遊技）を異ならせる場合に、左側領域、或いは右側領域を流下した球が到達可能な遊技領域（下方領域）に、大当たり遊技として開放動作される可変入賞装置６５０を設けることで、特図遊技に基づいて大当たり遊技が実行される場合も、特電遊技に基づいて大当たり遊技が実行される場合も、大当たり遊技の実行を契機に遊技方法を可変させる必要が無く、円滑に遊技を行わせることができる。

【０２８３】

図２０に戻り説明を続ける。本実施形態では、特別図柄の変動回数（特図抽選の回数）に基づいて時短状態の終了条件が成立するように構成している。また、普通図柄の抽選（普図抽選）は、特別図柄の抽選（特図抽選）に関わること無く独立して実行可能に構成している。つまり、普図抽選の実行契機は、特図抽選の状況に関わらず成立するように構成している。

【０２８４】

加えて、本実施形態では、特別図柄変動（特図変動）普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動を中断するように構成し、役物当たり遊技が終了した場合に、中断していた特別図柄変動を再開させるように構成している。また、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５に入賞し大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技が終了した場合に、中断していた特別図柄変動を再開させるように構成している。

【０２８５】

このように構成された本実施形態では、時短状態が設定されている場合に、特図抽選に基づいて成立し得る時短状態の終了条件（時短終了条件）が成立するまでに、即ち、所定回数（例えば、４回）の特図抽選が実行されるまでに、数多くのＶ大当たり遊技を狙う特電遊技が実行される。具体的に例を示すと、時短終了条件として特図変動４回が設定された場合には、４回目の特図抽選が終了するまでの期間、即ち、４回の特図抽選に対してそれぞれ１０秒の変動時間が設定された場合には、今回設定された時短状態が４０秒後（４回目の特図抽選が終了するタイミング）まで継続することになる。

【０２８６】

この場合、図１２（ａ）に示した通り、大当たり遊技終了時に特図保留数が４個ある場合には、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が終了するまでの期間として「４０秒」が表示される。

【０２８７】

さらに、上述した通り、本実施形態では、時短状態中の役物当たり遊技や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されている間、実行中の特図変動の変動時間が減算されないように構成しているため、実際に時短状態が設定される期間は、時短終了条件が成立するまでの特図変動時間と、その特図変動時間の減算が中断されている中断時間と、を合算した期間となる。特図変動の減算が中断される中断時間は、上述した通り、当たり遊技（役物当たり遊技、大当たり遊技）が実行されている期間が該当し、その当たり遊技の実行期間は、遊技者の遊技内容によって期間の長さが前後するため遊技者に対して中断時間を正確に報知することができない。

【０２８８】

よって、本実施形態では、時短状態が終了するまでの残時間（特図変動時間）を表示し（図１３（ａ）参照）、特図変動時間の減算が中断される場合には、その減算が再開されるまで、時短状態が終了するまでの残時間（特図変動時間）の減算表示が中断されていることを示すための表示態様（図１３（ｂ）参照）を表示するように構成している。

【０２８９】

このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される時短状態が終了するまでの期間を示す表示態様（図１２（ａ）の残時短期間表示態様８０１）の表示内容と、実際に時短状態が終了するまで期間と、が相違すること無く、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０２９０】

時短状態（普通図柄の高確率状態）中に実行される普通図柄抽選（普図抽選）は、当たり当選の確率が約３３％となるように構成しており、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行される普通図柄抽選（普図抽選）の当たり確率（１％）に比べて、普図当たりに当選し易くなるように構成している。さらに、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、普通図柄の変動パターンとして３秒の変動時間が設定されるように構成している。よって、時短状態中に継続して左打ち遊技を実行することにより、約１０秒に１回は普図当たり遊技が実行され普電入賞装置６４０が開放状態となるように構成している。

【０２９１】

図３から図５を参照して上述した通り、時短状態中に普図当たり遊技が実行された場合には、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入球し易く（通常状態中に実行される普図当たり遊技よりも入球し易く）なるように構成しており、普図当たり遊技の実行回数と略同一回数の役物当たり遊技を実行可能に構成している。そして、図６から

図９を参照して上述した通り、１回の役物遊技において球がＶ入賞口１６５に入賞し、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される確率が約１／１１となるように構成している。

【０２９２】

つまり、本第１実施形態では、時短状態中において、約１０秒に１回の割合で、球をＶ入賞口１６５に入賞させるチャンスとなる役物当たり遊技が実行されるように構成している。役物当たり遊技の遊技結果がＶ入賞口１６５へと球を入賞できた場合（Ｖ入賞である場合）は、役物当たり遊技の後、大当たり遊技（大当たり種別が大当たりＣの大当たり遊技（１０Ｒ（ラウンド）、時短４回））が実行され、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される。つまり、時短状態中にＶ大当たり遊技（球をＶ入賞口１６５に入賞させることにより実行される大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技終了後に必ず時短状態が設定されるように構成している。よって、一旦時短状態が設定されると、特電遊技にて大当たり遊技を実行させ続ける限り時短状態が終了することが無いため、遊技者に対して期待感を持たせて特電遊技を実行させることができる。

【０２９３】

また、詳細な説明は後述するが、特電遊技によって大当たり遊技が実行された場合は、その大当たり遊技の終了後に、中断していた特図変動が再開されることになるが、その再開された特図変動によって、時短終了条件を成立させるための特図抽選（特図変動）回数が更新されないように構成している。即ち、再開後の特図変動が終了した後に、特図変動が４回実行されるまで時短状態が継続するように構成している。

【０２９４】

つまり、特図変動の残期間が長時間（例えば、３０秒）である場合に役物当たり遊技が実行され、その役物当たり遊技によってＶ大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技後に設定される時短状態の期間が、「３０秒＋特図変動４回分」となるのに対して、特図変動の残期間が短時間（例えば、０．５秒）である場合に役物当たり遊技が実行され、その役物当たり遊技によってＶ大当たり遊技が実行された場合には、大当たり遊技後に設定される時短状態の期間が、「０．５秒＋特図変動４回分」となる。

【０２９５】

このように構成することで、経過時間に基づいて終了条件が成立する時短状態中にＶ大当たり遊技を狙う特電遊技を実行する場合において、Ｖ大当たり遊技が早く実行されるほうが遊技者に有利となるのでは無く、実行中の特図変動の残期間が長い状態でＶ大当たり遊技が実行されたほうが遊技者に有利とすることが可能となる。よって、時短状態が設定されてから所定期間が経過した状態でＶ大当たり遊技が実行されていない場合であっても、遊技者に対して期待感を持たせながら継続して遊技を行わせることが可能となる。

【０２９６】

なお、本実施形態では、大当たり終了後に再開される特図変動に基づいて時短回数（時短終了条件を成立させるために更新される特図変動回数）が更新（減算）されないように構成しているが、これに限ること無く、大当たり終了後に再開される特図変動に基づいて時短回数（時短終了条件を成立させるために更新される特図変動回数）が更新されるように構成しても良い。このように構成した場合であっても、再開後の特図変動期間（残変動期間）が長いほど、遊技者に有利とすることができるため、時短状態が設定されてから所定期間が経過した状態でＶ大当たり遊技が実行されていない場合であっても、遊技者に対して期待感を持たせながら継続して遊技を行わせることが可能となる。

【０２９７】

図２０に戻り、説明を続ける。時短状態中に実行される役物当たり遊技の遊技結果が、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが出来なかった場合（非Ｖ入賞の場合）は、時短状態が終了するまで繰り返し特電遊技が実行される。

【０２９８】

また、時短状態中において、特別図柄変動（特図変動）が終了すると、時短終了条件が成立しているか、即ち、時短終了条件として設定された回数分の特図変動が終了したかが判別され、時短終了条件が成立している場合には、遊技状態が通常状態へと移行し、特図遊

技が実行される。一方、時短終了条件が成立していない場合は、次の特図変動が実行される。詳細な説明は図２５（ｃ）を参照して後述するが、本実施形態では、時短状態中に実行される特図抽選の変動パターンとして、特図抽選の結果が当たり当選（１／１００）の場合には５０秒、或いは２００秒の変動時間が設定される変動パターンが選択され、特図抽選の結果が外れ（９９／１００）の場合には、１０秒～５０秒の変動時間が設定される変動パターンが選択されるように構成している。即ち、時短終了条件が成立するまでに実行される特図抽選（時短終了条件として時短４回が設定された場合には、大当たり遊技終了後に実行される４回の特図抽選）にて大当たり当選した場合のほうが、長い期間時短状態を継続させ易くすることができるように構成している。さらに、時短状態中に特図抽選で大当たり当選した場合には、その大当たり遊技終了後に再度時短状態が設定される。よって、時短状態が設定される限られた期間内で特図抽選により大当たり当選した場合の付加価値を遊技者に提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【０２９９】

なお、本実施形態では、大当たり遊技終了時に獲得している特別図柄の保留記憶内に２００秒の変動時間が設定される大当たり情報があると判別した場合には、その旨を報知するための特殊演出を実行するように構成している（図１７（ａ）参照）。

【０３００】

さらに、本実施形態では、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の終了条件として、成立し易い時短終了条件（時短４回）と、成立し難い時短終了条件（時短１５回）と、を設定可能に構成している。ここで、時短１５回が設定された場合には、時短状態中に実行される１５回目の特図抽選が終了するまで時短状態が継続することになるため、特図変動回数の増加分に応じて時短期間を長くすることができると共に、時短状態中に大当たり当選する確率を高くすることができ、大当たり当選時に設定される長時間の変動パターンによってより時短期間を長くすることができる。

【０３０１】

また、本第１実施形態のパチンコ機１０は、図２に示した通り、通常状態中も、時短状態中も、大当たり遊技中も、全て同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技を行わせるように構成されているため、時短状態中に特図抽選が実行されない状況が発生することを抑制することができる。なお、本実施形態では、特図変動の変動パターンが特別図柄の保留数（特図保留数）に関わらず選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短状態が設定されている場合は、特図保留数が多いほど長い変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成すると良い。

【０３０２】

このように構成することで、時短状態が設定される前段階（例えば、大当たり遊技中）において、特図保留数を上限（４個）に到達させようと意欲的に遊技を行わせることができる。また、時短状態中に特図変動が実行されない状態（時短終了条件が成立しない状態）が発生することを抑制することができる。

【０３０３】

さらに、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、時短状態が設定されている期間中において、即ち、所定回数の特別図柄変動（特図変動）が終了するまでの期間において、普通図柄の抽選を実行させ、最終的にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に球を入賞させる特電遊技を実行させるように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５は役物当たり遊技中に球を入賞させ易く構成しており、役物当たり遊技中は特図変動の変動時間が減算されない（中断する）ように構成している。さらに、役物当たり遊技は複数の終了条件を有しており、具体的には、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５に入賞した球数が所定数（３個）に到達した場合に成立する第１終了条件（球入賞終了条件）と、役物当たり遊技が実行されてからの経過期間が所定期間（３秒）に到達した場合に成立する第２終了条件（時間経過終了条件）と、を有しており、第１終了条件、或いは、第２終了条件のうち何れかの終了条件が成立した場合に、役物当たり遊技を終了するように構成している。また、普通図柄の変動期間中、及び、普図当たり遊技の実行期間中は、新たな普通図柄の抽選（普図抽

選）が実行されないが、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されている期間中は、新たな普図抽選を実行可能に構成している。

【０３０４】

このように構成されたパチンコ機１０では、時短状態中に役物当たり遊技を実行させることで、特図変動を中断させながらより多くの役物当たり遊技が実行されることを目指して特電遊技が行われる。しかしながら、普通図柄の抽選結果が停止表示されるまでの普通図柄の変動期間や、普図当たり遊技の実行期間中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることができない期間（電動役物６４０ａが閉鎖状態となる期間）といった役物当たり遊技を実行させることができない期間は、時短状態中における特別図柄の変動時間を無駄に減算させる期間となるため、時短状態中において、遊技者に不利な不利時短期間となる。

【０３０５】

よって、例えば、時短状態中に設定される普通図柄の変動パターンとして、変動時間が短い普図短変動パターン（変動時間３秒）と、変動時間が長い普図長変動パターン（変動時間１５秒）と、を選択可能に構成した場合には、上述した不利時短期間が短くなるように、普図短変動パターンが選択されることを期待しながら遊技を行うことになる。さらに、本実施形態のように、役物当たり遊技の実行期間中は特図変動が中断される（特図変動の変動時間を減算する処理を中断させる）構成を用いた場合には、不利時短期間と、特図変動の中断期間と、が重複する期間を長くすることにより、不利時短期間中に特別図柄の変動時間が減算されてしまうことを抑制することができる。

【０３０６】

そこで、時短状態中の不利時短期間を短くするために、時短状態中において役物当たり遊技が実行される場合に実行中の普図変動の残時間を判別し、その残時間が所定時間（例えば、１０秒）よりも長い場合は、役物当たり遊技を球入賞によって終了させるのでは無く、時間経過によって終了させたほうが良いことを促す演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、役物当たり遊技の実行期間を長くすることができる分、不利時短期間を短くすることができる。

【０３０７】

＜第１実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞

次に、図２１を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図２１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【０３０８】

主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【０３０９】

主制御装置１１０では、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。そして、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタが設けられている。ここで、図２２を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図２２は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、およ

び、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【０３１０】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（図示せず）と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。

【０３１１】

また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【０３１２】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる特図入球口６４への入球に対応する特別図柄保留球格納エリア２０３ａが設けられており、特別図柄保留球格納エリア２０３ａには、特図入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【０３１３】

そして、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【０３１４】

なお、本実施形態では、特別図柄の種別が１種類の構成を用いているが、これに限ること無く、特別図柄の種別を２種類以上設けても良い。この場合、例えば、特図入球口６４（第１入球口）への球の入球に基づいて一の特別図柄種別（例えば、第１特別図柄）の抽選条件を成立させるために、第１特別図柄保留球格納エリアに上述した各値を格納し、特図入球口６４（第１入球口）とは異なる入球口（例えば、第２入球口）への球の入球に基づいて他の特別図柄種別（例えば、第２特別図柄）の抽選条件を成立させるために、第１特別図柄保留球格納エリアとは異なる第２特別図柄保留球格納エリアに上述した各値を格納するように構成すれば良い。

【０３１５】

そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）、或いは、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、対応する特別図柄種別の特別図柄保留球格納エリアの保留第１エリアに格納されている各種値を特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始されるように構成すれば良い。このように構成することで、複数の特別図柄種別を用いたパチンコ機１０であっても、各々の特別図柄変動を円滑に実行することができる。

【０３１６】

さらに、複数の特別図柄種別（第１特別図柄、第２特別図柄）を有するパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成しても良く、この場合、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア、第２特別図柄保留球格納エリア）がそれぞれ特別図柄実行エリアを有するように構成すれば良い。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図

柄変動を実行させることができる。
【０３１７】
また、本実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりと外れのみとなるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部において、大当たり当選時よりも少ない特典（大当たり当選時とは異なる特典）を遊技者に付与可能な小当たりに当選し得るように構成しても良い。このように構成することで、大当たり当選しなかった場合であっても、遊技者に特典を付与する機会を設けることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。この場合、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に、小当たり種別カウンタを設け、取得した小当たり種別カウンタの値を特別図柄保留球格納エリアに格納可能に構成し、特別図柄の抽選を実行する場合に参照するように構成すれば良い。
【０３１８】
加えて、特別図柄抽選で小当たり当選可能に構成した場合には、例えば、大当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、小当たり当選に基づく遊技状態の移行内容と、を異ならせるように構成しても良く、例えば、大当たり当選した場合は、大当たり遊技の開始時に遊技状態を通常状態へと移行させ、さらに、設定された大当たり種別に基づいて、大当たり遊技終了後に新たな遊技状態を設定可能に構成し、小当たり当選した場合は、小当たり当選時の遊技状態を維持したまま小当たり遊技を実行し、その小当たり遊技終了後も遊技状態を移行させないように構成しても良い。
【０３１９】
このように構成することで、当選した当たり種別（大当たり、小当たり）に応じて、遊技状態の移行の有無や、移行内容を異ならせることができるため、バリエーションに富んだ遊技を提供することができる。
【０３２０】
さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、１つの保留エリア（保留第１エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。
【０３２１】
そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。
【０３２２】
次に、図２２を参照して、各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～３９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～３９９の値を取り得るカウンタの場合は３９９）に達した後０に戻る構成となっている。特に、第１当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。
【０３２３】
また、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～３９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～３９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３９参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。
【０３２４】
第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が特図入球口６４に入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。そして、特別図柄の大当たりとなる乱数の値は

、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納される第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、特別図柄の大当たりと判定する。

【０３２５】

ここで、図２３（ｂ）を参照して、第１当たり乱数テーブル２０２ａについて説明する。図２３（ｂ）は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数テーブル２０２ａは、特別図柄の抽選において、大当たりと判別される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【０３２６】

具体的には、第１当たり乱数テーブル２０２ａには、大当たりと判定される判定値が所定範囲内に規定されており所定範囲の判定値が規定されている。図２３（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値のうち「０～３」が大当たり判定値として規定されており、それ以外の値（「４～３９９」）が外れの判定値として規定されている。

【０３２７】

なお、本実施形態では、大当たりに当選する確率が遊技状態に関わらず同一の確率となるように構成しているが、これに限ること無く、遊技状態に応じて大当たり確率が異なる様に構成しても良い。また、その場合、特別図柄の大当たり確率を、高確率状態と低確率状態の２種類、或いは、３種類以上にしても良い。この場合、例えば、特別図柄の状態と、普通図柄の状態と、を組み合わせることによって設定される最大で４種類の遊技状態毎に特別図柄の大当たり確率を異ならせるように構成しても良いし、単純に、特別図柄の状態を高確率状態、通常確率状態、低確率状態のように３種類以上設定可能にし、各状態に対して異なる大当たり確率を設定するように構成しても良い。

【０３２８】

なお、特別図柄の抽選結果として「小当たり」に当選し得るように構成する場合は、第１当たり乱数テーブル２０２ａに「小当たり」に対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定するように構成すれば良い。このように構成することで、特別図柄の大当たり抽選と小当たり抽選と、を同一の処理で実行することができるため、大当たり抽選と小当たり抽選とを異なる処理で実行する場合に比べ、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、１つの特別図柄抽選において、大当たりと小当たりとに重複して当選してしまうことを禁止することができる。

【０３２９】

第１当たり種別カウンタＣ２は、特別図柄の大当たりとなった場合に、第１図柄表示装置３７の表示態様を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が特図入球口６４へと入球したタイミングでＲＡＭ２０３の特別図柄保留球格納エリア２０３ａに格納される。

【０３３０】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。本実施形態では取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値を用いて、第１当たり種別選択テーブル２０２ｃを参照して大当たりに当選した場合の大当たり種別を判別するように構成している。ここで、図２４を参照して第１当たり種別選択テーブル２０２ｃ内容について説明をする。

【０３３１】

図２４（ａ）は、第１当たり種別選択テーブル２０２ｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４（ａ）に示した通り、この第１当たり種別選択テーブル２０２ｃには、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に参照される特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１と、Ｖ入賞口１６５へと球が入賞（Ｖ入賞）した場合に参照されるＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２と、を有している。

【０３３２】
まず、図２４（ｂ）を参照して、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１の内容について説明をする。図２４（ｂ）は、特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１に規定されている内容を示した模式図である。上述した通り、この特図大当たり種別選択テーブル２０２ｃ１は、特別図柄の抽選で大当たり当選した場合に設定する大当たり種別を選択するためのデータテーブルであって、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて異なる大当たり種別が規定されているものである。
【０３３３】
具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９８」の範囲には、「大当たりＡ」が規定されており、「９９」の値には、「大当たりＢ」が規定されている。
【０３３４】
ここで、各大当たり種別に対応して実行される大当たり遊技の内容、及び、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の内容について説明をする。本実施形態では、各大当たり種別に応じて実行される大当たり遊技の開放動作内容（ラウンド遊技内容）、即ち、大当たり遊技中に実行される可動部材（可変入賞装置６５０）に対する動作内容（開放タイミング、開放回数）を時系列に規定した開放動作シナリオが主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する各種動作シナリオテーブル２０２ｅに予め記憶されている。
【０３３５】
そして、大当たりに当選した場合に設定された大当たり種別に対応する開放動作シナリオが各種動作シナリオテーブル２０２ｅから読み出され、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内の実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納される。開放動作シナリオが実行中シナリオ格納エリア（図示せず）に格納されると、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）が実行される毎（４ミリ秒毎）に、シナリオ内容が更新され、大当たり遊技中の制御を実行する大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）において、現在のシナリオ内容を判別し、その判別結果に基づいた処理を実行するように構成している。
【０３３６】
このように構成することで、例えば、一つの開放動作制御によって複数の可動部材を可動させる場合において、各可動部材の動作内容を時系列に規定した開放動作シナリオを用いることにより、複数の可動部材に対する動作制御を一元管理することができる。よって、各可動部材に対して別個に動作制御を実行する場合に比べて、各可動部材の動作タイミングを適正に設定することができるとともに、一つの可動部材に不具合が生じた場合における他の可動部材に対する動作処理を円滑に実行することができる。
【０３３７】
「大当たりＡ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が４ラウンドで、４ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。このラウンド遊技とは、球が可変入賞装置６５０に１０球入賞する、或いは、開放期間が３０秒を経過するまでの間、第１アタッカ６５０を継続して開放させる遊技のことである。つまり、４ラウンドのラウンド遊技が実行される「大当たりＡ」では、最大で４０個の球を可変入賞装置６５０へと入賞させることができる大当たり遊技となる。
【０３３８】
さらに、「大当たりＡ」は、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短４回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く４回実行されるまで（４回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。
【０３３９】
「大当たりＢ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が４ラウンドで、４ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。そして、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確

率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短１５回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く１５回実行されるまで（１５回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

【０３４０】

つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、必ず４ラウンドの大当たり遊技が実行され、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されるように構成している。そして、設定された大当たり種別が「大当たりＡ」である場合（大当たり当選時の９９％）には時短回数「４回」が、「大当たりＢ」である場合（大当たり当選時の１％）には時短回数「１５回」が設定されるように構成している。

【０３４１】

本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中に、通常状態中における特図遊技（特図入球口６４へと球を入球させ、特別図柄抽選で大当たり当選を目指す遊技）よりも、大当たり遊技が実行され易い特電遊技（普通図柄の抽選を基点としてＶ入賞口１６５に球を入賞（Ｖ入賞）させることで大当たりを目指す遊技）が実行されるように構成しており、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となるように構成している。よって、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が終了し難い（時短状態の終了条件が成立し難い）「大当たりＢ」のほうが、「大当たりＡ」よりも遊技者に有利な大当たり種別となる。

【０３４２】

なお、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで同一のラウンド数の大当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ることなく、選択された大当たり種別に応じて異なる数のラウンド遊技を実行可能に構成しても良い。また、本実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、全ての大当たりで大当たり遊技終了後に時短状態を設定するように構成し、大当たり種別に応じて時短回数（時短終了条件）を異ならせるように構成しているが、これに限ること無く、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技終了時に時短状態が設定される大当たり種別と、通常状態が設定される大当たり種別と、を設けても良い。

【０３４３】

次に、図２４（ｃ）を参照して、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２の内容について説明をする。図２４（ｃ）は、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。このＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２は、球がＶ入賞口１６５に入賞（Ｖ入賞）したことを契機に実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の遊技内容が規定されているデータテーブルである。具体的には、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９９」の全範囲に「大当たりＣ」が規定されている。

【０３４４】

この「大当たりＣ」は、大当たり遊技としてラウンド数（ラウンド遊技が実行される回数）が１０ラウンドで、１０ラウンドの間、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行される大当たり種別である。そして、大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように規定されており、時短状態が継続する期間として「時短４回」、即ち、時短状態中に特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く４回実行されるまで（４回目の特別図柄の抽選結果が停止表示（確定表示）されるまで）の時短期間が規定されている。

【０３４５】

つまり、本実施形態では、特図抽選に基づいて実行される大当たり遊技（特図遊技で実行される大当たり遊技）よりも、Ｖ入賞に基づいて実行される大当たり遊技（特電遊技で実行される大当たり遊技）のほうが、ラウンド数の多い大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、大当たり遊技中に付与される特典量（賞球数）の面でも、通常状態よりも時短状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となる。

【０３４６】

本実施形態では、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて、第１当たり種別カウ

ンタＣ２の値を取得するように構成し、役物当たり遊技中にＶ入賞したことに基づいて実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）は、Ｖ入賞した役物当たり遊技の実行契機となった特電作動口６４３への球の入賞時に取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいてＶ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２を参照して選択された大当たり種別に基づいて実行されるように構成している。

【０３４７】

なお、本実施形態では、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に規定されている大当たり種別が１種類（大当たりＣ）のみであるため、何れの役物当たり遊技によってＶ入賞した場合であっても同一内容の大当たり遊技が実行されるものであるが、これに限ること無く、Ｖ大当たり種別選択テーブル２０２ｃ２に、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて複数の大当たり種別を規定しても良い。また、普電入賞装置６４０内に複数の特電作動口を設け、その複数の特電作動口のうち球が入賞した特電作動口に対応させて大当たり種別を設定するように構成しても良い。さらに、役物当たり遊技が実行されている間にＶ入賞口１６５に球が入賞したことに基づいて第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得し、その取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて大当たり種別を選択するように構成しても良い。

【０３４８】

また、本実施形態では、大当たりに当選した時点、或いは、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した時点において設定されている遊技状態に関わらず、大当たり遊技終了後の遊技状態を選択するように構成しているが、これに限ることなく、大当たりに当選した時点、或いは、Ｖ入賞口１６５に球が入賞した時点において設定されている遊技状態に応じて、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を可変させるように構成しても良く、この場合、例えば、時短状態の終了間際（時短状態における特別図柄の最終変動の停止直前）に、普図当たり遊技が実行され、時短状態が終了した後の通常状態が設定されている状態で実行される役物当たり遊技中にＶ入賞した場合、即ち、通常状態中に特電遊技でＶ入賞した場合にのみ、大当たり遊技の終了後に時短終了条件が成立し難い時短状態（例えば、時短回数が２０回の時短状態）が設定されるように構成しても良い。

【０３４９】

本実施形態では、大当たり種別の種類は３種類としたが、それに限らず、２種類以下でもよいし、４種類以上設けるように構成してもよい。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合と、特電遊技でＶ入賞した場合とで、同一の大当たり種別が設定され得るように構成しても良い。さらに、過去に選択された大当たり種別に関する情報（例えば、大当たり遊技内容や、遊技状態の移行内容）に基づいて、今回選択される大当たり種別の選択割合や種類を異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、過去の遊技履歴（大当たり履歴）に対しても遊技者に興味を持たせることができる。また、この場合、過去の大当たり履歴に基づいて次回の大当たり時に設定され易い大当たり種別を遊技者に示唆可能な示唆演出を実行するように構成すると良い。これにより、遊技者に対して遊技を継続的に行わせ易くすることができる。

【０３５０】

変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１によって、いわゆる短時間外れ、長時間外れ、ノーマルリーチ、スーパーリーチ等の大まかな表示態様（変動時間）が決定される。表示態様の決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４により第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様が決定される。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するメイン処理（図５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。尚、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、図柄変動の変動時間を一つ決定する乱数値を格納した変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２５参照）は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２内に設けられている。

【０３５１】
ここで、図２５を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄの内容について説明をする。図２５（ａ）は変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２５（ａ）に示した通り、変動パターン選択テーブル２０２ｄには、遊技状態として通常状態を設定している状態で用いられる通常用テーブル２０２ｄ１と、時短状態を設定している状態で用いられる時短用テーブル２０２ｄ２と、が規定されている。詳細については後述するが、本実施形態では遊技状態に応じて変動パターンを選択するために用いるデータテーブルを異ならせているため、遊技状態に応じて選択される変動パターン（変動時間）を異ならせることができる。
【０３５２】
次に、変動パターン選択テーブル２０２ｄに規定されている各テーブルの詳細な内容について、図２５（ｂ）及び図２５（ｃ）を参照して説明をする。図２５（ｂ）は通常用テーブル２０２ｄ１に規定されている内容を模式図に示した模式図である。この通常用テーブル２０２ｄ１は、遊技状態として通常状態が設定されている場合に参照されるデータテーブルであって、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように規定している。
【０３５３】
具体的には、図２５（ｂ）に示した通り、特別図柄（特図）の抽選結果が「大当たり（当たり）」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～５０」の範囲に変動時間が２０秒の当たりノーマルリーチ各種が対応付けて規定され、「５１～１９８」の範囲に変動時間が６０秒～１２０秒の当たりスーパーリーチが規定されている。図２５（ｂ）では、当たりスーパーリーチの変動パターンの説明を簡略化するために、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５１～１９８」の範囲に「６０秒～１２０秒」と示しているが、実際には、予め定められた変動時間（例えば、変動時間６０秒、変動時間１００秒、変動時間１２０秒）が、対応する変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲にそれぞれ規定されているものである。つまり、特別図柄の抽選結果が「大当たり（当たり）」であって、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「５１～１９８」の範囲である場合には、取得した値に対応する「６０秒～１２０秒」の何れかの変動時間が設定された変動パターンが設定されるものである。
【０３５４】
また、抽選結果が「外れ」の場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の範囲に変動時間が８秒の短外れが対応付けて規定され、「１８０～１９４」の範囲に変動時間が２０秒の外れノーマルリーチ対応付けて規定され、「１９５～１９８」の範囲に変動時間が６０秒～１２０秒の外れスーパーリーチが対応付けて規定されている。なお、抽選結果が「外れ」であって、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１９５～１９８」の範囲に示した内容は、上述した抽選結果が「大当たり（当たり）」の場合と同一の目的であり、その説明を簡素化したものである。
【０３５５】
つまり、本実施形態では、通常状態中において実行される特別図柄抽選の結果に関わらず、選択され得る変動時間の種類を同一にし、各変動時間が選択される割合のみを異ならせるように構成している。そして、特別図柄の抽選結果が大当たり（当たり）である場合のほうが、外れである場合よりも長い変動時間が選択される割合を高くするように構成している。よって、実行中の特別図柄変動が長くなればなるほど、大当たり当選の期待度を高めることができるため、長い変動時間の特別図柄変動が実行された場合において、その変動時間が経過するまでに遊技者が遊技に飽きてしまうことを抑制することができる。
【０３５６】
なお、本実施形態では、つまり、本実施形態では、通常状態で実行される特別図柄の抽選に対して設定される変動時間として、第１特別図柄の保留球数が少ないほど長い変動時間が設定されるように構成している。このように構成することで、第１特別図柄の抽選が実行されない期間が頻繁に発生してしまう事態を抑制することができる。また、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している場合には、短い変動時間が設定されるため、保留球数

が上限に到達した状態で特図入球口６４に球が入球してしまう事態を抑制することができる。

【０３５７】

また、本実施形態では、通常状態中において実行される特別図柄抽選の結果に関わらず、選択され得る変動時間の種類が同一となるように構成することで、設定される変動時間の長さを把握することにより特別図柄の抽選結果が遊技者に事前にばれてしまうことを抑制することができるように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選結果が大当たり（当たり）の場合のみ選択される変動時間や、外れの場合のみ選択される変動時間を一部設定可能に構成しても良い。

【０３５８】

図２５（ｂ）に示した通り、本実施形態では、特別図柄の抽選結果（当否判定結果）と、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて変動パターンを選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり当選した場合において設定される大当たり種別に基づいて変動パターンを選択するように構成しても良い。

【０３５９】

次に、図２５（ｃ）を参照して変動パターン選択テーブル２０２ｄに設けられた時短用テーブル２０２ｄ２の内容について説明をする。図２５（ｃ）は時短用テーブル２０２ｄ２に規定された内容を模式的に示した模式図である。図２５（ｃ）に示した通り、時短用テーブル２０２ｄ２には、図柄種別、抽選結果、および変動種別カウンタＣＳ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。

【０３６０】

具体的には、図２５（ｃ）に示した通り、当否判定結果（抽選結果）が「当たり（大当たり）」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に変動時間が５０秒の「当たりショート」が規定され、「１００～１９８」の範囲に変動時間が２００秒の「当たりロング」が規定されている。また、「外れ」である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲、に変動時間が１０秒の「ショート外れＡ」が規定され、「１５０～１６９」の範囲に、変動時間が１５秒の「ショート外れＢ」が規定され、「１７０～１８９」の範囲に、変動時間が２０秒の「ショート外れＣ」が規定され、「１９０～１９６」の範囲に、変動時間が３０秒の「ロング外れＡ」が規定され、「１９７，１９８」の値に、変動時間が５０秒の「ロング外れＢ」が規定されている。

【０３６１】

上述した通り、時短状態中は、通常状態中とは異なり、特別図柄の抽選結果が当たりである場合と、外れである場合とで、選択され得る変動時間の種類が異なるように構成しており、大当たりに当選した場合に選択され得る変動時間のほうが、外れの場合に選択され得る変動時間よりも長くなるように構成している。

【０３６２】

本実施形態では、上述した通り、時短状態が設定されている期間が遊技者に有利な遊技状態となり、その時短期間において、普通図柄の抽選を基点に特電遊技が実行される。また、時短状態の終了条件（時短終了条件）として、特別図柄の変動回数（抽選回数）に基づく終了条件（時短回数）が設定されている。

【０３６３】

よって、時短状態中に実行される特別図柄変動として、長い変動時間が選択されたほうが、遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定される期間を長くすることができる。そして、時短状態中に実行される特別図柄抽選、例えば、時短４回が設定されている場合には、時短状態が設定されてから実行される４回分の特別図柄抽選において、大当たり当選（１／１００）した場合に、その付加価値として長い変動時間の変動パターンが選択されるように構成している。このように構成することで、時短状態という限られた期間内に特別図柄の大当たりに当選した場合に、遊技者により有利な遊技を提供することができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【０３６４】

また、特別図柄の抽選結果が外れである場合にも、「１０秒～５０秒」と選択される変動時間に最大で５倍の差を設けているため、より長い変動時間の外れ変動が選択されることを遊技者に期待させながら遊技を行うことができる。

【０３６５】

なお、本実施形態では、図１２（ａ）に示した通り、大当たり遊技の終了画面において、時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）の長さを示すための残時短期間態様８０１が表示されるように構成しており、この残時短期間態様８０１は、時短終了条件が成立するまでの範囲内であって、既に獲得済の特別図柄保留に含まれる入賞情報に基づいて事前に判別された変動時間を合算した値を表示するように構成している。

【０３６６】

このように構成することで、残時短期間態様８０１として表示された秒数が、複数個の外れ変動の変動時間を合算した表示態様なのか、それとも１個の大当たり変動の変動時間に対応する表示態様なのか、を遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【０３６７】

図２２に戻り説明を続ける。第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９９）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３９参照）毎に、例えば定期的に更新され、球が普通始動口（スルーゲート）６７を通過したことが検知された時に取得され、ＲＡＭ２０３の普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納される。

【０３６８】

そして、普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される第２当たり乱数テーブル２０２ｂによって設定されており、第２当たり乱数カウンタＣ４の値が、第２当たり乱数テーブル２０２ｂによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、普通図柄（第２図柄）の当たりと判定する。また、この第２当たり乱数テーブル２０２ｂは、普通図柄の低確率時用と、その低確率時より普通図柄の当たりとなる確率の高い高確率時用との２種類に分けられ、それぞれに含まれる大当たりとなる乱数の個数が異なって設定されている。このように、当たりとなる乱数の個数を異ならせることにより、普通図柄の低確率時と普通図柄の高確率時とで、当たりとなる確率が変更される。

【０３６９】

この第２当たり乱数テーブル２０２ｂに規定されている内容について、図２３（ｃ）を参照して説明をする。図２３（ｃ）は、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３（ｃ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２９９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【０３７０】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１０００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態と、普通図柄の高確率状態である時短状態と、で同一の遊技方法（左打ち遊技）が実行される本実施形態において、通常状態中に普図当たりに当選し難くすることができるため、通常状態中に普図当たり遊技が実行され普電入賞装置６４０内に球が入賞する事態を発生し難くすることができる。一方、普通図柄の高確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（３００／１０００）が高確率に設定されている。これにより、時短状態中において普通図柄の当たり当選に基づく普図当たり遊技を実行し易くすることができる。

【０３７１】

なお、本実施形態では上述した通り、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、時短

状態中に実行される普図当たり遊技に対して、球が普電入賞装置６４０に入賞し難くなるように構成し、さらに、通常状態中に普電入賞装置６４０に球が入賞したとしても、その入賞した球が特電作動口６４３に入球し難くなるように構成している。即ち、本実施形態では、通常状態中において普図当たりに当選し難くし、万が一、普図当たりに当選した場合であっても、その普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０に入賞し難くし、さらに、球が普電入賞装置６４０に入賞したとしても、その入賞した球が特電作動口６４３に入賞し難くなるように構成している。

【０３７２】

このように、普通図柄の抽選が実行されてから特電作動口６４３へと球が入賞するまでの複数の過程（３つの過程）において、通常状態中は時短状態中よりも遊技を進行させ難くするように構成することで、通常状態中に実行された普通図柄の抽選を契機に特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に防止することができる。

【０３７３】

また、本実施形態では、上述した３つの過程において、通常状態中に普通図柄の抽選が実行されたことに基づく特電作動口６４３への球の入賞を規制するように構成するかわりに、通常状態中においても普通図柄の変動時間として短い変動時間（時短状態中と同一の３秒）が設定されるように構成している。つまり、短い期間で普通図柄の抽選が実行され易くなるように構成したとしても、上述した３つの過程における規制によって、球が特電作動口６４３に入賞することを規制しているため、通常状態中に実行された普通図柄の抽選を契機に特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に防止することができる。

【０３７４】

このように、通常状態中における普通図柄の変動時間を短く設定することで、遊技状態が切り替わるタイミング、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるタイミングにおいて、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行された長い変動時間の普通図柄変動が遊技状態の移行タイミングを跨いで実行されてしまい、時短状態中の特別図柄変動が開始されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄の抽選を実行することができない事態が発生することを抑制することができる。よって、本実施形態のように、時短状態が期間管理されるパチンコ機１０において、限定された時短期間を有効に用いた遊技（特電遊技）を遊技者に提供することができる。

【０３７５】

なお、本実施形態では、上述した３つの過程（普通図柄の当たり確率、普図当たり遊技における普電入賞装置６４０への球の入賞率、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞する入賞率）において、通常状態中における特電作動口６４３への球の入賞を規制するように構成しているが、これに限ること無く、２つ以下の過程において規制するように構成しても良い。また、本実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に入賞しない場合は、アウト口６４４に入球し、遊技者に特典（例えば、賞球）が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アウト口６４４に球が入球した場合には、特電作動口６４３に球が入球した場合よりも多くの賞球が払い出されるように構成しても良い。

【０３７６】

このように構成することにより、通常状態中に特電作動口６４３へと球が入賞することを抑制しながらも、普電入賞装置６４０に入賞した場合に異なる特典（役物当たり遊技を実行する特典とは異なる特典）を遊技者に付与することができるため、遊技者に対して、意外性のある遊技を提供することができる。また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態において、普図当たり当選した場合の付加価値を遊技者に提供することができる。

【０３７７】

第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～９９９）、タイマ割込処理（図３９参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図５５参照）の残余時間内で繰り返し更新され

る。
【０３７８】
このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。
【０３７９】
普図変動種別カウンタＣＳ２は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。この普図変動種別カウンタＣＳ２の値は、後述するメイン処理（図５５参照）が１回実行される毎に１回更新され、当該メイン処理内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、普図変動種別カウンタＣＳ２の値によって、普通図柄の変動時間が決定される。具体的には、取得した普図変動種別カウンタＣＳ２の値を用いて、普通図柄の変動時間が決定されるように構成している。
【０３８０】
図２１に戻り説明を続ける。ＲＯＭ２０２は、図２２に図示した各種カウンタに対応して規定される各種データテーブル等を有している。ここで、図２３（ａ）を参照して、本実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３（ａ）は、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。
【０３８１】
図２３（ａ）に示した通り、本実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第２当たり乱数テーブル２０２ｂ、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄ、各種動作シナリオテーブル２０２ｅを少なくとも有している。なお、第１当たり乱数テーブル２０２ａ、第２当たり乱数テーブル２０２ｂ、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ、変動パターン選択テーブル２０２ｄについては、図２２に図示した各種カウンタを説明する際に上述したため、その説明を省略する。
【０３８２】
各種動作シナリオテーブル２０２ｅは、主制御装置１１０が動作制御を管理する各種可動部材の動作内容が予め時系列で規定されている動作シナリオを有するデータテーブルであって、主制御装置１１０の制御処理において、可動部材を動作制御する際に読み出されるものである。本実施形態では、可動部材を動作制御する際に、この各種動作シナリオテーブル２０２ｅのうち、今回の動作制御条件と合致する動作シナリオを読み出し、その読み出した動作シナリオをＲＡＭ２０３の記憶エリアに一時的に記憶する。そして、４ミリ秒間隔で実行されるメイン処理（図５５参照）において、記憶エリアに記憶された動作シナリオの内容を定期的に（４ミリ秒単位で）更新させ、更新後の値に対応するエリアに可動部材を可変動作させる動作シナリオがある場合には、その動作シナリオに基づく動作制御を実行するように構成している。また、各動作シナリオテーブルは、可動部材毎に設けられるのでは無く、可動部材を動作制御させる１つのイベント（大当たり遊技、普図当たり遊技、役物当たり遊技）単位で設定されるものである。よって、１つのイベント内で複数の可動部材を動作制御する必要があるイベント（例えば、普図当たり遊技）に対応する動作シナリオテーブルには、複数の可動部材に対して実行する動作制御内容が規定されている。
【０３８３】
ここで、図２６～図２８を参照して、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの内容について説明をする。図２６（ａ）は、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。図２６（ａ）に示した通り、各種動作シナリオテーブル２０２ｅには、大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３、第１可動弁シナリオテーブル２０２ｅ４を有している。

【０３８４】
まず、図２６（ｂ）を参照して、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２の内容について説明をする。図２６（ｂ）は、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている各種内容を模式的に示した模式図である。役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２は、役物当たり遊技中の動作内容が設定された役物当たりシナリオが規定されているデータテーブルであり、役物当たり遊技のオープニング期間（役物当たり遊技が開始されてからＶ入賞装置６５が開放するまで（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定されるまで）の期間）、ラウンド期間（Ｖ入賞装置６５が開放される最大期間）、エンディング期間（Ｖ入賞装置６５の開放期間が終了し、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されてからの猶予期間）が規定されており、役物当たり遊技が開始される場合に設定され、周期的（主制御装置１１０のメイン処理が実行される毎に）値が１加算されるシナリオカウンタ（図示せず）の値に対応した動作制御が実行される。
【０３８５】
具体的には、役物当たり遊技が開始されると、シナリオカウンタの値が「１」にセットされる。シナリオカウンタ「１」には、対応する動作シナリオとして、貯留ソレノイド２０９ｃをオンに設定する動作シナリオが規定されているため、役物当たり遊技の開始と同時に貯留ソレノイド２０９ｃがオンに設定され、貯留弁６６ａの上面に形成される貯留部に球を貯留可能な状態へと貯留弁６６ａが可動される。そして、シナリオカウンタの値が４ミリ秒毎に加算されていき、シナリオカウンタ「２５」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから０．１秒後にオープニング期間を終了させ、次いで、シナリオカウンタの値が「２６」となるタイミングでＶ入賞口ソレノイド２０９ｂをオンに設定し、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）を開放させる。つまり、本実施形態では、役物当たり遊技が開始されてからＶ入賞装置６５を開放状態とするまでの期間を用いて貯留弁６６ａを貯留状態へと可変させるように構成している。このように構成することで、Ｖ入賞装置６５が開放状態となった直後に勢いよく球がＶ入賞装置６５へと入賞したとしても、Ｖ入賞装置６５が開放状態となるタイミングにおいて既に貯留弁６６ａを貯留状態へと可変されているため、球が貯留弁６６ａを通過してＶ入賞口１６５に入賞してしまうことを確実に防止することができる。
【０３８６】
次いで、シナリオカウンタの値が「３７５」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が開始されてから１．６秒経過したタイミングに、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂをオフに設定し、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）を閉鎖させるシナリオが規定されている。そして、Ｖ開閉扉６５ａ（Ｖアタッカー）の閉鎖制御を実行後、即ち、シナリオカウンタの値が「３７６」のタイミングで、役物当たり遊技のエンディング期間が設定され、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されるように規定している。そして、シナリオカウンタの値が「７５０」に到達するまで、役物当たり遊技の閉鎖状態（エンディング期間）が設定される。
【０３８７】
つまり、本実施形態のパチンコ機１０において実行される役物当たり遊技では、貯留弁６６ａを貯留状態へと移行させた後に、Ｖ入賞装置６５が開放するように構成している。そして、Ｖ入賞装置６５を閉鎖するタイミング（シナリオカウンタ「３７５」）よりも後に、貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されるようにシナリオが規定されている。このように構成することで、役物当たり遊技の開始時、或いは終了時において、不測の事態が発生してしまい、意図しないタイミングで役物当たり遊技が実行されることを抑制することができる。
【０３８８】
次に、図２７（ａ）を参照して、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４の内容について説明をする。図２７（ａ）は、第１可動弁シナリオ２０２ｅ４に規定されているシナリオの内容を示した模式図である。本実施形態の第１可動弁６６ｂは、パチンコ機１０に電源が投入されている間、予め定められた動作パターンで可動するように動作制御されるものであり、パチンコ機１０に電源が投入された場合に実行される主制御装置１１０の立ち上げ処

理（図５４参照）にて第１可動弁６６ｂの動作が設定されるものである（図５４のＳ１７１５参照）。そして、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて４ミリ秒毎に実行される処理によってシナリオカウンタの値が更新（１加算）されるように構成されている。

【０３８９】

図２７（ａ）に示した通り、本実施形態における第１可動弁６６ｂは、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが可能なＶ入賞可能状態と、Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させることが困難なＶ入賞困難状態との何れかの状態に位置するように構成している。第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４は、シナリオカウンタの値が「１」～「１５００」の範囲に対して、第１可動弁ソレノイド２０９ｄをオン（第１可動弁６６ｂを球がＶ入賞口１６５に入賞可能な状態）にする動作シナリオと、第１可動弁ソレノイド２０９ｄをオフ（第１可動弁６６ｂを球がＶ入賞口１６５に入賞困難な状態）にする動作シナリオと、が規定されている。

【０３９０】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「１２５０」の範囲、即ち、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４が設定されてから５秒が経過するまでは、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオフ、シナリオカウンタの値が「１２５１」～「１５００」の範囲、即ち、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４が設定されてから５秒～５．５秒の間は、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定されるように動作シナリオが規定されている。そして、シナリオカウンタの値が上限値「１５００」に到達した場合には、次のメイン処理（図５５参照）が実行される際に、シナリオカウンタの値を「１５００」から「１」へと切り替え、以降、パチンコ機１０の電源が断されるまで繰り返し第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４に基づく動作制御を実行するように構成している。

【０３９１】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を許容、禁止するための可変部材である第１可動弁６６ｂを、５．５秒間の間、０．５秒間だけＶ入賞口１６５に球を入賞させることが可能な状態へと切り替えるように可変動作するように構成している。これにより、第１可動弁６６ｂにランダムなタイミングで球が到達した場合において、その球が第１可動弁６６ｂを通過し、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率は、１／１１となるように構成している。よって、遊技者に対してどの役物当たり遊技でＶ入賞口１６５へと球が入賞するのかを分かり難くすることができ、全ての役物当たり遊技において意欲的に遊技を行わせることができる。

【０３９２】

さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、１回の役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと複数個の球が入賞したとしても、第１可動弁６６ｂへと到達し得る球の数が１個となるように構成している。これにより、役物当たり遊技における大当たり確率（球がＶ入賞口１６５へと入賞する確率）が約１／１１となるため、遊技者に対して過剰に大当たり遊技が提供されてしまうことを抑制することができる。

【０３９３】

なお、本実施形態では、第１可動弁６６ｂの動作内容として、パチンコ機１０に電源が投入されている期間中、常時同一の動作内容が設定されるように構成しているが、これに限らず予め定められている動作パターンで有れば良く、例えば、第１可動弁ソレノイド２０９ｄのオフ期間（５．５秒）、オン期間（０．５）秒と規定される第１動作パターンと、オフ期間（３秒）、オン期間（０．２秒）、オフ期間（２秒）、オン期間（０．３秒）と規定される第２動作パターンと、を順に設定する動作シナリオを設定しても良い。

【０３９４】

また、本実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入されてから同一の動作シナリオを繰り返し設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、パチンコ機１０に電源が投入されてからの経過時間を計測する計測手段を設け、その計測手段による計測結果に基づいて、異なる動作シナリオへと切り替えるように構成しても良い。この場合、計

測手段の計測結果が特定の計測結果（例えば、電源投入から１時間以内や、電源投入から３時間～３時間１０分等）である場合のみ、通常の動作シナリオよりも、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定される期間の割合が、オフに設定される期間の割合に対して高くなるように構成すると良い。このように構成することで、特定の期間だけ時短遊技中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行され易くすることができ、その期間を目指して遊技者に遊技を行わせることが可能となり、遊技の稼働を向上させることができる。

【０３９５】

また、遊技状況に応じて動作シナリオの制御内容を異ならせても良く、例えば、特定の大当たり遊技が実行されるタイミング、終了するタイミング、にて第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４を初期状態（シナリオカウンタの値「１」）から開始させるように構成しても良いし、特別図柄抽選の結果が所定回数（例えば、本パチンコ機１０の大当たり確率の逆数である３００回）に渡って連続して外れであった場合に、通常の動作シナリオよりも、第１可動弁ソレノイド２０９ｄがオンに設定される期間の割合が、オフに設定される期間の割合に対して高くなる特殊動作シナリオを設定するように構成しても良い。そして、この特殊動作シナリオが一旦設定されると、その後、時短状態が設定され、その時短状態が終了するまでの期間継続して設定され続けるように構成すると良い。これにより、特殊動作シナリオが設定されることで遊技者に対して継続して遊技を行わせることができる。なお、この場合、遊技者に対して特殊動作シナリオが設定されたことを報知するための報知手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に対して特殊動作シナリオが設定されていることを分かり易く報知することができる。

【０３９６】

次に、図２７（ｂ）を参照して、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の内容について説明をする。図２７（ｂ）は、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３に規定されている内容を示した模式図である。この普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３は、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の動作パターンが格納されているデータテーブルであって、普図当たり遊技が開始される時点において設定されている遊技状態に対応した動作シナリオが設定されるものである。

【０３９７】

具体的には、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３には、通常状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されている通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１と、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されている時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２と、が規定されている。

【０３９８】

ここで、図２７（ｃ）を参照して、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１の内容について説明をする。図２７（ｃ）は、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１に規定されているシナリオ内容を示した模式図である。この通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１は、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、当たり当選した普通図柄変動が停止した（確定した）時点における遊技状態が通常状態であると判別した場合（図４８のＳ１１１８：Ｎｏ）設定される動作シナリオである。

【０３９９】

通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１は、シナリオカウンタの値が「１」～「１０５０」の範囲に対して、普電入賞装置６４０の電動役物６４０ａを動作制御する普電ソレノイドと、普電入賞装置６４０へと入賞した球の流下先を振り分ける第２可動弁６４２を動作制御する第２可動弁ソレノイド２０９ｅと、をそれぞれオン、オフに設定するための動作シナリオが規定されている。

【０４００】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「１０２５」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が設定されてから（通常状態中の普図当たり遊技が実行されてから）４．１秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物６４０ａが閉鎖状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフ（球をアウト口６４４へと流下させる状態）が

継続し、その後、シナリオカウンタの値が「１０２６」～「１０５０」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が実行されてから４．１秒から４．２秒の間の０．１秒間、普電ソレノイドがオン（電動役物６４０ａが開放状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオン（球を特電作動口６４３へと流下させる状態）となるように動作シナリオが規定されている。

【０４０１】

つまり、通常状態で普図当たり遊技が実行された場合には、閉鎖状態（４．１秒）、開放状態（０．１秒）の普図当たり遊技が実行される。さらに、０．１秒間の開放状態中に球が普電入賞装置６４０へと入賞したとしても、その時点では第２可動弁６４３が入賞球をアウト口６４４へと流下させる位置（図４参照）へと可変しているため、球が特電作動口６４３へと入賞することを確実に防止することができる。

【０４０２】

次に、図２８を参照して、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２の内容について説明をする。図２８は、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２に規定されているシナリオ内容を示した模式図である。この時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２は、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、当たり当選した普通図柄変動が停止した（確定した）時点における遊技状態が通常状態であると判別した場合（図４８のＳ１１１８：Ｙｅｓ）設定される動作シナリオである。

【０４０３】

時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２、シナリオカウンタの値が「１」～「１０２５」の範囲に対して、普電入賞装置６４０の電動役物６４０ａを動作制御する普電ソレノイドと、普電入賞装置６４０へと入賞した球の流下先を振り分ける第２可動弁６４２を動作制御する第２可動弁ソレノイド２０９ｅと、をそれぞれオン、オフに設定するための動作シナリオが規定されている。

【０４０４】

具体的には、シナリオカウンタの値が「１」～「２５」の範囲、即ち、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１が設定されてから（通常状態中の普図当たり遊技が実行されてから）０．１秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物６４０ａが閉鎖状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオン（球を特電作動口６４３へと流下させる状態）に設定される状態を継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「７７５」の範囲、即ち、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２が設定されてから０．１秒から３．１秒の間の３秒間、普電ソレノイドがオン（電動役物６４０ａが開放状態）に設定され、第２可動弁ソレノイド２０９ｅが継続してオンに設定され、シナリオカウンタの値が「７７６」～「１０２４」の範囲、即ち、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２が設定されてから３．１秒～４．１秒が経過するまでは、普電ソレノイドがオフ（電動役物６４０ａが閉鎖状態）、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオン（球を特電作動口６４３へと流下させる状態）に設定され、シナリオカウンタの値が「１０２５」、即ち、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２に規定される上限値となった場合に、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフ（球をアウト口６４４へと流下させる状態）となるように動作シナリオが規定されている。

【０４０５】

つまり、時短状態で普図当たり遊技が実行された場合には、短時間の閉鎖状態（０．１秒）、を経て、即座に普図当たり遊技における電動役物６４０ａの開放動作が３秒間実行される。よって、通常状態における普図当たり遊技よりも、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ易くすることができる。

【０４０６】

さらに、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２では、球が普電入賞装置６４０へと入賞可能な期間において、第２可動弁６４３を特電作動口６４３へと球を入賞させることが可能な位置（図５参照）を設定することができるため、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球を入賞させ易くすることができる。

【０４０７】
加えて、上述した通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１と、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２と、では、第２可動弁ソレノイド２０９ｄに対する動作シナリオが同一となるように規定しているため、動作シナリオに基づく動作制御内容を統一化することができ、可変部材を制御する処理を簡略化することができる。
【０４０８】
なお、詳細な説明は省略するが、この普図当たり遊技には、時間経過に基づいて成立する時間終了条件（普図当たりシナリオが上限値まで更新される成立する条件）と、普電入賞装置６４０への球の入賞数が上限値（例えば、５個）に到達した場合に成立する入賞終了条件と、が設定されている。通常の遊技を行っている場合は、時間終了条件が先に成立するように入賞終了条件が設定されている。これにより、例えば、普図当たり遊技において、普電入賞装置６４０内へと不正に球を大量に入賞させる行為を抑制することができる。
【０４０９】
図２１に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２０３は、図２２に図示した各種カウンタのほか、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。
【０４１０】
なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。
【０４１１】
停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図５５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図５４参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５３参照）が即座に実行される。
【０４１２】
また、ＲＡＭ２０３は、図２９に示すように、特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、入賞個数カウンタ２０３ｅ、動作カウンタ群２０３ｆ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、大当たりフラグ２０３ｉ、時短終了フラグ２０３ｊ、役物当たりフラグ２０３ｋ、特図仮停止フラグ２０３ｍ、特図変動時間カウンタ２０３ｎ、Ｖフラグ２０３ｐ、その他メモリエリア２０３ｚを有している。
【０４１３】
特別図柄保留球格納エリア２０３ａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。
【０４１４】
特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、特別図柄が変動停止した場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。
【０４１５】
特別図柄保留球格納エリア２０３ａ、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入

賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球が特図入球口６４へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の値を取得し、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する。

【０４１６】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０４１７】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｂはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図２２参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４、普図変動種別カウンタＣＳ２の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｂは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）が、最大１回分まで記憶（保留）できるように、１つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｂには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【０４１８】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）を記憶するためのメモリである。

【０４１９】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【０４２０】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出される特図入球口６４への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。

【０４２１】

また、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（即ち、保留球数）は、特特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにカウ

ンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。

【０４２２】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【０４２３】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。

【０４２４】

普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出されるスルーゲート６７を球が通過（以下「始動入賞」と称す）したことに基づいて、第２図柄表示装置８３で行われる変動表示の保留球数（待機回数）を最大１回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて記憶される保留球数の合計を記憶するカウンタである。電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値まで１加算される（図４９のＳ１２０４参照）。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、普通図柄の変動表示が実行される毎に１減算される（図４８のＳ１１０５参照）。

【０４２５】

入賞個数カウンタ２０３ｅは、役物当たり遊技におけるラウンド遊技中にＶ入賞装置６５に入賞した球の数や可変入賞装置６５０の特定入賞口６５０ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタである。具体的には、Ｖ入賞装置６５に設けられた検出口（図示せず）を球が通過したと検出されることに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、Ｖ入賞装置６５に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｅの値）と排出された個数（各入賞口に設けられた球の通過数を検知可能な検知手段の検知結果を累積した個数）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｅの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【０４２６】

動作カウンタ群２０３ｋは、設定された各種動作シナリオの進行状況を計測（更新）するためのカウンタであって、各種動作シナリオテーブル２０２ｅに格納されているシナリオのそれぞれに対応させたシナリオカウンタから構成されており、各種動作シナリオテーブル２０２ｅの何れかの動作シナリオが設定された場合に、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）における４ミリ秒毎に実行される処理として、カウンタ値の更新処理が実行される。

【０４２７】

本実施形態では、各種動作シナリオテーブル２０２ｅに格納されているシナリオが重複して実行される場合がある。例えば、普図当たり遊技に関するシナリオと、役物当たり遊技に関するシナリオは同時に実行可能に構成している。よって、シナリオカウンタを各種動

作シナリオテーブル２０２ｅに格納されているシナリオに対応させて設けているが、これに限ること無く、同時に実行し得るシナリオの上限数分のシナリオカウンタを設けて場良い。この場合、シナリオカウンタに種別を設け、新たな動作シナリオを設定する場合に、未使用のシナリオカウンタ種別を判別し、その判別結果に基づいてシナリオカウンタを設定し、設定したシナリオカウンタに対して、どの動作シナリオで用いるかを示すための使用情報を設定し、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の記憶手段に設定した使用情報を設定するように構成すれば良い。さらに、使用情報が設定される記憶手段に対して、他のＲＡＭ２０３の各種構成と同様に、パチンコ機１０の電源が断された状態でも記憶された情報を保持可能なバックアップ機能を持たせると良い。このように構成することで、動作シナリオに基づく動作制御中に停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、電源復旧後の動作制御を、停電前の状態から継続させることが可能となる。

【０４２８】

遊技状態格納エリア２０３ｇは、現在設定されている遊技状態を一時的に格納するための記憶領域であって、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短カウンタ２０３ｈの設定状況）に対応した遊技状態が記憶される。具体的には、時短カウンタ２０３ｈの値が０である場合に通常状態が記憶され、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい値である場合に時短状態が記憶される。

【０４２９】

さらに、大当たり遊技や、役物当たり遊技が実行されている状態では、各当たり遊技が実行されている状態であることを示す当たり遊技状態（大当たり状態、役物当たり遊技状態）と、実行されている大当たり遊技に対応する大当たり種別を示す種別情報も記憶されるように構成されている。加えて、普図当たり遊技の実行中であることを示す普図当たり遊技中情報も記憶されるように構成されている。

【０４３０】

そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納（記憶）された情報に基づいて、状態コマンドが設定され、その状態コマンドが音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３では出力された状態コマンドを受信し、従状態設定エリア２２３ｇに一時的に記憶する。

【０４３１】

この遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶された情報は、パチンコ機１０の電源が断された場合であっても、その情報を保持可能に構成されており、パチンコ機１０の電源を入れた際に実行される立ち上げ処理（図５４参照）において、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する状態コマンドを設定するように構成している。

【０４３２】

これにより、停電等によりパチンコ機１０の電源が断された場合であっても、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３側が判別可能にすることができる。

【０４３３】

時短カウンタ２０３ｊは、普通図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この時短カウンタ２０３ｊには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図５６のＳ１９１４，１９１５）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。これにより、大当たり遊技中は普通図柄の高確率状態が設定されないため、大当たり遊技中において遊技者に過度な特典を付与してしまうことを抑制することができる。

【０４３４】

なお、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定されると、時短カウンタ２０３ｊの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、時短カウンタ２０３ｊの値が減算され、時短カウンタ２０３ｊの値が０となった場合に、時短状態が終了し、通常状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまでは、普通図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、時短

カウンタ２０３ｊの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。
【０４３５】
また、本実施形態では、時短状態を終了させるための条件、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて時短カウンタ２０３ｊの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を減算するように構成してもよい。具体的には、普通図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるように構成しても良いし、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を減算させるように構成しても良い。
【０４３６】
加えて、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｊの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、時短カウンタ２０３ｊの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の時短カウンタ２０３ｊの値に関わらず、時短カウンタ２０３ｊの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、時短状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。
【０４３７】
さらに、時短状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、時短状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【０４３８】
大当たりフラグ２０３ｉは、特図入球口６４に球が入球したことに基づいて、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たりであると判定された場合に、オンに設定されるフラグである。また、大当たり遊技が終了するとオフに設定される。
【０４３９】
時短終了フラグ２０３ｈは、時短の終了条件が成立している状態であることを示すためのフラグであって、時短の終了条件が成立している場合にオンに設定されるものである。この時短終了フラグ２０３ｈは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が１である、即ち、今回の特図変動が時短状態の最終変動であると判別した場合にオンに設定される（図４１のＳ３１１参照）。そして、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）において参照され（図４５のＳ８０２参照）、オンであると判別した場合に、時短カウンタ２０３ｊの値を「０」にリセットし、時短状態を終了させるための処理を実行し（図４５のＳ８０３参照）、オフに設定される（図４５のＳ８０４参照）。
【０４４０】
また、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態で実行される特別図柄変動中（時短状態の最終変動中）において、Ｖ入賞口１６５に球が入賞しＶ大当たり遊技が実行された場合にも、オフに設定される（図５２のＳ１５０８参照）。
【０４４１】
つまり、本実施形態では、特別図柄の変動開始タイミングにて時短カウンタ２０３ｈの減算処理を実行し、特別図柄の変動停止タイミングにて時短終了を決定するための終了処理を実行するように構成している。そして、特別図柄の変動中に役物当たり遊技によって特別図柄変動が中断され、その役物当たり遊技を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、時短終了フラグ２０３ｈがオフに設定されるように構成している。
【０４４２】
よって、例えば、時短終了フラグ２０３ｈがオンに設定されている状態でＶ大当たり遊技

が実行され、その大当たり遊技終了後に中断されていた特別図柄変動を再開したとしても、その再開された特別図柄変動の変動停止タイミングにて時短状態が終了してしまうことを抑制することができる。さらに、本実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の変動開始時にて時短カウンタ２０３ｈの減算処理を実行しているため、特別図柄変動の再開時に時短終了フラグ２０３ｈの減算処理が実行されることが無い。よって、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合には、再開後の特別図柄変動が終了した次の特別図柄変動が開始された時点から時短カウンタ２０３ｊの値を減算する処理が実行される。

【０４４３】

このように構成することで、遊技者に対して設定された時短状態でより長く遊技を行わせることが可能となり、遊技者の遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、時短状態の最終変動のみ時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としているが、これに限ること無く、例えば、時短カウンタ２０３ｊの値が所定値（例えば、２）である場合も時短状態を更新させる処理を特別図柄の変動停止時としても良い。

【０４４４】

役物当たりフラグ２０３ｋは、役物当たり遊技が実行されることを示すためのフラグであって、役物当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。この役物当たりフラグ２０３ｋは、普図当たり遊技中において普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞し、且つその時点で、役物当たり遊技が実行されていない場合にオンに設定される（図５０のＳ１３０７参照）。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される各種処理において、役物当たり遊技中であるかを判別する際に参照され、役物当たり遊技が終了する場合にオフに設定される。なお、本実施形態では、役物当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されている場合は、特別図柄変動が中断されるように構成している。

【０４４５】

特図仮停止フラグ２０３ｍは、特図の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【０４４６】

この特図仮停止フラグ２０３ｍは、特別図柄変動が仮停止（中断）されていることを示すためのものであって、特別図柄変動が仮停止（中断）されている場合に、オンに設定されものである。なお、本実施形態では、特電作動口６４３に球を入賞させた場合に役物当たり遊技を実行可能に構成し、その役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄の変動が停止されるように構成している。

【０４４７】

特図変動時間カウンタ２０３ｎは、特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ６のＳ３０７参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図４３のＳＳ５０９参照）。そして、特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）が実行される毎に値が更新（減算）される。特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４参照）にて値が０であるかが判別される（図４０のＳ２０４参照）。ここで、特図変動時間カウンタ２０３ａの値が０であると判別されると（図４０のＳ２０４：Ｎｏ）、変動中の特別図柄を停止させるための特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２８７参照）が実行される。

【０４４８】

さらに、この特図変動時間カウンタ２０３ｎは、役物当たり遊技や大当たり遊技が実行された場合に、その値を減算するための処理が中断されるように構成されている。よって、役物当たり遊技中、或いは、大当たり遊技中に特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が減算されることがない。

【０４４９】

Ｖフラグ２０３ｐは、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口へと入賞したことを示すためのフ

ラグであって、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口へと入賞した場合にオンに設定されるものである。このＶフラグ２０３ｐの設定状況は、役物当たり制御処理（図５８のＳ１８０５参照）において参照され（図５８のＳ２００８参照）、オンに設定されている場合は大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の開始が設定される（図５８のＳ２０１０参照）。その後、オフに設定される（図５８のＳ２０１１参照）。

【０４５０】

その他メモリエリア２０３ｚは、遊技に必要なその他のデータや、カウンタ、フラグ等が設定（記憶）される。

【０４５１】

図９に戻って説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ、特定入賞口６５０ａの開閉板６５０ｂの下辺を軸として前方側に開閉駆動するための特定入賞口ソレノイド２０９ａや、Ｖ入賞装置６５の開閉扉６５ａを開閉駆動するためのＶ入賞口ソレノイド２０９ｂや、Ｖ入賞装置６５内に設けられた貯留弁６６ａを駆動させるための貯留ソレノイド２０９ｃや、第１可動弁６６ｂを駆動させるための第１可動弁ソレノイド２０９ｄや、普電入賞装置６４０内の第２可動弁６４３を駆動させるための第２可動弁ソレノイド２０９ｅや、電動役物６４０ａを駆動するためのソレノイド（その他ソレノイド２０９ｚ）などからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【０４５２】

また、入出力ポート２０５には、図示しないスイッチ群やセンサ群（例えば、Ｖ入賞装置６５内の貯留弁６６ａに形成される貯留部に貯留されている球を検知する貯留センサ６５ｓ等）などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【０４５３】

払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。

【０４５４】

払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図５３参照）が即座に実行される。

【０４５５】

払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１

１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【０４５６】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【０４５７】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出（変動表示）や予告演出といった表示制御装置１１４で行われる第３図柄表示装置８１の表示態様の設定などを制御するものである。演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。
【０４５８】
音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。
【０４５９】
音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示されるステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出内容を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。
【０４６０】
音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０からのコマンドや、音声ランプ制御装置１１３に接続された各種装置等の状況に応じてエラーを判定し、そのエラーの種別を含めてエラーコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装置１１４では、受信したエラーコマンドによって示されるエラー種別（例えば、振動エラー）に応じたエラーメッセージ画像を第３図柄表示装置８１に遅滞無く表示させる制御が行われる。
【０４６１】
音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２には、図３０（ａ）に示すように、変動パターン選択テーブル２２２ａと、動作シナリオテーブル２２２ｂと、が少なくとも記憶されている。
【０４６２】
変動パターン選択テーブル２２２ａは、図示しない変動パターン選択用のカウンタ値に各変動パターンの種別（ど外れ、リーチ外れ、リーチ各種等）の変動パターンがそれぞれ設定されている。音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンを選択する。これにより、変動時間や変動パターンの種別等の大まかな情報は厳守しつつ、音声ランプ制御装置１１３が多種多様の変動態様を選択することができる。よって、同じ変動表示態様等が頻繁に表示されることが防止でき、遊技者

が早期に飽きてしまう不具合を抑制できる。
【０４６３】
なお、本実施形態では、遊技状態が通常状態である場合には、実行される特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１にて第３図柄が変動表示される変動演出が実行される。この変動演出では、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別、当否判定結果、取得した選択用のカウンタ値に基づいて、詳細な変動パターンが決定されるため、遊技者は、第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出を視認することで今回の特別図柄変動が大当たり当選しているか否かを予測しながら遊技（特図遊技）を行うことができる。
【０４６４】
一方、時短状態が設定されている場合は、特別図柄抽選の結果を示すための変動演出が第３図柄表示装置８１にて実行されず、普通図柄の抽選を契機にＶ当たり遊技を目指す特電遊技の遊技内容を案内するための演出（Ｖラッシュ演出）が実行されるように構成している。よって、変動パターン選択テーブル２２２ａには、遊技状態が通常状態である場合に参照される変動パターンとして様々な変動パターンが規定されており、時短状態である場合に参照される変動パターンが規定されていない。なお、時短状態中において第３図柄表示装置８１の表示面にて特別図柄変動に対応させて第３図柄を小さく表示する場合には、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドが示す変動パターン種別（変動時間）に対応させた変動表示態様のみを規定するように構成すれば良い。
【０４６５】
動作シナリオテーブル２２２ｂは、主制御装置１１０側で実行されている各種装置に対する動作制御の状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握するためのデータテーブルであって、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する各種動作シナリオテーブル２０２ｅと同一のデータテーブルから形成されるものである。この動作シナリオテーブル２２２ｂは、主制御装置１１０側から動作制御の開始を示すコマンド（例えば、当たり遊技の開始を示すコマンド）を受信した場合に、受信したコマンドに対応する動作シナリオを設定する際に参照される。ここで設定された動作シナリオは、主制御装置１１０側の更新動作と同期するように更新制御される。
【０４６６】
このように構成することで、動作制御の開始を示すコマンドのみを主制御装置１１０側から出力するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で各種装置の動作状況や今後の動作展開を容易に把握することが可能となる。なお、本実施形態では、主制御装置１１０側の処理負荷を軽減させることを目的として、音声ランプ制御装置１１３側に動作シナリオテーブル２２２ｂを設けているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の各種動作シナリオテーブル２０２ｅが有する各種動作シナリオの進捗状況をコマンド設定し、音声ランプ制御装置１１３側へと出力するように構成しても良い。
【０４６７】
次に、図３０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３について説明する。図３０（ｂ）に示すように、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３には、コマンド記憶領域２２３ａ、入賞情報格納エリア２２３ｂ、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅ、演出カウンタ２２３ｆ、従状態設定エリア２２３ｇ、先読みカウンタ２２３ｈ、時短期間カウンタ２２３ｉ、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋ、中断フラグ２２３ｍ、特殊当たりフラグ２２３ｎ、延長フラグ２２３ｐ、Ｖラッシュフラグ２２３ｑ、変動時間カウンタ２２３ｒ、報知済保留数格納エリア２２３ｓ、その他メモリエリア２２３ｚが少なくとも設けられている。
【０４６８】
コマンド記憶領域２２３ａは、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ出力された各種コマンドがそのコマンドに対する処理が実行されるまで一時的に記憶され領域である。詳細には、リングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ

Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ処理装置１１３のコマンド判定処理（図６１参照）が実行されると、コマンド記憶領域２２３ａに記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【０４６９】

入賞情報格納エリア２２３ｂは、１つの実行エリアと、４つのエリア（第１エリア～第４エリア）とを特別図柄に対して有しており、これらの各エリアには、入賞情報がそれぞれ格納される。この入賞情報格納エリア２２３ａに格納される情報により、保留球の抽選結果等が変動開始前に音声ランプ制御装置１１３により判別できる。

【０４７０】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同様に、第１図柄表示装置３７（および第３図柄表示装置８１）で行われる変動演出（変動表示）であって、主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。即ち、特別図柄に対応する保留球の数が、主制御装置１１０より出力される保留球数コマンドに基づいて設定される。

【０４７１】

上述したように、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０に直接アクセスして、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に格納されている特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を取得することができない。よって、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０から送信される保留球数コマンドに基づいて保留球数をカウントし、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃにて、その保留球数を管理するようになっている。

【０４７２】

具体的には、主制御装置１１０では、特図入球口６４への入球によって変動表示の保留球数が加算された場合、又は、主制御装置１１０において特別図柄における変動表示が実行されて保留球数が減算された場合に、加算後または減算後の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を示す保留球数コマンドを、音声ランプ制御装置１１３へ送信する。

【０４７３】

音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値を取得して、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。このように、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドに従って、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新するので、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同期させながら、その値を更新することができる。

【０４７４】

特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値は、保留球数図柄の表示に用いられる。即ち、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドの受信に応じて、そのコマンドにより示される保留球数を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納すると共に、格納後の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を表示制御装置１１４に通知するべく、表示用保留球数コマンドを表示制御装置１１４に対して送信する。

【０４７５】

表示制御装置１１４では、この表示用保留球数コマンドを受信すると、そのコマンドにより示される保留球数の値、即ち、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値分の保留球数を第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓ１（図１１（ｂ）参照）に表示するように、画像の描画を制御する。上述したように、第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃは、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃと同期しながら、その値が変更される。従って、第３図柄表示装置８１に表示される保留球数図柄の数も、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値に同期させながら、変化させることができる。よって、第３図柄表示装置８１には、変動表示が保留されている保留球の数を正確に表示させることができる。

【０４７６】

特図変動開始フラグ２２３ｄは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された特別図柄の変動パターンを通知する特図変動パターンコマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【０４７７】

特図停止種別選択フラグ２２３ｅは、主制御装置１１０から出力される特別図柄の変動停止種別を通知する停止種別コマンドを受信した場合にオンに設定される。一方、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる。

【０４７８】

演出カウンタ２２３ｆは、変動パターンの選択や、各種演出の選択等に使用されるカウンタであって、０から９８の範囲で繰り返し更新される。なお、メイン処理が実行される毎に１ずつ加算されて更新される。

【０４７９】

従状態設定エリア２２３ｇは、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに対応したデータが設定される。従状態設定エリア２２３ｇに設定されるデータにより、現在の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３でも判別することができる。なお、状態設定コマンドは、電源投入時にも主制御装置１１０より出力されて、バックアップされた遊技状態が音声ランプ制御装置１１３により判別可能に構成されている。

【０４８０】

先読みカウンタ２２３ｈは、時短状態として設定される時短回数のうち、変動時間が先読みされている特図保留数を計測するためのカウンタであって、時短状態が設定される場合に設定される時短回数に対応する値がセットされ、変動時間の先読みを実行した特図保留数に応じて減算されるものである。そして、後述する時短期間カウンタ２２３ｉの値が０となった場合において参照され、先読みカウンタ２２３ｈの値が０では無い場合は、時短状態中にも関わらず、特別図柄変動が実行されている状態となり、専用の演出（図１９（ａ）参照）を表示するための処理が実行される。

【０４８１】

時短期間カウンタ２２３ｉは、時短状態が終了するまでの特別図柄変動の時間（特図変動時間）を示すカウンタであって、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの複数個の特図変動時間を累積した値が設定されるものである。この時短期間カウンタ２２３ｉの値は、音声ランプ制御処理１１３のメイン処理（図６０参照）にて１ミリ秒毎に実行される演出更新処理（図７２のＳ４１１１）において、参照、減算される（図７２のＳ５３０３，Ｓ５３０４参照）。

【０４８２】

時短期間カウンタ２２３ｉの示す値は、時短状態中に実行されるＶラッシュ演出にてＶラッシュの残期間を示すためタイマ８１２の表示態様を設定する際に用いられる（図１２（ｃ）参照））。本実施形態では、図２に示した通り、通常状態中、大当たり遊技中、時短状態中と同一の遊技方法（左打ち遊技）で遊技が行われるように構成しており、大当たり遊技終了後に設定される時短状態が開始されるタイミングでは特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が上限（４）に到達し易くなるように構成している。

【０４８３】

よって、時短回数４回が設定される大当たり遊技のエンディング画面（図１２（ａ）参照）では、その時点で獲得している特別図柄保留情報（入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄の入賞情報）に基づいて、時短状態が終了するまでの変動時間（特図変動４回分の変動時間の累計値）が表示される。

【０４８４】

なお、時短回数が特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの上限値（４）よりも多い値であったり、時短回数４回が設定された場合であっても、大当たり遊技終了時の特別図柄保留数（特図保留数）が４個に到達していない場合は、その時点で獲得されている特別図柄保留情報に応じて時短期間カウンタ２２３ｉの値を設定すると共に、先読みカウンタ２２３ｈ

の値から、時短期間カウンタ２２３ｉに加算された特別図柄保留の数が減算される。そして、新たな特別図柄保留情報を獲得した場合に、獲得した特別図柄保留情報に基づいて特別図柄変動時間が時短期間カウンタ２２３ｉに加算され、先読みカウンタ２２３ｈの値が減算される。

【０４８５】

未報知期間格納エリア２２３ｊは、時短期間カウンタ２２３ｉに変動時間を加算可能な状態、即ち、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上である場合において、入賞コマンドを受信したにも関わらず、その入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた特図変動時間の値を時短期間カウンタ２２３ｉに加算できない場合（例えば、大当たり遊技中、役物当たり遊技中）において、受信した入賞コマンドに含まれる特別図柄保留情報に応じた特図変動時間を一時的に格納するエリアである。

【０４８６】

この未報知期間格納エリア２２３ｊに格納された値（特図変動時間）は、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、時短期間カウンタ２２３ｉに加算する際に参照される。このように構成することで、時短期間を加算可能な状態か否かに関わらず、入賞コマンドを受信した際に、その入賞コマンドに含まれる特図変動時間を読み出す処理を実行するだけで良く、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減することができる。

【０４８７】

未報知保留数格納エリア２２３ｋは、上述した未報知期間格納エリア２２３ｊに特図変動時間が格納された入賞コマンドの数、即ち、特別図柄保留球の数を一時的に格納するための記憶エリアであって、時短期間を加算可能な状態となった場合に読み出され、読み出した値に対応させて先読みカウンタ２２３ｈの値が減算される。

【０４８８】

中断フラグ２２３ｍは、時短期間カウンタ２２３ｈの値が減算されない状態であることを示すためのフラグであって、時短期間カウンタ２２３ｈの値が減算されない状態、即ち、役物当たり遊技、大当たり遊技が実行される場合にオンに設定されるものである。

【０４８９】

特殊当たりフラグ２２３ｎは、保留記憶されている特別図柄内に特殊当たり（「大当たりＢ」）を示す入賞情報が含まれている場合にオンに設定されるフラグである。この特殊当たりフラグ２２３ｎは、大当たり終了処理（図６９のＳ４９１４参照）において、保留記憶内に特殊当たりを示す入賞情報が含まれていると判別した場合にオンに設定される（図６９のＳ５０１３参照）。

【０４９０】

本実施形態では、大当たり遊技終了時点で獲得している特図保留内に特殊当たりが存在する場合には、その特殊当たりに対応する特別図柄変動が終了するまでの期間のみがＶラッシュ中の時短期間として表示されるように構成し、さらに、特図保留内に特殊当たりが存在していることを遊技者に報知するための演出（天国モード）が実行されるように構成している（図１７（ａ）参照）。

【０４９１】

このように構成することで、遊技者に対して、所定期間経過後（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される時短期間の経過後）に、大当たり遊技（特図抽選で当選した大当たり遊技）が実行されることを事前に報知することができるため、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。さらに、本実施形態では、天国モードが設定された場合には、特殊当たりに対応する特別図柄変動の変動時間が終了するまでの期間が時短期間として報知されるように構成しているため、大当たり遊技（特殊当たり）時点における時短期間の残期間を０秒にすることができる。よって、何秒後に大当たり遊技が実行されるのかを遊技者に分かり易く報知することができるため、天国モードの時短期間中（特殊当たりの大当たり遊技が実行されるまでの期間中）に、Ｖ大当たり遊技を何回実行させることができるかを楽しませながら遊技を行わせることができる。

【０４９２】

さらに、天国モードが設定された場合には、特殊当たりに対応する特別図柄変動の変動時間が終了するまでの期間が時短期間として報知されるように構成しているため、特殊当たりに対応する特図保留よりも後に獲得した特図保留に対応する特図変動時間を遊技者が事前に判別できないようにすることができる。これにより、例えば、時短期間が残り１０秒の段階で特殊当たりに対応した大当たり遊技が実行された場合に、次に実行される特別図柄変動の変動時間が１０秒であることが事前に遊技者に把握されてしまい、遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０４９３】

延長フラグ２２３ｐは、時短状態の終了条件が成立したタイミングで普図当たり遊技が実行されていることを示すためのフラグであって、時短状態の終了条件が成立したタイミングで普図当たり遊技が実行されている場合に、オンに設定される。本実施形態では、普図当たり遊技の動作シナリオとして、通常状態中の普図当たり遊技に対応する通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１と、時短状態中の普図当たり遊技に対応する時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２と、を有しており、普図当たり遊技の実行タイミングにおいて設定されている遊技状態に基づいて普図当たり遊技の遊技内容を可変設定するように構成している。

【０４９４】

よって、例えば、時短状態の終了間際に普図当たり遊技が実行された場合には、遊技状態が通常状態へと移行した後も、時短状態中の普図当たり遊技が実行される場合がある。そのような状態が発生した場合には、時短状態中の遊技モードを示すＶラッシュ演出の終了タイミングを普図当たり遊技の終了タイミングまで延長させた演出を実行するように構成している（図１６（ｃ）参照）。これにより、遊技者に対してＶ入賞を狙うべき期間（Ｖラッシュ期間）を分かり易く報知することができる。

【０４９５】

Ｖラッシュフラグ２２３ｑは、Ｖラッシュ期間であることを示すためのフラグであって、通常状態中の特別図柄抽選（特図抽選）にて大当たり当選した場合にオンに設定され、時短状態の終了条件が成立した場合にオフに設定されるものである。このＶラッシュフラグ２２３ｑは、時短期間中（Ｖラッシュ中）に大当たり遊技が実行される場合も継続してオンが設定されるように構成している。これにより、Ｖラッシュ期間における各種累積情報（Ｖ大当たり遊技獲得数や、Ｖラッシュ期間中の獲得球数を示すための情報）の算出対象となる期間を容易に設定することができる。

【０４９６】

変動時間カウンタ２２３ｒは、特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、特別図柄の変動パターンコマンドを受信した場合に、受信した変動パターンコマンドに対応する変動時間が設定され、音声ランプ制御処理１１３のメイン処理（図６０参照）にて１ミリ秒毎に実行される演出更新処理（図７２のＳ４１１１）において、参照、減算される（図７２のＳ５３０３，Ｓ５３０４参照）。この変動時間カウンタ２２３ｈの値は、特別図柄変動が中断し得るタイミングにおける実行中の特別図柄変動の残期間を判別する際に参照され、その残期間に応じて異なる演出態様を設定するために用いられる。

【０４９７】

報知済保留数格納エリア２２３ｓは、既に時短期間カウンタ２２３ｉの値に加算した変動時間に対応する特図保留数を格納するためのエリアであって、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が更新された際に、更新された値が格納されると共に、特別図柄変動が終了した場合に値が減算されるものである。そして、新たな時短回数が設定される大当たり遊技の終了時において、先読みカウンタ２２３ｈに設定される値から報知済保留数格納エリア２２３ｓに格納される値を減算することで、新たな時短状態が設定された場合において、既に、時短状態の残期間として報知されている特別図柄保留球数を減算し、時短期間を新たに加算表示可能な特別図柄保留球数を先読みカウンタ２２３ｈの値に対応させるために用いられる。

【０４９８】

その他メモリエリア２２３ｚは上述したデータ以外のデータを格納する領域として設けられており、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が使用するその他カウンタ値などを一時的に記憶しておくための領域である。

【０４９９】

なお、本実施形態では、通常状態中において獲得している特図保留に対応した変動時間を遊技者に示唆する演出が実行されないように構成しているが、これに限ること無く、通常状態における特図保留内容に応じて演出態様を可変させるように構成しても良い。

【０５００】

例えば、特別図柄の停止種別（大当たりを示す第３図柄の組合せ）を、獲得している特図保留に対応した変動時間に基づいて可変設定しても良く、特図保留の変動時間の合計が１００秒を越えている状態で大当たり当選した場合に、奇数の数字がぞろ目で停止表示される第３図柄の組合せを表示するように構成しても良い。

【０５０１】

また、通常状態中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄の表示態様を、特図抽選による大当たり当選の有無に加え、変動時間の長短に基づいて可変設定するように構成しても良い。

【０５０２】

なお、本実施形態では、Ｖラッシュに突入した場合に、獲得済の特図保留に基づく変動時間を全て報知するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、獲得済の特図保留に基づく変動時間の一部のみを遊技者に報知するように構成しても良いし、遊技者が操作手段を操作することにより、Ｖラッシュの継続期間（時短状態が終了するまでの期間）を示すための特別図柄の変動時間が報知されない遊技性を選択可能に構成しても良い。

【０５０３】

また、本実施形態では、時短終了条件が成立するまでに実行される複数回の特図変動に対応する変動時間を合算して報知するように構成しているが、これに限ること無く、個々の特図保留に対応する変動時間を通技者が識別可能となるように構成しても良い。この場合、例えば、時短終了条件が成立するまでに実行される特図変動に対応する特図保留の表示態様を、キャラクタを模した表示態様で表示し、その表示されるキャラクタの種別に応じて当該特図保留に対応する特図変動の変動時間の長さを遊技者が大まかに把握できるように構成しても良い。

【０５０４】

本実施形態では、大当たり遊技が実行された後に必ず遊技者に有利な遊技状態である時短状態が設定されるように構成しているため、大当たり遊技が実行されるとＶラッシュフラグを設定するための処理を実行するように構成しているが、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態と、通常状態とが特定の割合で設定されるように構成している場合には、大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技の終了後に時短状態が設定されない虞がある。この場合は、大当たり遊技終了後（大当たり遊技のエンディング期間中）に、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されるか否かを設定されている大当たり種別に基づいて判別し、時短状態が設定されると判別した場合に、その時点で獲得している特図保留後に可変させることができる。

【０５０５】

次に、本実施形態のパチンコ機１０における普通図柄抽選を契機に実行される遊技内容について、図３１及び図３２を参照して説明をする。図３１は、通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートであって、図３２は、時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れを示したタイミングチャートである。

【０５０６】

ここで、図３１を参照して、通常状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れについて説明をする。本実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選したことを契機に、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の順で進行し

得る遊技（特電遊技）を実行可能に構成している。つまり、特別図柄の抽選を行うこと無く、大当たり遊技を実行させることができるように構成している。

【０５０７】

まず、通常状態において、普通図柄抽選で当たり当選した場合は、通常用普図当たりシナリオ２０２ｅ３１（図２７（ｃ）参照）に基づいた普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置６４０が開放制御される。通常状態中に実行される普図当たり遊技では、図２７（ｃ）に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となるまでに４秒（ｔ１）を要し、その後０．１秒（ｔ２）の開放状態を経て、１秒（ｔ３）の閉鎖状態を経て、普図当たり遊技が終了する。そして、普図当たり遊技の開始タイミングから４秒（ｔ４）の間、第２可動弁６４３を球が特電作動口６４３へと入賞可能な状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定され、その後、球がアウト口６４４へと誘導される状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフに設定される。

【０５０８】

よって、通常状態中に実行される普図当たり遊技では、球が普電入賞装置６４０内へ入賞し難く、且つ、入賞した場合であっても、その入賞球がアウト口６４４へと誘導されることになる。これにより、通常状態中に特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行されることを確実に抑制することができる。このように構成することで、特別図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特図遊技が実行される通常状態中と、普通図柄の抽選により大当たり遊技の実行を狙う特電遊技が実行される時短状態中と、で同一の遊技方法を実行させるように構成したとしても、通常状態中に特電遊技によって大当たり遊技が実行されることを抑制し、遊技者に過剰に大当たり遊技を提供してしまうことを抑制することができる。

【０５０９】

また、本実施形態では、時短状態中において特別図柄抽選が所定回数（４回、又は１５回）実行されることで時短状態が終了するように構成しているため、時短状態中に特別図柄抽選が実行されない事態を防止する必要がある。これに対して、本実施形態では、通常状態、大当たり遊技状態、時短状態と、同一の遊技方法を実行させるように構成しているため、時短状態中に普通図柄の抽選のみを実行させる遊技が行われることを抑制することができる。

【０５１０】

なお、本実施形態では、通常状態中に特電遊技が実行されることを禁止するように普図当たり遊技の動作内容を設定しているが、これに限ること無く、例えば、通常状態中に実行される普図当たり遊技の一部にて、時短状態中に実行される普図当たり遊技と同一の動作シナリオが選択されるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある遊技を行わせることができる。

【０５１１】

図３１に戻り説明を続ける。上述した通り、通常状態中に普図当たり遊技が実行された場合は、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞することが無いため、特電作動口６４３への球の入賞を契機に実行される役物当たり遊技が実行されることが無く、Ｖ入賞装置６５が開放動作される役物当たり遊技、及び、可変入賞装置６５０が開放動作される大当たり遊技が実行されず、普図当たり遊技が終了したことに基づいて新たな普通図柄変動（普図変動）が実行される。なお、第１可動弁６６ｂ（図３１（ｈ））は、パチンコ機１０に電源が投入されている期間、常時駆動する動作シナリオが設定されるため、役物当たり遊技の実行の有無に関わらず、第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４（図２７（ａ）参照）に基づいた動作パターンで駆動されている。

【０５１２】

次に、図３２を参照して、時短状態において、普図当たり遊技が実行された場合の遊技の流れのうち、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される場合における遊技の流れについて説明をする。

【０５１３】

まず、時短状態において、普通図柄抽選で当たり当選した場合は、時短用普図当たりシナリオ２０２ｅ３２（図２８参照）に基づいた普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置６４０が開放制御される。時短状態中に実行される普図当たり遊技では、図２８に示した通り、普図当たり遊技が開始されてから電動役物６４０ａが開放状態となるまで０．１秒（ｔ１）を要し、その後３秒（ｔ２）の開放状態を経て、１秒（ｔ３）の閉鎖状態を経て、普図当たり遊技が終了する。そして、普図当たり遊技の開始タイミングから４秒（ｔ４）の間、第２可動弁６４３を球が特電作動口６４３へと入賞可能な状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定され、その後、球がアウト口６４４へと誘導される状態となるように第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオフに設定される。

【０５１４】

よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技では、球が普電入賞装置６４０内へ入賞し易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞し易く）、且つ、入賞球が特電作動口６４３へと入賞し易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞し易く）なるように構成している。これにより、時短状態中に実行される普図当たり遊技にて、特電作動口６４３へと球を入賞させ易くし役物当たり遊技を実行され易くすることができる。

【０５１５】

特電作動口６４３へと入賞した球、図示しない特電作動口入賞スイッチ（図３２（ｅ））により球の通過（入賞）が検知され、その検知結果を契機にＶ入賞装置６５を開放動作させる役物当たり遊技が実行される。役物当たり遊技が開始されると、０．１秒（ｔ５）の待機期間を経過した後に、Ｖ開閉扉６５ａを開放させるためにＶ入賞口ソレノイド２０９ｂが１．５秒（ｔ６）オンに設定され、その後、１．４秒（ｔ７）の間Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂをオフに設定する役物当たり遊技が実行される。また、役物当たり遊技の開始を契機に、１．６秒（ｔ８）の間、貯留弁６６ａを貯留状態に位置させるために貯留ソレノイド２０９ｃがオンに設定される。つまり、役物当たり遊技によって球がＶ入賞装置６５へと入賞可能となる期間においては、貯留弁６６ａが貯留状態（図７参照）に維持されるため、１回の役物当たり遊技中に、Ｖ入賞口１６５に複数の球が到達し得ないようにすることができる。

【０５１６】

そして、期間ｔ８の経過後に貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定されると、貯留弁６６ａの貯留部に貯留されていた１個の球が第１可動弁６６ｂに向けて流下する。第１可動弁６６ｂは５秒（ｔ１０）の閉鎖状態と、０．５秒（ｔ９）の開放状態と、に交互に切り替わるように第１可動弁動作シナリオ２０２ｅ４に基づいて駆動されており、貯留弁６６ａにて貯留されていた球が第１可動弁６６ａに到達した場合に、第１可動弁６６ｂが閉鎖状態であれば球が第２アウト口１６３ｂに向けて流下し、第１可動弁６６ｂが開放状態であれば球がＶ入賞口１６５に向けて流下する。Ｖ入賞口１６５に球が入賞すると、図示しないＶ入賞スイッチ（図３２（ｉ））により、球の通過が検知され、その検知結果に基づいて、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が開始される。

【０５１７】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普電入賞装置６４０に球を入賞させ易く（通常状態中の普図当たり遊技よりも入賞させ易く）、且つ、入賞した球が特電作動口６４３へと入賞し易い普図当たり遊技を実行し、通常状態中に普図当たり遊技が実行される場合には、普電入賞装置６４０に球を入賞させ難く（時短状態中の普図当たり遊技よりも入賞させ難く）、且つ、球が普電入賞装置６４０に入賞した場合であっても、その入賞した球が特電作動口６４３へと入賞し難い普図当たり遊技を実行するように構成している。

【０５１８】

このように構成することで、時短状態中に特別図柄変動を継続的に実行させるために、特別図柄の抽選契機となる特別入球口６４を狙う遊技方法と、普通図柄の抽選契機となるスルーゲート６７を狙う遊技方法と、を同一にした場合であっても、遊技状態に応じて役物当たり遊技が実行される確率を大きく異ならせることができる。また、通常状態中の普図

当たり遊技において、不正に球を普電入賞装置６４０へと入賞させる行為（例えば、電動役物６４０ａの近傍に球を磁石で止めておき、開放タイミングに合わせて球を入賞させる行為）が実行されたとしても、その入賞球が特電作動口６４３に入賞することを防止することができるため、遊技者に公平な遊技を提供することができる。

【０５１９】

また、本実施形態では、特別図柄の抽選契機、或いは、普通図柄の抽選契機を成立させるための遊技だけでは無く、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技の何れも左打ち遊技で実行させることができるため、遊技者に対して遊技方法を変更させる煩わしさを感じさせること無く円滑に遊技を行うことができる。

【０５２０】

表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３及び第３図柄表示装置８１が接続され、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示（変動演出）や予告演出を制御するものである。この表示制御装置１１４の詳細については、詳細について後述する。

【０５２１】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【０５２２】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図５３参照）を正常に実行し完了することができる。

【０５２３】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【０５２４】

＜第１実施形態における表示制御装置の電気的構成について＞

次に、図３３～図３８を参照して、本第１制御例における表示制御装置１１４の電気的構成について説明する。図３３は、表示制御装置１１４の電気的構成を示すブロック図である。表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ワークＲＡＭ２３３と、キャラクタＲＯＭ２３４と、常駐用ビデオＲＡＭ２３５と、通常用ビデオＲＡＭ２３６と、画像コントロー

ラ２３７と、入力ポート２３８と、出力ポート２３９と、バスライン２４０，２４１とを有している。

【０５２５】

入力ポート２３８の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３８の出力側には、ＭＰＵ２３１、ワークＲＡＭ２３３、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７がバスライン２４０を介して接続されている。画像コントローラ２３７には、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が接続されると共に、バスライン２４１を介して出力ポート２３９が接続されている。また、出力ポート２３９の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。

【０５２６】

なお、パチンコ機１０は、特別図柄の大当たりとなる抽選確率や、１回の特別図柄の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【０５２７】

以下では、先にＭＰＵ２３１、キャラクタＲＯＭ２３４、画像コントローラ２３７、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６について説明し、次いで、ワークＲＡＭ２３３について説明する。

【０５２８】

まず、ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０の変動パターンコマンドに基づく音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御するものである。ＭＰＵ２３１は、命令ポインタ２３１ａを内蔵しており、命令ポインタ２３１ａで示されるアドレスに格納された命令コードを読み出してフェッチし、その命令コードに従って各種処理を実行する。ＭＰＵ２３１には、電源投入（停電からの復電を含む。以下、同じ。）直後に、電源装置１１５からシステムリセットがかけられるようになっており、そのシステムリセットが解除されると、命令ポインタ２３１ａは、ＭＰＵ２３１のハードウェアによって自動的に「００００Ｈ」に設定される。そして、命令コードがフェッチされる度に、命令ポインタ２３１ａは、その値が１ずつ加算される。また、ＭＰＵ２３１が命令ポインタの設定命令を実行した場合は、その設定命令により指示されたポインタの値が命令ポインタ２３１ａにセットされる。

【０５２９】

なお、詳細については後述するが、本実施形態において、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや、その制御プログラムで使用される各種の固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。

【０５３０】

詳細については後述するが、キャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されている。これにより、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる。そして、キャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラム等を記憶させておけば、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０５３１】

一方で、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅くなるという問題点がある。例えば、複数のページに連続して並んだデータの読み出しを行う場合において、２ページ目以降のデータは高速読み出しが可能であるが、最初の１ページ目のデータの読み出しには、アドレスが指定されてからデータが出力されるまでに大きな時間を要する。また、連続していないデータを読み出す場合は

、そのデータを読み出す度に大きな時間を要する。このように、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、その読み出しに係る速度が遅いため、ＭＰＵ２３１が直接キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出して各種処理を実行するように構成すると、制御プログラムを構成する命令の読み出しに時間がかかる場合が発生し、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。

【０５３２】

そこで、本実施形態では、ＭＰＵ２３１のシステムリセットが解除されると、まず、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶されている制御プログラムを、各種データの一時記憶用に設けたワークＲＡＭ２３３に転送して格納する。そして、ＭＰＵ２３１はワークＲＡＭ２３３に格納された制御プログラムに従って、各種処理を実行する。ワークＲＡＭ２３３は、後述するようにＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　ＲＡＭ）によって構成され、高速でデータの読み書きが行われるので、ＭＰＵ２３１は遅滞なく制御プログラムを構成する命令の読み出しを行うことができる。よって、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０５３３】

キャラクタＲＯＭ２３４は、ＭＰＵ２３１において実行される制御プログラムや、第３図柄表示装置８１に表示される画像のデータを記憶したメモリであり、ＭＰＵ２３１とバスライン２４０を介して接続されている。ＭＰＵ２３１は、バスライン２４０を介してシステムリセット解除後にキャラクタＲＯＭ２３４に直接アクセスし、そのキャラクタＲＯＭ２３４の後述する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶された制御プログラムを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａへ転送する。また、バスライン２４０には画像コントローラ２３７も接続されており、画像コントローラ２３７はキャラクタＲＯＭ２３４の後述するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に格納された画像データを、画像コントローラ２３７に接続されている常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する。

【０５３４】

このキャラクタＲＯＭ２３４は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ、ＲＯＭコントローラ２３４ｂ、バッファＲＡＭ２３４ｃ、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄをモジュール化して構成されている。

【０５３５】

ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるメインの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムの大部分や第３図柄表示装置８１を駆動させるための固定値データを記憶する第２プログラム記憶エリア２３４ａ１と、第３図柄表示装置８１に表示させる画像（キャラクタ等）のデータを格納するキャラクタ記憶エリア２３４ａ２とを少なくとも有する。

【０５３６】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、小さな面積で大きな記憶容量が得られる特徴を有しており、キャラクタＲＯＭ２３４を容易に大容量化することができる。これにより、本パチンコ機において、例えば２ギガバイトの容量を持つＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより、第３図柄表示装置８１に表示させる画像として、多くの画像をキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させることができる。よって、遊技者の興趣をより高めるために、第３図柄表示装置８１に表示される画像を多様化、複雑化することができる。

【０５３７】

また、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、多くの画像データをキャラクタ記憶エリア２３４ａ２に記憶させた状態で、更に、制御プログラムや固定値データも第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させることができる。このように、制御プログラムや固定値データを、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させることなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラ

クタＲＯＭ２３４に記憶させることができるので、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【０５３８】

ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、キャラクタＲＯＭ２３４の動作を制御するためのコントローラであり、例えば、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７から伝達されたアドレスに基づいて、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ等から該当するデータを読み出し、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１又は画像コントローラ２３７へ出力する。

【０５３９】

ここで、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、その性質上、データの書き込み時にエラービット（誤ったデータが書き込まれたビット）が比較的多く発生したり、データを書き込むことができない不良データブロックが発生したりする。そこで、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータに対して公知の誤り訂正を施し、また、不良データブロックを避けてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａへのデータの読み書きが行われるように公知のデータアドレスの変換を実行する。

【０５４０】

このＲＯＭコントローラ２３４ｂにより、エラービットを含むＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出されたデータに対して誤り訂正が行われるので、キャラクタＲＯＭ２３４としてＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いたとしても、誤ったデータに基づいてＭＰＵ２３１が処理を行ったり、画像コントローラ２３７が各種画像を生成したりすることを抑制することができる。

【０５４１】

また、ＲＯＭコントローラ２３４ｂによってＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの不良データブロックが解析され、その不良データブロックへのアクセスが回避されるので、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７は、個々のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで異なる不良データブロックのアドレス位置を考慮することなく、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセスを容易に行うことができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタＲＯＭ２３４へのアクセス制御が複雑化することを抑制することができる。

【０５４２】

バッファＲＡＭ２３４ｃは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出したデータを一時的に記憶するバッファとして用いられるメモリである。ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７からバスライン２４０を介してキャラクタＲＯＭ２３４に割り振られたアドレスが指定されると、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされているか否かを判断する。そして、セットされていなければ、その指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分（例えば、２キロバイト）のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａ（またはＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄ）より読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃに一旦セットする。そして、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、公知の誤り訂正処理を施した上で、指定されたアドレスに対応するデータを、バスライン２４０を介してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に出力する。

【０５４３】

このバッファＲＡＭ２３４ｃは、２バンクで構成されており、１バンク当たりＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分のデータがセットできるようになっている。これにより、ＲＯＭコントローラ２３４ｂは、例えば、一方のバンクにデータをセットした状態のまま他方のバンクを使用して、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａのデータを外部に出力したり、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７より指定されたアドレスに対応するデータを含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから一方のバンクに転送してセットする処理と、ＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７によって指定

されたアドレスに対応するデータを他方のバンクから読み出してＭＰＵ２３１や画像コントローラ２３７に対して出力する処理とを、並列して処理したりすることができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４の読み出しにおける応答性を向上させることができる。

【０５４４】

ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄは、キャラクタＲＯＭ２３４におけるサブの記憶部として設けられる不揮発性のメモリであり、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを補完することを目的にそのＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａよりも極めて小容量（例えば、２キロバイト）に構成されている。このＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄには、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶される制御プログラムのうち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されていないプログラム、具体的には、ＭＰＵ２３１においてシステムリセット解除後に最初に実行されるブートプログラムの一部を格納する第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１が少なくとも設けられている。

【０５４５】

ブートプログラムは、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動するための制御プログラムであり、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が先ずこのブートプログラムを実行する。これにより、表示制御装置１１４において各種制御が実行可能に状態とすることができる。第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１は、このブートプログラムのうち、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分（即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分）の容量の範囲で、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令（例えば、１ページの容量が２キロバイトであれば、１０２４ワード（１ワード＝２バイト）分の命令）を格納する。なお、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に格納されるブートプログラムの命令数は、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分の容量以下に収まっていればよく、表示制御装置１１４の仕様に合わせて適宜設定されるものであってもよい。

【０５４６】

ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、ハードウェアによって命令ポインタ２３１ａの値を「００００Ｈ」に設定すると共に、バスライン２４０に対して命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「００００Ｈ」を指定するように構成されている。一方、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０にアドレス「００００Ｈ」が指定されたことを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。

【０５４７】

ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチすると、そのフェッチした命令コードに従って各種処理を実行するとともに、命令ポインタ２３１ａを１だけ加算し、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレスをバスライン２４０に対して指定する。そして、キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０によって指定されたアドレスがＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに記憶されたプログラムを指し示すアドレスである間、先にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄからバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたプログラムの中から、対応するアドレスの命令コードをバッファＲＡＭ２３４ｃより読み出して、ＭＰＵ２３１に対して出力する。

【０５４８】

ここで、本実施形態において、制御プログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納するのではなく、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納するのは、次の理由による。即ち、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａは、上述したように、最初の１ページ目のデータの読み出しにおいて、アドレスを指定してからデータが出力されるまでに大きな時間を要する、というＮＡＮＤ型フラッシュメモリ特有の問題がある。

【０５４９】

このようなＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに対して制御プログラムを全て格納すると、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１が最初に実行すべき命令コードをフェッチするためにＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定された場合、キャラクタＲＯＭ２３４はアドレス「００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならい。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要することになるので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してからアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費する。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０５５０】

これに対し、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるので、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令をＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納することによって、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができ、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０５５１】

さて、ブートプログラムは、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム、即ち、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムを除く制御プログラムや、その制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を、所定量（例えば、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ページ分の容量）ずつワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送するようにプログラミングされている。そして、ＭＰＵ２３１は、まず、システムリセット解除後に第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１から読み出したブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがセットされているバッファＲＡＭ２３４ｃのバンクとは異なるバンクを使用しながら、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、格納する。

【０５５２】

ここで、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、上述したように、バッファＲＡＭ２３４ｃの１バンク分に相当する容量で構成されているので、内部バスのアドレスが「００００Ｈ」に指定されたことを受けて第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムがバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされる場合、そのブートプログラムはバッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにのみセットされる。よって、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに転送する場合は、バッファＲＡＭ２３４ｃの一方のバンクにセットされた第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを残したまま、他方のバンクを使用してその転送処理を実行することができる。従って、その転送処理後に、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１のブートプログラムを再度バッファＲＡＭ２３４ｃにセットし直すといった

処理が不要であるので、ブート処理に係る時間を短くすることができる。
【０５５３】
第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送すると、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第１の所定番地に設定するようにプログラミングされている。これにより、システムリセット解除後、ＭＰＵ２３１によって第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムが所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送されると、命令ポインタ２３１ａがプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地に設定される。
【０５５４】
よって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち所定量のプログラムがプログラム格納エリア２３３ａに格納されると、ＭＰＵ２３１は、そのプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出して、各種処理を実行することができる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行することになる。後述するように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。
【０５５５】
ここで、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれている。一方、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムは、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに所定量だけ第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から転送される制御プログラムの中に、その残りのブートプログラムが含まれるようにプログラミングされていると共に、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを第１の所定番地として命令ポインタ２３１ａを設定するようにプログラミングされている。
【０５５６】
これにより、ＭＰＵ２３１は、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されているブートプログラムによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送した後、その転送した制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムを実行する。
【０５５７】
この残りのブートプログラムでは、プログラム格納エリア２３３ａに転送されていない残りの制御プログラムやその制御プログラムで用いられる固定値データ（例えば、後述する表示データテーブル、転送データテーブルなど）を全て第２プログラム記憶エリア２３４ａ１から所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する処理を実行する。また、ブートプログラムの最後で、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａ内の第２の所定番地に設定する。具体的には、この第２の所定番地として、プログラム格納エリア２３３ａに格納された、ブートプログラムによるブート処理（図７３のＳ６００１参照）の終了後に実行される初期設定処理（図７３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定する。
【０５５８】
ＭＰＵ２３１は、この残りのブートプログラムを実行することによって、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムや固定値データが全てプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送される。そして、ブートプログラムがＭＰＵ２３１により最後まで実行されると、命令ポインタ２３１ａが第２

の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【０５５９】

よって、制御プログラムの殆どを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムを読み出して各種制御を行うことができる。従って、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０５６０】

また、上述したように、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【０５６１】

画像コントローラ２３７は、画像を描画し、その描画した画像を所定のタイミングで第３図柄表示装置８１に表示させるデジタル信号プロセッサ（ＤＳＰ）である。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１から送信される後述の描画リスト（図３８参照）に基づき１フレーム分の画像を描画して、後述する第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに描画した画像を展開すると共に、他方のフレームバッファにおいて先に展開された１フレーム分の画像情報を第３図柄表示装置８１へ出力することによって、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる。画像コントローラ２３７は、この１フレーム分の画像の描画処理と１フレーム分の画像の表示処理とを、第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）の中で並列処理する。

【０５６２】

画像コントローラ２３７は、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１に対して垂直同期割込信号（以下、「Ｖ割込信号」と称す）を送信する。ＭＰＵ２３１は、このＶ割込信号を検出する度に、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）を実行し、画像コントローラ２３７に対して、次の１フレーム分の画像の描画を指示する。この指示により、画像コントローラ２３７は、次の１フレーム分の画像の描画処理を実行すると共に、先に描画によって展開された画像を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。

【０５６３】

このように、ＭＰＵ２３１は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号に伴ってＶ割込処理を実行し、画像コントローラ２３７に対して描画指示を行うので、画像コントローラ２３７は、画像の描画処理および表示処理間隔（２０ミリ秒）毎に、画像の描画指示をＭＰＵ２３１より受け取ることができる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【０５６４】

画像コントローラ２３７は、また、ＭＰＵ２３１からの転送指示や、描画リストに含まれる転送データ情報に基づいて、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する処理も実行する。

【０５６５】

なお、画像の描画は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５および通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて行われる。即ち、描画の際に必要となる画像データは、その描画が行われる前に、ＭＰＵ２３１からの指示に基づき、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される。

【０５６６】

ここで、一般的にＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、ＲＯＭの大容量化を容易にする一方、読み出し速度がその他のＲＯＭ（マスクＲＯＭやＥＥＰＲＯＭなど）と比して遅い。これに対し、表示制御装置１１４では、ＭＰＵ２３１が、キャラクタＲＯＭ２３４に格納されている画像データのうち一部の画像データを電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。そして、後述するように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された画像データは、上書きされることなく常駐されるように制御される。

【０５６７】

これにより、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データの転送が終了した後は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。よって、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０５６８】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０または表示制御装置１１４によって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【０５６９】

また、表示制御装置１１４は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データを用いて画像の描画を行う場合は、その描画が行われる前に、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して描画に必要な画像データを転送するように、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して指示するよう構成されている。後述するように、通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送された画像データは、画像の描画に用いられた後、上書きによって削除される可能性はあるものの、画像描画時には、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がなく、その読み出しにかかる時間を省略できるので、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【０５７０】

また、通常用ビデオＲＡＭ２３６にも画像データを格納することによって、全ての画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておく必要がないため、大容量の常駐用ビデオＲＡＭ２３５を用意する必要がない。よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５を設けたことによるコスト増大を抑えることができる。

【０５７１】

画像コントローラ２３７は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの１ブロック分の容量である１３２キロバイトのＳＲＡＭによって構成されたバッファＲＡＭ２３７ａを有している。

【０５７２】
ＭＰＵ２３１が、転送指示や描画リストの転送データ情報によって画像コントローラ２３７に対して行う画像データの転送指示には、転送すべき画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、転送先の情報（常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６のいずれに転送するかを示す情報）、及び転送先（常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。なお、格納元最終アドレスに代えて、転送すべき画像データのデータサイズを含めてもよい。
【０５７３】
画像コントローラ２３７は、この転送指示の各種情報に従って、キャラクタＲＯＭ２３４の所定アドレスから１ブロック分のデータを読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納し、常駐用ビデオＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６の未使用時に、バッファＲＡＭ２３７ａに格納された画像データを常駐ＲＡＭ２３５または通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送する。そして、転送指示により示された格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスに格納された画像データが全て転送されるまで、その処理を繰り返し実行する。
【０５７４】
これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から時間をかけて読み出された画像データを一旦そのバッファＲＡＭ２３７ａに格納し、その後、その画像データをバッファＲＡＭ２３７ａから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ短時間で転送することができる。よって、キャラクタＲＯＭ２３４から画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送される間に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６が、その画像データの転送で長時間占有されるのを防止することができる。従って、画像データの転送により常駐用ビデオＲＡＭ２３５や通常用ビデオＲＡＭ２３６が占有されることで、画像の描画処理にそれらのビデオＲＡＭ２３５，２３６が使用できず、結果として必要な時間までに画像の描画や、第３図柄表示装置８１への表示が間に合わないことを防止することができる。
【０５７５】
また、バッファＲＡＭ２３４ｃから常駐用ビデオＲＡＭ２３５又は通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データへの転送は、画像コントローラ２３７によって行われるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５及び通常用ビデオＲＡＭ２３６が画像の描画処理や第３図柄表示装置８１への表示処理に未使用である期間を容易に判定することができ、処理の単純化を図ることができる。
【０５７６】
常駐用ビデオＲＡＭ２３５は、キャラクタＲＯＭ２３４より転送された画像データが、電源投入中、上書きされることがなく保持され続けるように用いられ、電源投入時主画像エリア２３５ａ、背面画像エリア２３５ｃ、キャラクタ図柄エリア２３５ｅ、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆが設けられているほか、電源投入時変動画像エリア２３５ｂ、第３図柄エリア２３５ｄが少なくとも設けられている。
【０５７７】
電源投入時主画像エリア２３５ａは、電源が投入されてから常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが格納されるまでの間に第３図柄表示装置８１に表示する電源投入時主画像に対応するデータを格納する領域である。また、電源投入時変動画像エリア２３５ｂは、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像が表示されている間に遊技者によって遊技が開始され、特図入球口６４への入球が検出された場合に、主制御装置１１０において行われた抽選結果を変動演出によって表示する電源投入時変動画像に対応する画像データを格納する領域である。
【０５７８】
ＭＰＵ２３１は、電源部２５１から電源供給が開始されたときに、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７へ転送指示を送信する（

図７３のＳ６００３，Ｓ６００４参照）。
【０５７９】
ここで、図３４を参照して、電源投入時変動画像について説明する。図３４は、表示制御装置１１４が電源投入直後において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して格納すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から転送している間に、第３図柄表示装置８１にて表示される電源投入時画像を説明する説明図である。
【０５８０】
表示制御装置１１４は、電源投入直後に、キャラクタＲＯＭ２３４から電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データを、電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送すると、続いて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき残りの画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送する。この残りの画像データの転送が行われている間、表示制御装置１１４は、先に電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて、図３４（ａ）に示す電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させる。
【０５８１】
このとき、変動開始の指示コマンドである主制御装置１１０からの変動パターンコマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドを受信すると、表示制御装置１１４は、図３４（ｂ）に示すように、電源投入時主画像の表示画面上に、画面に向かって右下の位置に「○」図柄の電源投入時変動画像と、図３４（ｃ）に示すように、「○」図柄と同位置に「×」図柄の電源投入時変動画像とを、変動期間中、交互に繰り返して表示する。そして、主制御装置１１０からの変動パターンコマンドや停止種別コマンドに基づき音声ランプ制御装置１１３から送信される表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドから、主制御装置１１０にて行われた抽選の結果を判断し、「特別図柄の大当たり」である場合は図３４（ｂ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させ、「特別図柄の外れ」である場合は図３４（ｃ）に示す画像を変動演出の停止後に一定期間表示させる。
【０５８２】
ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送されるまで、画像コントローラ２３７に対し、電源投入時主画像エリア２３５ａに格納された画像データを用いて電源投入時主画像の描画を行うよう指示する。これにより、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。また、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５への画像データの転送が完了するまで待機することができる。
【０５８３】
また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、更に、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。
【０５８４】
また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始し、特図入球口６４に入球が検出された場合は、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐された電源投入時変動画像に対応する画像データを用いて電源投入時変動画像が描画

され、図３４（ｂ）及び（ｃ）に示す画像が交互に第３図柄表示装置８１に表示されるように、ＭＰＵ２３１から画像コントローラ２３７に対して指示される。これにより、電源投入時変動画像を用いて簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【０５８５】

また、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示される段階で、すでに電源投入時変動演出画像に対応する画像データが電源投入時変動画像エリア２３５ｂに常駐されているので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に特図入球口６４に入球が検出された場合は、対応する変動演出を第３図柄表示装置８１に即座に表示させることができる。

【０５８６】

図３３に戻って、説明を続ける。背面画像エリア２３５ｃは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像に対応する画像データを格納する領域である。ここで、図３５を参照して、背面画像と、その背面画像のうち、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。図３５は、４種類の背面画像と、各背面画像に対して常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲を説明する説明図であり、図３５（ａ）は、「街中ステージ」に対応する背面Ａに対して、図３５（ｂ）は、「森ステージ」、「川ステージ」、および「空ステージ」に対応する背面Ｂ～Ｄに対してそれぞれ示したものである。また、図２８は、「島ステージ」に対応する背面Ｅに対して示したものである。

【０５８７】

各背面Ａ～Ｄに対応する背面画像は、図３５に示すように、いずれも第３図柄表示装置８１において表示される表示領域よりも水平方向に長い画像が、キャラクタＲＯＭ２３４に用意されている。画像コントローラ２３７は、その画像を水平方向に左から右へスクロールさせながら背面画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像の描画をおこなう。

【０５８８】

各背面Ａ～Ｄに用意された画像（以下、「スクロール用画像」と称す。）は、いずれも位置ａおよび位置ｃのところで背面画像が連続するように画像が構成されている。そして、位置ｃから位置ｄの間の画像および位置ａから位置ａ’の間の画像は、表示領域の水平方向の幅分の画像によって構成されており、位置ｃから位置ｄの間にある画像が表示領域として第３図柄表示装置８１に表示された後に、位置ａから位置ａ’の間にある画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示させると、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０５８９】

背面種別選択テーブル（図示せず）に基づいて背面種別の変更が決定され、ステージが「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、または「空ステージ」に変更されると、ＭＰＵ２３１は、対応する背面画像のまず位置ａから位置ａ’の間を表示領域の初期位置として設定し、その初期位置の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、画像コントローラ２３７を制御する。そして、時間の経過とともに、表示領域をスクロール用画像に対して左から右に移動させ、順次その表示領域が第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御し、更に、表示領域が位置ｃから位置ｄの間の画像に到達した場合、再び表示領域を位置ａから位置ａ’の画像として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。よって、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像を、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０５９０】

一方、背面Ｅにおける背面画像は、時間の経過とともに、（ａ）→（ｂ）→（ｃ）→（ａ）→・・・の順で、第３図柄表示装置８１に表示される。具体的には、背面Ｅは、島にそ

びえる山の画像と、山のふもとに広がる砂浜の画像と、島を囲む海の画像とが、その表示される位置が固定された状態で第３図柄表示装置８１に表示される。一方、山の上に広がる空の画像は、その色調が時間経過とともに変化する。

【０５９１】

ステージが「島ステージ」に変更されると、背面Ｅの初期背面画像として、朝やけを示すオレンジ色の空が表示される。そして、時間の経過とともに空の色調がオレンジ色から徐々に鮮やかな青色に変化して、所定時間経過後、昼を示す鮮やかな青色の空が表示される。次に、時間の経過とともに空の色調が鮮やかな青色から徐々に黒色に変化して、所定時間経過後、夜を示す黒色の空が表示される。その後、時間の経過とともに空の色調が黒色から徐々に白みはじめ更にオレンジ色に変化する。そして、所定時間経過後、朝やけ示す背面画像に戻る繰り返し背面画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０５９２】

次いで、各背面画像において、背面画像エリア２３５ｃに格納される背面画像の範囲について説明する。初期ステージである街中ステージに対応する背面Ａは、図３５（ａ）に示すように、その背面Ａの全範囲、即ち、位置ａから位置ｄに対応する画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。通常、初期ステージである「街中ステージ」を表示させたまま、ステージを変更せずに遊技が行われる場合が多いので、多頻度で表示される「街中ステージ」に対応する背面Ａの画像データを全て背面画像エリア２３５ｃに常駐させておくことで、キャラクタＲＯＭ２３４へのデータアクセス回数を減らすことができる。よって、表示制御装置１１４にかかる処理負荷を軽減することができる。

【０５９３】

一方、「森ステージ」に対応する背面Ｂ、「川ステージ」に対応する背面Ｃ、および「空ステージ」に対応する背面Ｄは、図３５（ｂ）に示すように、その背面の一部領域、即ち、位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データだけが常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される。また、島ステージに対応する背面Ｅに対応する画像データが、電源投入後の立ち上げ処理の中で常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納され、常駐される。

【０５９４】

ここで、即座に背面画像を変更するためには、全ての背面画像について全範囲の画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐させておくことが理想的であるが、そのようにすると常駐用ビデオＲＡＭ２３５として非常に大きな容量のＲＡＭを用いなければならず、コストの増大につながるおそれがある。

【０５９５】

これに対し、本パチンコ機１０では、ステージが変更された場合に最初に表示される背面画像の初期位置を、位置ａから位置ａ’の範囲に固定し、その初期位置を含む位置ａから位置ｂの間の画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納しておく構成としているので、キャラクタＲＯＭ２３４を読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、変動開始時の抽選によりステージの変更が決定された場合に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐されている画像データを用いることによって、即座にその背面Ｂ～Ｄの初期位置を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、また、時間経過とともにスクロール表示または色調を変化させながら表示させることができる。また、背面Ｂ～Ｄについては、一部範囲の画像に対応する画像データだけを格納するので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の記憶容量の増大を抑制でき、コストの増大を抑えることができる。

【０５９６】

また、背面Ｂ～Ｄは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲を左から右に向けてスクロールさせている間に、位置ｂ’から位置ｄの画像に対応する画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送完了できるように、その位置ａから

位置ｂの範囲が設定されている。これにより、位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせる間に位置ｂ’から位置ｄの画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ａから位置ｂの範囲をスクロールさせた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、位置ｂ’から位置ｄの範囲をスクロールさせて第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０５９７】

同様に、背面Ｅは、初期位置の画像が表示された後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させている間に、残りの画像の画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ＲＡＭ２３６へ転送が完了できるように、画像データの範囲が設定されている。これにより、画像を表示させている間に残りの画像に対応する画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送できるので、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに常駐された画像データを用いて画像を表示させた後、遅滞なく通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された背面画像に対応する画像データを用いて、残りの画像を時間経過とともに、順次、第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０５９８】

なお、背面Ｂ～Ｅにおいて、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データは、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａ（図３３参照）に設けられた背面画像専用のサブエリアに格納される。これにより、背面画像専用のサブエリアに格納された背面画像データが、他の画像データによって上書きされることがないので、背面画像を確実に表示させることができる。

【０５９９】

また、背面Ｂ～Ｄにおいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納される画像データと、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納される画像データとでは、位置ｂ’から位置ｂの間の画像に対応する画像データが重複して格納される。そして、ＭＰＵ２３１による画像コントローラ２３７の制御により、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納された画像データを用いて位置ｂまでの画像を第３図柄表示装置８１に表示させ、次いで、通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データを用いて位置ｂ’からの画像を第３図柄表示装置８１に表示させることで、第３図柄表示装置８１にスムーズなつながりで背面画像がスクロール表示されるようになっている。

【０６００】

更に、ＭＰＵ２３１は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像データを用いて、位置ｃから位置ｄの間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御すると、次いで、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃの画像データを用いて、位置ａから位置ａ’の間の画像を表示領域として第３図柄表示装置８１に表示されるように画像コントローラ２３７を制御する。これにより、第３図柄表示装置８１には、位置ａ～位置ｃの間の画像が、左方向に向かって流れるように、スムーズなつながりで繰り返しスクロールされて表示させることができる。

【０６０１】

図３３に戻って、説明を続ける。第３図柄エリア２３５ｄは、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出において使用される第３図柄を常駐するためのエリアである。即ち、第３図柄エリア２３５ｄには、第３図柄である「０」から「９」の数字を付した上述の１０種類の主図柄に対応する画像データが常駐される。これにより、第３図柄表示装置８１にて変動演出を行う場合、逐一キャラクタＲＯＭ２３４から画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、第３図柄表示装置８１において素早く変動演出を開始することができる。よって、特図入球口６４、または第２入球口６４０への入球が発生してから、第１図柄表示装置３７では変動演出が開始されているにも関わらず、第３図柄表示装置８１において変動演出が即座に開始されないような状態が発生するのを抑制することができる。

【０６０２】
また、第３図柄エリア２３５ｄには、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄として、木箱といった後方図柄からなる主図柄や、後方図柄とかんな，風呂敷，ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄とからなる主図柄に対応する画像データも常駐される。これらの画像データは、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示されるデモ演出に用いられる。これにより、デモ演出が第３図柄表示装置８１に表示されると、そのデモ演出において、第３図柄として数字の付されていない主図柄が表示される。よって、遊技者は、数字の付されていない主図柄を第３図柄表示装置８１の表示画像から視認することによって、当該パチンコ機１０がデモ状態にあることを容易に認識することができる。
【０６０３】
キャラクタ図柄エリア２３５ｅは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出で使用されるキャラクタ図柄に対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、「少年」や「老人」、「少女」をはじめとする様々なキャラクタが各種演出にあわせて表示されるようになっており、これらに対応するデータがキャラクタ図柄エリア２３５ｅに常駐されることにより、表示制御装置１１４は、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容に基づいてキャラクタ図柄を変更する場合、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを新たに読み出すのではなく、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のキャラクタ図柄エリア２３５ｅに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて所定の画像を描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から対応の画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、キャラクタ図柄を即座に変更することができる。
【０６０４】
エラーメッセージ画像エリア２３５ｆは、パチンコ機１０内にエラーが発生した場合に表示されるエラーメッセージに対応する画像データを格納する領域である。本パチンコ機１０では、例えば、遊技盤１３の裏面に取り付けられた振動センサ（図示せず）の出力から、音声ランプ制御装置１１３によって振動を検出すると、音声ランプ制御装置１１３は振動エラーの発生をエラーコマンドによって表示制御装置１１４に通知する。また、音声ランプ制御装置１１３により、その他のエラーの発生が検出された場合にも、音声ランプ制御装置１１３は、エラーコマンドによって、そのエラーの発生をそのエラー種別と共に表示制御装置１１４へ通知する。表示制御装置１１４では、エラーコマンドを受信すると、その受信したエラーに対応するエラーメッセージを第３図柄表示装置８１に表示させるように構成されている。
【０６０５】
ここで、エラーメッセージは、遊技者の不正防止やエラーに対する遊技者の保護の観点から、エラーの発生とほぼ同時に表示されることが求められる。本パチンコ機１０では、エラーメッセージ画像エリア２３５ｆに、各種エラーメッセージに対応する画像データが予め常駐されているので、表示制御装置１１４は、受信したエラーコマンドに基づいて、常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエラーメッセージ画像エリア２３５ｆに予め常駐されている画像データを読み出すことによって、画像コントローラ２３７にて各エラーメッセージ画像を即座に描画できるようになっている。これにより、キャラクタＲＯＭ２３４から逐次エラーメッセージに対応する画像データを読み出す必要がないので、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いても、エラーコマンドを受信してから対応するエラーメッセージを即座に表示させることができる。
【０６０６】
通常用ビデオＲＡＭ２３６は、データが随時上書きされ更新されるように用いられるもので、画像格納エリア２３６ａ、第１フレームバッファ２３６ｂ、第２フレームバッファ２３６ｃが少なくとも設けられている。
【０６０７】

画像格納エリア２３６ａは、第３図柄表示装置８１に表示させる画像の描画に必要な画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを格納するためのエリアである。画像格納エリア２３６ａは、複数のサブエリアに分割されており、サブエリア毎に、そのサブエリアに格納される画像データの種別が予め定められている。

【０６０８】

ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データのうち、その後の画像の描画で必要となる画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアのうち、その画像データの種別を格納すべき所定のサブエリアに転送するように、画像コントローラ２３７に対して指示をする。これにより画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１により指示された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、バッファＲＡＭ２３７ａを介して、画像格納エリア２３６ａの指定された所定のサブエリアにその読み出した画像データを転送する。

【０６０９】

なお、画像データの転送指示は、ＭＰＵ２３１が画像コントローラ２３７に対して画像の描画を指示する後述の描画リストの中に、転送データ情報を含めることによって行われる。これにより、ＭＰＵ２３１は、画像の描画指示と、画像データの転送指示とを、描画リストを画像コントローラ２３７に送信するだけで行うことができるので、処理負荷を低減することができる。

【０６１０】

第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃは、第３図柄表示装置８１に表示すべき画像を展開するためのバッファである。画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１からの指示に従って描画した１フレーム分の画像を、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれか一方のフレームバッファに書き込むことによって、そのフレームバッファに１フレーム分の画像を展開すると共に、その一方のフレームバッファに画像を展開している間、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対してその画像情報を送信することによって、第３図柄表示装置８１に、その１フレーム分の画像を表示させる処理を実行する。

【０６１１】

このように、フレームバッファとして、第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃの２つを設けることによって、画像コントローラ２３７は、一方のフレームバッファに描画した１フレーム分の画像を展開しながら、同時に、他方のフレームバッファから先に展開された１フレーム分の画像を読み出して、第３図柄表示装置８１にその読み出した１フレーム分の画像を表示させることができる。

【０６１２】

そして、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、第３図柄表示装置８１に画像を表示させるために１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとは、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に、ＭＰＵ２３１によって、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかが交互に入れ替えて指定される。

【０６１３】

即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、

第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【０６１４】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０６１５】
ワークＲＡＭ２３３は、キャラクタＲＯＭ２３４に記憶された制御プログラムや固定値データを格納したり、ＭＰＵ２３１による各種制御プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリであり、ＤＲＡＭによって構成される。このワークＲＡＭ２３３は、プログラム格納エリア２３３ａ、データテーブル格納エリア２３３ｂ、簡易画像表示フラグ２３３ｃ、表示データテーブルバッファ２３３ｄ、転送データテーブルバッファ２３３ｅ、ポインタ２３３ｆ、描画リストエリア２３３ｇ、計時カウンタ２３３ｈ、格納画像データ判別フラグ２３３ｉ、描画対象バッファフラグ２３３ｊ、背面画像変更フラグ２３３ｗ、背面画像判別フラグ２３３ｘ、デモ表示フラグ２３３ｙ、確定表示フラグ２３３ｚを少なくとも有している。
【０６１６】
プログラム格納エリア２３３ａは、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムを格納するためのエリアである。ＭＰＵ２３１は、システムリセットが解除されると、キャラクタＲＯＭ２３４から制御プログラムを読み出してワークＲＡＭ２３３へ転送し、このプログラム格納エリア２３３ａに格納する。そして、全ての制御プログラムをプログラム格納エリア２３３ａに格納すると、以後、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを用いて各種制御を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。
【０６１７】
データテーブル格納エリア２３３ｂは、主制御装置１１０からのコマンドに基づき表示させる一の演出に対し、時間経過に伴い第３図柄表示装置８１に表示すべき表示内容を記載した表示データテーブルと、表示データテーブルにより表示される一の演出において使用される画像データのうち常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データの転送データ情報ならびに転送タイミングを規定した転送データテーブルとが格納される領域である。
【０６１８】
これらのデータテーブルは、通常、キャラクタＲＯＭ２３４のＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに設けられた第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に固定値データの一種として記憶されており、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムに従って、これらのデータテーブルがキャラクタＲＯＭ２３４からワークＲＡＭ２３３へ転送され、このデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納される。そして、全てのデータテーブルがデータテーブル格納エリア２３３ｂに格納されると、以後、ＭＰＵ２３１は、データテーブル格納エリア２３３ｂに格納されたデータテーブルを用いて第３図柄表示装置８１の表示を制御する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによ

って構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、各種データテーブルを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、第３図柄表示装置８１を用いて、多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【０６１９】

ここで、各種データテーブルの詳細について説明する。まず、表示データテーブルは、主制御装置１１０からのコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に表示される各演出の演出態様毎に１つずつ用意されるもので、例えば、変動演出、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出、デモ演出に対応する表示データテーブルが用意されている。

【０６２０】

変動演出は、音声ランプ制御装置１１３からの表示用変動パターンコマンドを受信した場合に、第３図柄表示装置８１において開始される演出である。なお、表示用変動パターンコマンドが受信される場合には、変動演出の停止種別を示す表示用停止種別コマンドも受信される。例えば、変動演出が開始された場合に、その変動演出の停止種別が外れであれば、外れを示す停止図柄が最終的に停止表示される一方、その変動演出の停止種別が大当たりＡ、大当たりＢのいずれかであれば、それぞれの大当たり示す停止図柄が最終的に停止表示される。遊技者は、この変動演出における停止図柄を視認することで大当たり種別を認識でき、大当たり種別に応じて付与される遊技価値を容易に判断することができる。

【０６２１】

オープニング演出は、これからパチンコ機１０が特別遊技状態へ移行して、通常時には閉鎖されている大開放口が繰り返し開放されることを遊技者に報知するための演出であり、ラウンド演出は、これから開始されるラウンド数を遊技者に報知するための演出である。エンディング演出は、特別遊技状態の終了を遊技者に報知するための演出である。

【０６２２】

なお、デモ演出は、上述したように、一の変動演出が停止してから所定時間経過しても、始動入賞に伴う次の変動演出が開始されない場合に、第３図柄表示装置８１に表示される演出であり、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄が停止表示されると共に、背面画像のみが変化する。第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されていれば、遊技者やホール関係者が、当該パチンコ機１０において遊技が行われていないことを認識することができる。

【０６２３】

データテーブル格納エリア２３３ｂには、オープニング演出、ラウンド演出、エンディング演出およびデモ演出に対応する表示データテーブルをそれぞれ１つずつ格納する。また、変動演出用の表示データテーブルである変動表示データテーブルは、設定される変動演出パターンが３２パターンあれば、１変動演出パターンに１テーブル、合計で３２テーブルが用意される。

【０６２４】

ここで、図３６を参照して、表示データテーブルの詳細について説明する。図３６は、表示データテーブルのうち、変動表示データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。表示データテーブルは、第３図柄表示装置８１において１フレーム分の画像が表示される時間（本実施形態では、２０ミリ秒）を１単位として表したアドレスに対応させて、その時間に表示すべき１フレーム分の画像の内容（描画内容）を詳細に規定したものである。

【０６２５】

描画内容には、１フレーム分の画像を構成する表示物であるスプライト毎に、そのスプライトの種別を規定すると共に、そのスプライトの種別に応じて、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報といった、スプライトを第３図柄表示装置８１に描画させるための描画情報が規定されている。

【０６２６】

スプライトの種別は、表示すべきスプライトを特定するための情報である。表示位置座標

は、そのスプライトを表示すべき第３図柄表示装置８１上の座標を特定するための情報である。拡大率は、そのスプライトに対して予め設定された標準的な表示サイズに対する拡大率を指定するための情報で、その拡大率に従って表示されるスプライトの大きさが特定される。なお、拡大率が１００％より大きい場合は、そのスプライトが標準的な大きさよりも拡大されて表示され、拡大率が１００％未満の場合は、そのスプライトが標準的な大きさもよりも縮小されて表示される。

【０６２７】

回転角度は、スプライトを回転させて表示させる場合の回転角度を特定するための情報である。半透明値は、スプライト全体の透明度を特定するためのものであり、半透明値が高いほど、スプライトの背面側に表示される画像が透けて見えるように画像が表示される。αブレンディング情報は、他のスプライトとの重ね合わせ処理を行う場合に用いられる既知のαブレンディング係数を特定するための情報である。色情報は、表示すべきスプライトの色調を指定するための情報である。そして、フィルタ指定情報は、指定されたスプライトを描画する場合に、そのスプライトに対して施すべき画像フィルタを指定するための情報である。

【０６２８】

変動表示データテーブルでは、各アドレスに対応して規定される１フレーム分の描画内容として、１つの背面画像、９個の第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、その画像において光の差し込みなどを表現するエフェクト、少年画像や文字などの各種演出に用いられるキャラクタといった各スプライトに対する描画情報が、アドレス毎に規定されている。なお、エフェクトやキャラクタに関する情報は、そのフレームに表示すべき内容に合わせて、１つ又は複数規定される。

【０６２９】

ここで、背面画像は、表示位置は第３図柄表示装置８１の画面全体に固定され、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報は、時間経過に対して一定とされるので、変動表示データテーブルでは、背面画像の種別を特定するための情報である背面種別のみが規定されている。この背面種別は、遊技者によって選択されているステージ（「街中ステージ」、「森ステージ」、「川ステージ」、「空ステージ」、「島ステージ」のいずれか）に対応する背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させるか、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させるかを特定する情報が記載されている。また、背面種別は、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることを特定する場合、どの背面画像を表示させるかを特定する情報も合わせて記載されている。

【０６３０】

ＭＰＵ２３１は、この背面種別によって、背面Ａ～Ｅのいずれかを表示させることが特定される場合は、背面Ａ～Ｅのうち抽選により決定されたステージに対応する背面画像を描画対象として特定し、また、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定する。一方、背面Ａ～Ｅとは異なる背面画像を表示させることが特定される場合は、背面種別から表示させるべき背面画像を特定する。

【０６３１】

なお、本実施形態では、表示データテーブルにおいて、背面画像の描画内容として背面種別のみを規定する場合について説明するが、これに代えて、背面種別と、その背面種別に対応する背面画像のどの範囲を表示すべきかを示す位置情報とを規定するようにしてもよい。この位置情報は、例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、位置情報により示される初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間に基づいて特定する。

【０６３２】

また、位置情報は、この表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であってもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、そのフレームに対して表示すべき背面画像の範囲を、表示用データベー

スに基づき画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始された段階で表示されていた背面画像の位置と、位置情報により示される該画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間とに基づいて特定する。

【０６３３】

更に、位置情報は、背面種別に応じて、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報および表示データテーブルに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報のいずれかを示すものであってもよいし、背面種別および位置情報とともに、その位置情報の種別情報（例えば、初期位置に対応する範囲の背面画像が表示されてからの経過時間を示す情報であるか、表示用データベースに基づく画像の描画（もしくは、第３図柄表示装置８１の表示）が開始されてからの経過時間を示す情報であるかを示す情報）を、背面画像の描画内容として規定してもよい。その他、位置情報は、経過時間を示す情報ではなく、表示すべき背面画像の範囲が格納されたアドレスを示す情報であってもよい。

【０６３４】

第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）は、表示すべき第３図柄を特定するための図柄種別情報として、図柄種別オフセット情報が記載されている。このオフセット情報は、各第３図柄に付された数字の差分を表す情報である。第３図柄の種別を直接特定するのではなく、オフセット情報を特定するのは、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄および今回行われる変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動が開始されてから所定時間経過するまでの図柄オフセット情報では、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【０６３５】

一方、変動が開始されてから所定時間経過後は、音声ランプ制御装置１１３を介して主制御装置１１０より受信した停止種別コマンド（表示用停止種別コマンド）に応じて設定される停止図柄からのオフセット情報を記載する。これにより、変動演出を、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄で停止させることができる。

【０６３６】

なお、各第３図柄には固有の数字が付されているので、１つ前の変動演出における変動図柄や、主制御装置１１０より指定された停止種別に応じた停止図柄を、その第３図柄に付された数字で管理し、また、オフセット情報を、各第３図柄に付された数字の差分で表すことにより、そのオフセット情報から容易に表示すべき第３図柄を特定することができる。

【０６３７】

また、図柄オフセット情報において、１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えられる所定時間は、第３図柄が高速に変動表示されている時間となるように設定されている。第３図柄が高速に変動表示されている間は、その第３図柄が遊技者に視認不能な状態であるので、その間に、図柄オフセット情報を１つ前に行われた変動演出の停止図柄のオフセット情報から今回行われている変動演出の停止図柄のオフセット情報に切り替えることによって、第３図柄の数字の連続性が途切れても、その数字の連続性の途切れを遊技者に認識させないようにすることができる。

【０６３８】

表示データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、表示データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「０００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その表示データテーブルで規定すべき演出態様に対応させた描画内容が記載されている。

【０６３９】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３

から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定し、その選定した表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納すると共に、ポインタ２３３ｆを初期化する。そして、１フレーム分の描画処理が完了する度にポインタ２３３ｆを１加算し、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容に基づき、次に描画すべき画像内容を特定して後述する描画リスト（図３３参照）を作成する。この描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、その画像の描画指示を行う。これにより、ポインタ２３３ｆの更新に従って、表示データテーブルで規定された順に描画内容が特定されるので、その表示データテーブルで規定された通りの画像が第３図柄表示装置８１に表示される。

【０６４０】

このように、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、ＭＰＵ２３１により実行すべきプログラムを変更するのではなく、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができる。

【０６４１】

ここで、従来のパチンコ機のように、第３図柄表示装置８１に表示させる演出画像を変更する度にＭＰＵ２３１で実行されるプログラムを起動するように構成した場合、演出画像の多種多様化に伴って複雑かつ膨大化するプログラムの起動や実行の処理に多大な負荷がかかるため、表示制御装置１１４における処理能力が制限となって、制御可能な演出画像の多様化に限界が生じてしまうおそれがあった。これに対し、本パチンコ機１０では、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに適宜置き換えるという単純な操作だけで、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出画像を変更することができるので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０６４２】

また、このように各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成することができるのは、パチンコ機１０では、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づいて、予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出が決定されるためである。これに対し、パチンコ機といった遊技機を除くゲーム機などでは、ユーザの操作に基づいてその場その場で表示内容が変わるため、表示内容を予測することができず、よって、上述したような各演出態様に対応する表示データテーブルを持たせることはできない。このように、各演出態様に対応して表示データテーブルを用意し、表示すべき演出態様に応じた表示データテーブルバッファを設定して、その設定されたデータテーブルに従い、１フレームずつ描画リストを作成する構成は、パチンコ機１０が、始動入賞に基づいて行われる抽選の結果に基づき予め第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を決定する構成であることに基づいて初めて実現できるものである。

【０６４３】

次いで、図３７を参照して、転送データテーブルの詳細について説明する。図３７は、転送データテーブルの一例を模式的に示した模式図である。転送データテーブルは、演出毎に用意された表示データテーブルに対応して用意されるもので、上述したように、表示データテーブルで規定されている演出において使用されるスプライトの画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送するための転送データ情報ならびにその転送タイミングが規定されている。

【０６４４】

なお、表示データテーブルに規定された演出において使用されるスプライトの画像データが、全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていれば、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルは用意されていない。これにより、データテーブル格納エリア２３３ｂの容量増大を抑制することができる。

【０６４５】

転送データテーブルは、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべきスプライトの画像データ（以下、「転送対象画像データ」と称す）の転送データ情報が記載されている（図３７のアドレス「０００１Ｈ」及び「００９７Ｈ」が該当）。ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、その転送対象画像データの転送開始タイミングが設定されており、転送データテーブルでは、その転送開始タイミングに対応するアドレスに対応させて、転送対象画像データの転送データ情報が規定される。

【０６４６】

一方、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスで示される時間に、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しない場合は、そのアドレスに対応して転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータが規定される（図３７のアドレス「０００２Ｈ」が該当）。

【０６４７】

転送データ情報としては、その転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスが含まれる。

【０６４８】

なお、転送データテーブルの先頭アドレスである「０００００Ｈ」には、表示データテーブルと同様に、データテーブルの開始を示す「Ｓｔａｒｔ」情報が記載され、転送データテーブルの最終アドレス（図３７の例では、「０２Ｆ０Ｈ」）には、データテーブルの終了を示す「Ｅｎｄ」情報が記載されている。そして、「Ｓｔａｒｔ」情報が記載されたアドレス「００００Ｈ」と「Ｅｎｄ」情報が記載されたアドレスとの間の各アドレスに対して、その転送データテーブルで規定すべき転送対象画像データの転送データ情報が記載されている。

【０６４９】

ＭＰＵ２３１は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、使用する表示データテーブルを選定すると、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが存在する場合は、その転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、後述するワークＲＡＭ２３３の転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。そして、ポインタ２３３ｆの更新毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３３参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０６５０】

例えば、図３７の例では、ポインタ２３３ｆが「０００１Ｈ」や「００９７Ｈ」となった場合に、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルの当該アドレスに規定された転送データ情報を、表示データテーブルに基づいて作成した描画リストに追加して、その追加後の描画リストを画像コントローラ２３７へ送信する。一方、ポインタ２３３ｆが「０００２Ｈ」である場合、転送データテーブルのアドレス「０００２Ｈ」には、Ｎｕｌｌデータが規定されているので、転送を開始すべき転送対象画像データが存在しないと判断し、生成した描画リストに転送データ情報を追加せずに、描画リストを画像コントローラ２３７へ送信

する。
【０６５１】
そして、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。
【０６５２】
ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。そして、その画像格納エリア２３６ａに格納された画像データを用いて、表示データテーブルに基づき、所定のスプライトの描画を行うことができる。
【０６５３】
これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【０６５４】
また、本パチンコ機１０では、表示制御装置１１４において、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されるので、その表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。
【０６５５】
また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。
【０６５６】
また、転送データテーブルは、表示データテーブルと同様のデータ構造を有し、表示データテーブルにおいて規定されるアドレスに対応させて、そのアドレスで示される時間に転送を開始すべき転送対象画像データの転送データ情報が規定されているので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルに基づいて所定のスプライトの画像データが用いられる前に、確実にその画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６へ格納されるように、転送開始のタイミングを指示することができるので、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、多種多様な演出画像を容易に第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【０６５７】
簡易画像表示フラグ２３３ｃは、第３図柄表示装置８１に、図３４（ａ）～（ｃ）に示す電源投入時画像（電源投入時主画像および電源投入時変動画像）を表示するか否かを示すフラグである。この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、電源投入時主画像および電源投入時変動画像に対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭの電源投入時主画像エリア２３５ａ又は電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された後に、ＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理（図７３参照）の中でオンに設定される（図７３のＳ６００５参照）。そして、画像転送処理の常駐画像転送処理によって、全ての常駐対象画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納された段階で、第３図柄表示装置８１に電源投入時画像以外の画像を表示させるために、オフに設定される（図８５（ｂ）のＳ７６０５参照）。
【０６５８】
この簡易画像表示フラグ２３３ｃは、画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号を検出する毎にＭＰＵ２３１によって実行されるＶ割込処理の中で参照され（図７５（ｂ）のＳ６３０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、電源投入時画像が第３図柄表示装置８１に表示されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。一方、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンドに応じて、種々の画像が表示されるように、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行される。
【０６５９】
また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、Ｖ割込処理の中でＭＰＵ２３１により実行される転送設定処理の中で参照され（図８５（ａ）のＳ７５０１参照）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されていない常駐対象画像データが存在するため、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送する常駐画像転送設定処理（図８５（ｂ）参照）を実行し、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである場合は、描画処理に必要な画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する通常画像転送設定処理（図８６参照）を実行する。
【０６６０】
表示データテーブルバッファ２３３ｄは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様に対応する表示データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、その音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に基づいて、第３図柄表示装置８１に表示させる演出態様を判断し、その演出態様に対応する表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する。そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３３参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【０６６１】
ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された描画内容に基づき、１フレーム毎に画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３８参照）を生成する。これにより、第３図柄表示装置８１には、表示データテーブルに対応する演出が表示される。
【０６６２】

転送データテーブルバッファ２３３ｅは、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド等に応じて、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを格納するためのバッファである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから選定して、その選定された転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納する。なお、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納される表示データテーブルにおいて用いられるスプライトの画像データが全て常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納されている場合は、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが用意されていないので、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに転送対象画像データが存在しないことを意味するＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする。

【０６６３】

そして、ＭＰＵ２３１は、ポインタ２３３ｆを１ずつ加算しながら、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいてそのポインタ２３３ｆで示されるアドレスに規定された転送対象画像データの転送データ情報が規定されていれば（即ち、Ｎｕｌｌデータが記載されていなければ）、１フレーム毎に生成される画像コントローラ２３７に対する画像描画の指示内容を記載した後述の描画リスト（図３８参照）に、その転送データ情報を追加する。

【０６６４】

これにより、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに転送データ情報が記載されていた場合、その転送データ情報に従って、転送対象画像データを、キャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定のサブエリアに転送する処理を実行する。ここで、上述したように、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されている。よって、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【０６６５】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０６６６】

ポインタ２３３ｆは、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するためのものである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに表示データテーブルが格納されるのに合わせて、ポインタ２３３ｆを一旦０に初期化する。そして、画像コントローラ２３７から１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒ごとに送信されるＶ割込信号に基づいてＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０３参照）の中で、ポインタ更新処理（図８４のＳ７２０５参照）が実行され、ポインタ２３３ｆの値が１ずつ加算される。

【０６６７】

ＭＰＵ２３１は、このようなポインタ２３３ｆの更新が行われる毎に、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆが示すアドレスに規定された描画内容を特定して、後述する描画リスト（図３８参照）を作成すると共に、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルから、その時点において転送を開始すべき所定のスプライトの画像データの転送データ情報を取得して、その転送データ情報を作成した描画リストに追加する。

【０６６８】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルに対応する演出が第３図柄表示装置８１に表示される。よって、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納する表示データテーブルを変更するだけで、容易に第３図柄表示装置８１に表示させる演出を変更することができる。従って、表示制御装置１１４の処理能力に関わらず、多種多様な演出を表示させることができる。

【０６６９】

また、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルが格納されている場合は、その転送データテーブルに基づいて、対応する表示データテーブルによって所定のスプライトの描画が開始されるまでに、そのスプライトの描画で用いられる常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【０６７０】

描画リストエリア２３３ｇは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブル、及び、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルに基づいて生成される、１フレーム分の画像の描画を画像コントローラ２３７に指示する描画リストを格納するためのエリアである。

【０６７１】

ここで、図３８を参照して、描画リストの詳細について説明する。図３８は、描画リストの内容を模式的に示した模式図である。描画リストは、画像コントローラ２３７に対して、１フレーム分の画像の描画を指示する指示表であり、図３８に示すように、１フレームの画像で使用する背面画像、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）といったスプライト毎に、そのスプライトの詳細な描画情報（詳細情報）を記述したものである。また、描画リストには、画像コントローラ２３７に対して所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送させるための転送データ情報もあわせて記述される。

【０６７２】

各スプライトの詳細な描画情報（詳細情報）には、対応するスプライト（表示物）の画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）を示す情報と、そのアドレスとが記述されており、画像コントローラ２３７は、そのＲＡＭ種別およびアドレスによって指定されるメモリ領域から、当該スプライトの画像データを取得する。また、その詳細な描画情報（詳細情報）には、表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報が含まれており、画像コントローラ２３７は、各種ビデオＲＡＭより読み出した当該スプライトの画像データにより生成される標準的な画像に対し、拡大率に応じて拡大縮小処理を施し、回転角度に応じて回転処理を施し、半透明値に応じて半透明化処理を施し、αブレンディング情報に応じて他のスプライトとの合成処理を施し、色情報に応じて色調補正処理

を施し、フィルタ指定情報に応じてその情報により指定された方法でフィルタリング処理を施した上で、表示位置座標に示される表示位置に各種処理を施して得られた画像を描画する。そして、描画した画像は、画像コントローラ２３７によって、描画対象バッファフラグ２３３ｊで指定される第１フレームバッファ２３６ｂ又は第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかに展開される。

【０６７３】

ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに規定された描画内容と、その他の描画すべき画像の内容（例えば、保留球数図柄を表示する保留画像や、エラーの発生を通知する警告画像など）とに基づき、１フレーム分の画像の描画に用いられる全スプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を生成すると共に、その詳細情報をスプライト毎に並び替えることによって描画リストを作成する。

【０６７４】

ここで、各スプライトの詳細情報のうち、スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレスとは、表示データテーブルに規定されるスプライト種別や、その他の画像の内容から特定されるスプライト種別に応じて生成される。即ち、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【０６７５】

また、ＭＰＵ２３１は、各スプライトの詳細情報のうち、その他の情報（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報およびフィルタ指定情報）について、表示データテーブルに規定されるそれらの情報をそのままコピーする。

【０６７６】

また、ＭＰＵ２３１は、描画リストを生成するにあたり、１フレーム分の画像の中で、最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えて、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）を記述する。即ち、描画リストでは、最初に背面画像に対応する詳細情報が記述され、次いで、第３図柄（図柄１，図柄２，・・・）、エフェクト（エフェクト１，エフェクト２，・・・）、キャラクタ（キャラクタ１，キャラクタ２，・・・，保留球数図柄１，保留球数図柄２，・・・，エラー図柄）の順に、それぞれのスプライトに対応する詳細情報が記述される。

【０６７７】

画像コントローラ２３７では、描画リストに記述された順番に従って、各スプライトの描画処理を実行し、フレームバッファにその描画されたスプライトを上書きによって展開していく。従って、描画リストによって生成した１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができるのである。

【０６７８】

また、ＭＰＵ２３１は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに格納された転送データテーブルにおいて、ポインタ２３３ｆによって示されるアドレスに転送データ情報が記載されている場合、その転送データ情報（転送対象画像データが格納されたキャラクタＲＯＭ２３４における格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスと、その転送対象画像データを格納すべき画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリアの格納先先頭アドレス）を、描画リストの最後に追加する。画像コントローラ２３７は、描画リストにこの転送データ情報が含まれていれば、その転送データ情報に基づいて、キャラクタＲＯＭ２３４の所定の領域（格納元先頭アドレスおよび格納元最終アドレスによって示される領域）から画像データを読み出して、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられた所定のサブエリア（格納先アドレス）に、転送対象となる画像データを転送する。

【０６７９】
計時カウンタ２３３ｈは、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより第３図柄表示装置８１にて表示される演出の演出時間をカウントするカウンタである。ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに一の表示データテーブルを格納するのに合わせて、その表示データテーブルに基づいて表示される演出の演出時間を示す時間データを設定する。この時間データは、演出時間を第３図柄表示装置８１における１フレーム分の画像表示時間（本実施形態では、２０ミリ秒）で割った値である。
【０６８０】
そして、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の表示設定処理が実行される度に、計時カウンタ２３３ｈが１ずつ減算される（図８２のＳ７２０７参照）。その結果、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下となった場合、ＭＰＵ２３１は、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納された表示データテーブルにより表示される演出が終了したことを判断し、演出終了に合わせて行うべき種々の処理を実行する。
【０６８１】
格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、対応する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されない全てのスプライトに対して、それぞれ、そのスプライトに対応する画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを表す格納状態を示すフラグである。
【０６８２】
この格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、電源投入時にメイン処理の中でＭＰＵ２３１により実行される初期設定処理（図７４のＳ６００２参照）によって生成される。ここで生成される格納画像データ判別フラグ２３３ｉは、全てのスプライトに対する格納状態が、画像格納エリア２３６ａに格納されていないことを示す「オフ」に設定される。
【０６８３】
そして、格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、ＭＰＵ２３１により実行される通常画像転送設定処理（図８６参照）の中で、一のスプライトに対応する転送対象画像データの転送指示を設定した場合に行われる。この更新では、転送指示が設定された一のスプライトに対応する格納状態を、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていることを示す「オン」に設定する。また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトの画像データは、一のスプライトの画像データが格納されることによって必ず未格納状態となるので、その他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定する。
【０６８４】
また、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に画像データが常駐されていないスプライトの画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送する際に、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照し、転送対象のスプライトの画像データが、既に通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに格納されているか否かを判断する（図８６のＳ７７１３参照）。そして、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オフ」であり、対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されていなければ、その画像データの転送指示を設定し（図８６のＳ７７１４参照）、画像コントローラ２３７に対して、その画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアに転送させる。一方、転送対象のスプライトに対応する格納状態が「オン」であれば、既に対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されているので、その画像データの転送処理を中止する。これにより、無駄にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【０６８５】
描画対象バッファフラグ２３３ｊは、２つのフレームバッファ（第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃ）の中から、画像コントローラ２３７によって描画された画像を展開するフレームバッファ（以下、「描画対象バッファ」と称す）を指定するためのフラグで、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は描画対象バッファとして第１フレームバッファ２３６ｂを指定し、１である場合は第２フレームバッファ２３６ｃを指定する。そして、この指定された描画対象バッファの情報は、描画リストと共に画像コントローラ２３７に送信される（図８７のＳ７８０２参照）。
【０６８６】
これにより、画像コントローラ２３７は、描画リストに基づいて描画した画像を、指定された描画対象バッファ上に展開する描画処理を実行する。また、画像コントローラ２３７は、描画処理と同時並列的に、描画対象バッファとは異なるフレームバッファから先に展開済みの描画画像情報を読み出し、駆動信号と共に第３図柄表示装置８１に対して、その画像情報を転送することで、第３図柄表示装置８１に画像を表示させる表示処理を実行する。
【０６８７】
描画対象バッファフラグ２３３ｊは、描画対象バッファ情報が描画リストと共に画像コントローラ２３７に対して送信されるのに合わせて、更新される。この更新は、描画対象バッファフラグ２３３ｊの値を反転させることにより、即ち、その値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。また、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理の描画処理（図７５（ｂ）のＳ６３０６参照）が実行される度に行われる。
【０６８８】
即ち、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。これにより、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。
【０６８９】
そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。これにより、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に入れ替えて指定することによって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。
【０６９０】
背面画像変更フラグ２３３ｗは、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像の種別を変更するか否かを判別するためのフラグである。この背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば、背面画像の種別を変更することを意味し、オフであれば変更を行わないことを意

味する。背面画像変更フラグ２３３ｗは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合にオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００１参照）。また、この背面画像変更フラグ２３３ｗは、通常画像転送設定処理において参照され（図８６のＳ７７０９参照）、背面画像の変更処理が実行される際にオフに設定される（図８６のＳ７７１０参照）。これにより、音声ランプ制御装置１１３から受信した背面画像変更コマンドや演出モード変更コマンドに対応した背面画像を表示することができる。

【０６９１】

背面画像判別フラグ２３３ｘは、設定されている背面画像種別を示すフラグである。このフラグは、例えば１バイトで構成されており、各ビットに対して各背面種別が対応付けられている。この背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、いずれかのビットがオンであれば、そのオンのビットに対応する背面種別が現在の背面種別として設定されていることを意味する。例えば、背面画像判別フラグ２３３ｘの０ビット目がオンであれば、背面Ａが設定されていることを意味する。この背面画像判別フラグ２３３ｘは、音声ランプ制御装置１１３から送信される背面画像変更コマンドを受信した場合に、そのコマンドにより通知された背面画像に対応するビットがオンに設定される（図８１（ａ）のＳ７００２参照）。この際、他のビットは全てオフに設定される。この背面画像判別フラグ２３３ｘにより、容易に現在設定されている背面種別を特定することができる。

【０６９２】

デモ表示フラグ２３３ｙは、デモ演出中であるか否かを示すフラグである。このデモ表示フラグ２３３ｙがオンであればデモ演出中であることを意味し、オフであればデモ演出中でないことを意味する。このデモ表示フラグ２３３ｙは、表示設定処理（図８２参照）において、デモ用表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８２のＳ７２２１参照）、デモ用表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図７７（ａ）のＳ６５０５、図７８（ａ）のＳ６７０５、図７８（ｂ）のＳ６８０５、図７９のＳ６９０５参照）。このデモ表示フラグ２３３ｙにより、現在がデモ演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０６９３】

確定表示フラグ２３３ｚは、確定表示演出の実行中であるか否かを示すフラグである。ここで、確定表示演出とは、変動パターン後に停止図柄を所定期間（例えば、１秒）停止表示（確定表示）する演出を示す。この確定表示フラグ２３３ｚがオンであれば、確定表示演出中であることを意味し、オフであれば、確定表示演出中でないことを意味する。確定表示フラグ２３３ｚは、表示設定処理（図８２参照）の中で、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定した場合にオンに設定され（図８２のＳ７２１４）、確定表示データテーブル以外の他の表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに対して設定された場合にオフに設定される（図８６（ａ）のＳ６５０５、図７８（ａ）のＳ６７０５、図７８（ｂ）のＳ６８０５、図７９のＳ６９０５参照）。この確定表示フラグ２３３ｚにより、現在が確定表示演出中であるか否かを容易に判別することができる。

【０６９４】

＜第１実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図３９から図５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ｍ秒間隔で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがあり、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後、立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【０６９５】

図３９は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフ

ローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に実行される定期処理である。タイマ割込処理では、まず各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ１０１）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチの状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。

【０６９６】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では３９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では９９９）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０６９７】

更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０３）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、３９９，９９，９９９）に達した際、それぞれ０にクリアする。そして、各カウンタＣ１，Ｃ２，Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０６９８】

次に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおいて表示を行うための処理であると共に、第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特別図柄変動処理を実行する（Ｓ１０４）。その後、特図入球口６４への球の入球（始動入賞）や普電入賞装置６４０への球の入球（始動入賞）に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１０５）。尚、特別図柄変動処理、始動入賞処理の詳細は、図４０～図４７を参照して後述する。

【０６９９】

始動入賞処理を実行した後は、第２図柄表示装置において表示を行うための処理である普通図柄変動処理を実行し（Ｓ１０６）、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過に伴うスルーゲート通過処理を実行する（Ｓ１０７）。尚、普通図柄変動処理、及び、スルーゲート通過処理の詳細は、図４８および図４９を参照して後述する。スルーゲート通過処理を実行した後は、特電始動口入賞処理を実行し（Ｓ１０８）、次いで、Ｖ入口通過処理（Ｓ１０９）とＶ通過処理（Ｓ１１０）を実行する。尚、特電始動口入賞処理、Ｖ入口通過処理、およびＶ通過処理の詳細は、図５０から５２を参照して後述する。Ｖ通過処理を実行した後は、次いで、発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１２）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための発射停止スイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。主制御装置１１０は、球の発射がオンである場合に、発射制御装置１１２に対して球の発射指示をする。

【０７００】

次に、図４０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を説明する。図４０は、この特別図柄変動処理（Ｓ１０４）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）は、特別図柄を、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）について説明する。

【０７０１】

特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは役物当たり遊技中（役物当たり中）であるかを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは役物当たり遊技中（役物当たり中）であるかが判別される。

【０７０２】

Ｓ２０１の処理において、大当たり中又は役物当たり中であると判別した場合には（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、次に、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２０２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図に対応する第１図柄表示装置８３の表示を更新し（Ｓ２０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２０２の処理において、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７０３】

ここで、特図仮停止フラグ２０３ｍは、役物当たり遊技が実行される場合オンに設定されるものである。本実施形態では、役物当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（特図変動表示）に設定されている変動時間が更新（減算）されないように構成しており、その期間は、第１図柄表示装置８３にて特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。

【０７０４】

このように構成することで、遊技者に対して、役物当たり遊技の開始に伴って実行中であった特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様（例えば、０．２秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様（例えば、０．５秒間隔で点灯、消灯を繰り替える点滅表示態様）を用いても良い。さらに、第１図柄表示装置８３の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。

【０７０５】

一方、Ｓ２０１の処理において、現在が大当たり中、或いは役物当たり中では無いと判別した場合には（Ｓ２０１：Ｎｏ）、特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きいか、即ち、特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ２０４）。特別図柄の変動表示中である（特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２０４：Ｙｅｓ）、特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２０６）。

【０７０６】

この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）では、特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置８３に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）については、図４４を参照して詳しく後述する。

【０７０７】

そして、Ｓ２０６の処理を終えると、次に、特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）にて更新された特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が０であるかを判別し（Ｓ２０７）、Ｓ２０７の処理にて特図変動時間カウンタ２０３ｎが０であると判別した場合は（Ｓ２０７：Ｙｅｓ）、特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２０８）、その後、本処理を終了する。

【０７０８】

特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）では、変動表示中の特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。この特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）の詳細については、図４５を参照して後述する。また、Ｓ２０７の処理にて特図変動時間カウンタ２０３ｎが０では無いと判別した場合は（Ｓ２０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７０９】
一方、Ｓ２０４の処理において特図変動時間カウンタ２０３ｎが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図変動中では無いと判別した場合は、次に、特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２０５）。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）では、特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）については、図４１から図４３を参照して詳しく後述する。特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）を実行した後、本処理を終了する。
【０７１０】
以上、図４０を参照して説明をした通り、本実施形態では特別図柄の抽選（変動）を実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で特別図柄に関する変動処理（Ｓ２０４～Ｓ２０８）を実行するように構成している。よって、特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。
【０７１１】
次に、図４１を参照して、特別図柄変動処理（図４０、Ｓ１０４）の一処理である特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）について説明する。図４１は、この特別図柄変動開始処理（Ｓ２０５）を示すフローチャートである。
【０７１２】
特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）では、まず、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３０１）、取得した特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（Ｓ３０２）。特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０であると判別した場合には（Ｓ３０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３０３）。
【０７１３】
そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（Ｓ３０４）、特別図柄保留球格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３０５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。
【０７１４】
次に、特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３０６）。この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）の詳細については、図４２を参照して後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。
【０７１５】
次に、特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３０７）。特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）は、詳しく後述するが、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。
【０７１６】
Ｓ３０７の処理を実行後、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいかを判別する（Ｓ３０８）。時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合には（Ｓ３０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が１であるか否かを判別する（Ｓ３０９）。時短カウンタ２０３ｈの値が１ではないと判別した場合には（Ｓ３０９：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ３１０）、その後、本

処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合には（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ３１１）、その後、本処理を終了する。

【０７１７】

つまり、本実施形態では、時短状態中において、特別図柄の変動開始タイミングに時短回数を更新するための処理を実行し、今回の特別図柄変動が時短状態における最終変動である場合には、時間回数を更新すること無く、時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定する処理を実行するように構成している。詳細は後述するが、この時短終了フラグ２０３ｊの設定状況は、特別図柄の変動停止時に参照され、特別図柄の変動停止時に時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている場合には、時短カウンタ２０３ｈの値を０にセットし、時短状態を終了させるように構成している。そして、特別図柄の変動中に特電遊技によって役物当たり遊技が実行され、Ｖ大当たり遊技が開始されると、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定する処理を実行するように構成している。

【０７１８】

このように構成することで、例えば、時短状態における特別図柄の最終変動中にＶ大当たり遊技が実行されることに基づいて、特別図柄変動が中断した場合には、その大当たり遊技終了後において、中断していた特別図柄変動の残期間に対応する特別図柄変動が再開されるが、その再開後の特別図柄変動が停止表示された場合には、時短終了フラグ２０３ｊがオフに設定されているため、時短状態が終了することが無い。また、特別図柄変動の再開時には、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）が実行されないため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されることも無い。

【０７１９】

これにより、時短状態中に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、その大当たり遊技に対応する大当たり種別（大当たりＣ）に対応する時短回数（４回）に中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が、時短状態が設定される時短期間として設定されることになる。よって、通常状態中に特図遊技を実行し、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される時短状態の継続期間よりも、時短状態中に特電遊技を実行し、Ｖ入賞口１６５へと球の入賞で大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行した場合のほうが、中断されている特別図柄変動の残期間が加算される分、遊技者に有利となる時短状態の継続期間を長くし易くすることができる。

【０７２０】

即ち、通常状態中の遊技に基づいて時短状態が設定される場合よりも、時短状態中の遊技に基づいて時短状態が再度設定される場合のほうが、設定される時短状態の継続期間を長くし易くすることができるため、遊技者に対して、より有利な遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【０７２１】

さらに、特別図柄の変動開始タイミングに、時短回数を更新するための処理と、時短状態を終了させるための処理と、を実行する構成を用いた場合では、特別図柄変動の再開時には、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）が実行されないため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されることは無いが、時短状態における最後の特別図柄変動の変動期間中の遊技状態が通常状態となるため、時短状態中の遊技を遊技者に最大限提供することができないという問題があった。

【０７２２】

これに対して、本実施形態では、時短回数を更新するための処理と、時短状態を終了させるための処理と、を異なるタイミングで実行可能に構成している。具体的には、特別図柄の変動開始タイミングにて時短回数を更新するための処理を実行し、特別図柄の変動停止タイミングにて時短状態を終了させるための処理を実行するように構成している。このように構成することで、特別図柄変動の再開時に時短回数が更新されること無く、且つ、時短状態における最後の特別図柄変動の変動期間中の遊技状態として時短状態を設定することができるため、遊技者に対して時短状態中の遊技を最大限提供することができる。

【０７２３】
なお、本実施形態では、特別図柄の変動停止タイミングにて時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次の特別図柄変動の開始条件が成立した状態であって、次の特別図柄変動の抽選が実行されるまでの期間、例えば、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）においてＳ３０５の処理が実行され、Ｓ３０６の処理が実行される前のタイミングで時短状態を終了させるための処理を実行するように構成しても良い。
【０７２４】
また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短状態中における残時短回数の管理を音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成している。つまり、大当たり遊技終了時に設定される状態コマンドに含まれる遊技状態を示す情報（時短状態が設定されることを示す情報、時短回数を示す情報）を受信したことに基づいて、今回設定される時短状態の情報を記憶し、特別図柄変動が開始されることを示す特図変動パターンコマンドを受信したことに基づいて、残時短回数を更新することで、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の遊技状況を管理するように構成している。
【０７２５】
このように構成することで、主制御装置１１０の制御処理において、残時短回数を示すためのコマンドや、時短状態の最終変動（時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されたこと）を示すためのコマンドを設定しなくても、音声ランプ制御装置１１３が時短状態の遊技状況を管理し、現在の遊技状況に対応した演出態様を設定することができる。よって、主制御装置１１０における制御処理を簡素化することができる。
【０７２６】
次に、図４２を参照して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）の一処理である特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）について説明する。図４２は、この特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３０６）を示すフローチャートである。
【０７２７】
特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０６）では、まず、特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４０１）。そして、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に基づいて、Ｓ４０１の処理で取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否かを判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４０２）。
【０７２８】
Ｓ４０２の処理を終えると、次に、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４０３）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４０３：Ｙｅｓ）、特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定する（Ｓ４０４）。本実施形態では大当たりフラグ２０３ｉが、大当たり当選の有無を示す情報を記憶（設定）することが可能に構成されている。
【０７２９】
そして、特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４０５）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ４０３の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４０３：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４０７）、本処理を終了する。
【０７３０】
次に、図４３を参照して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）の一処理である特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）について説明する。図４３はこの特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３０７）を示すフローチャートである。
【０７３１】
特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７）では、まず、特別図柄大当たり判定処理（図４２のＳ３０６）において、特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち

、特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ５０１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ２０３ｉは、上述した特別図柄大当たり判定処理（図４２参照）におけるＳ４０４の処理でオンに設定されるものである。

【０７３２】

Ｓ５０１の処理において、特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５０１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択テーブル２０２ｃ（図２４参照）と、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５０２）。次いで、特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ５０３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択テーブル２０２ｄを読み出す（Ｓ５０４）。

【０７３３】

そして、Ｓ５０３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ５０４の処理で読み出した変動パターン選択テーブル２０２ｄとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ５０５）、Ｓ５０５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５０６）。ここで設定される特図変動パターンコマンドには、特別図柄抽選の抽選結果、特別図柄の変動時間を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０７３４】

次に、特別図柄の停止図柄を示す特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ５０７）、第１図柄表示装置３７で特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ５０８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図変動時間カウンタ２０３ｎの値にセットし（Ｓ５０９）、本処理を終了する。Ｓ５０７の処理で設定される特図停止種別コマンドには、今回の特別図柄変動の結果を示す停止図柄の種別、即ち、リーチ外れや、リーチにならない外れといった大まかな種別を示す情報が含まれており、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。

【０７３５】

一方、Ｓ５０１の処理において、特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉがオフである）と判別した場合には（Ｓ５０１：Ｎｏ）、Ｓ５０２の処理をスキップしてＳ５０３の処理へ移行する。

【０７３６】

次に、図４４を参照して、特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）について説明をする。図４４は特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）を示すフローチャートである。この特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理が実行される。

【０７３７】

特別図柄変動実行中処理（Ｓ２０６）では、まず、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されているかを判別する（Ｓ７０１）。

【０７３８】

Ｓ７０１の処理において、特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、特図変動再開コマンドを設定し（Ｓ７０２）、特図仮停止フラグ２０３ｍをオフに設定し（Ｓ７０３）、特図変動時間カウンタ２０３ｎの値を１減算し（Ｓ７０４）、第１図柄表示装置３７の特別図柄の表示を更新し（Ｓ７０５）、本処理を終了する。

【０７３９】

本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）にて実行される特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４参照）内で、特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）を実行するように構成しており、その特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ

２０５参照）内で特図変動時間カウンタ２０３ｎの値を更新（１減算）するように構成している。よって、例えば、特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図変動時間カウンタ２０３ｎの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。

【０７４０】

一方、Ｓ７０１の処理において特図仮停止フラグ２０３ｍがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ７０１：Ｎｏ）は、Ｓ７０２，Ｓ７０３の処理をスキップしてＳ７０４の処理へ移行する。

【０７４１】

次に、図４５を参照して、特別図柄変動処理（図４０のＳ１０４）の一処理である特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）について説明する。図４５はこの特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）を示すフローチャートである。この特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）は、現在が特図変動時間カウンタ２０３ｎの値が「０」であると判別した場合、即ち、特別図柄（特図）の変動時間が経過した場合に実行される処理である。

【０７４２】

特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８）を実行すると、まず大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別する（Ｓ８０１）。大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、次に、今回の特別図柄変動で当選した大当たりシナリオを設定し（Ｓ８０６）、大当たりフラグ２０２ｉ、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットし（Ｓ８０７）、遊技状態格納エリア２０３ｇに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶し（Ｓ８０８）、Ｓ８０９の処理へ移行する。遊技状態格納エリア２０３ｇは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技に関する遊技状態を記憶することができるように構成しており、Ｓ８０８の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。

【０７４３】

このように構成することで、大当たり遊技終了時点で、大当たりに当選したタイミングで設定されていた遊技状態を判別することができる。

【０７４４】

一方、Ｓ８０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｉがオフに設定されていると判別した場合、即ち、今回の特別図柄抽選の結果が外れであった場合には（Ｓ８０１：Ｎｏ）、次いで、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されているか否かを判別する（Ｓ８０２）。時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、即ち、今回変動停止された特別図柄変動が時短状態の最終変動であると判別した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットし（Ｓ８０３）、時短終了フラグ２０３ｊをオフに設定し（Ｓ８０４）、遊技状態格納エリア２０３ｇに現在の遊技状態が通常状態であることを示す情報を記憶し（Ｓ８０５）、Ｓ８０９の処理へ移行する。Ｓ８０２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオフに設定されていると判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、Ｓ８０３～Ｓ８０５の処理をスキップし、Ｓ８０９の処理へ移行する。

【０７４５】

Ｓ８０９の処理では、特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図確定コマンドを設定し（Ｓ８０９）、第１図柄表示装置３７で変動表示している特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ８１０）、本処理を終了する。

【０７４６】

このように、特別図柄変動停止処理（Ｓ２０８）では、特別図柄の抽選（抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ８０９，Ｓ８１０）が実行される。

【０７４７】

なお、本実施形態では、特電作動口６４３に球が入賞し、役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動を中断させるように構成しているが、これに限ること無く、例え

ば、特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される所定判別の結果に基づいて、実行中の特別図柄変動を中断させるのでは無く、破棄するように構成しても良い。このように構成することで、時短状態の継続期間を示す特別図柄変動が中断する場合と、破棄される場合とを現出させることが可能となるため、時短状態の継続期間を急に減算（終了）させることが可能となり、遊技者に対して緊張感のある演出を実行することができる。

【０７４８】

次に、図４６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３９）の一処理である始動入賞処理（Ｓ１０５）を説明する。図４６は、この始動入賞処理（Ｓ１０５）を示すフローチャートである。始動入賞処理（図４６のＳ１０５）は、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（特図入球口６４に最大４個）まで、取得した各カウンタ値を特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ格納する処理である。

【０７４９】

また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、特別図柄保留球格納エリア２０３ａにそれぞれ記憶されると、特別図柄保留球格納エリア２０３ａのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理（図４６のＳ１０５）について説明する。

【０７５０】

始動入賞処理（図４６のＳ１０５）では、まず、球が始動口である特図入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ９０１）。ここでは、特図入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が特図入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別した場合には（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ９０２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ９０３）。

【０７５１】

つまり、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ９０３：Ｙｅｓ）、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を１加算し（９０４）、音声ランプ制御装置１１３に対して始動口の保留個数（特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ９０５）。

【０７５２】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の特別図柄保留球実行エリアの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ９０６）。

【０７５３】

次に、先読み処理を実行し（Ｓ９０７）、その後、本処理を終了する。この先読み処理（Ｓ９０７）については、図４７を参照して後述するが、新たに特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【０７５４】

また、本実施形態では、特別図柄保留球格納エリア２０３ａに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、特別図柄の抽選権利

（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過した場合や、普通図柄の抽選結果に応じて、特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【０７５５】

また、Ｓ９０１の処理で球が特図入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ９０１：Ｎｏ）、或いは、Ｓ９０３の処理で、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ９０３：Ｎｏ）は、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、本処理を終了する。

【０７５６】

上述した通り、本実施形態では、特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた先読み処理（Ｓ９０７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ９０３の処理で特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ９０３：Ｎｏ）、即ち、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に先読み処理（Ｓ９０７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【０７５７】

次に、図４７を参照して、始動入賞処理（図４６のＳ１０５）の一処理である先読み処理（Ｓ９０７）について説明する。図４７は、この先読み処理（Ｓ９０７）を示すフローチャートである。

【０７５８】

先読み処理（図４７のＳ９０７）では、まず、新たに特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ１００１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ１００２）。

【０７５９】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【０７６０】

次に、当否判別結果が大当たりであるか否かを判別する（Ｓ１００３）。判別結果が大当たりであると判別した場合は（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、大当たりに当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す入賞コマンドを設定し（Ｓ１００４）、その後、本処理を終了する。

【０７６１】

一方、Ｓ１００３の処理における判別結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１００３：Ｎｏ）、外れを示す入賞コマンドを設定し（Ｓ１００５）、その後、本処理を終了する。

【０７６２】

ここで、Ｓ１００４、或いはＳ１００５の処理で設定された入賞コマンドは、上述した当

否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ１００１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【０７６３】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【０７６４】

なお、本実施形態では、特別図柄の確率状態が１つ（特別図柄の低確率状態）しかないため、入賞コマンドに設定する情報（当否判定結果）を遊技状態に関わらず設定することができるが、例えば、特別図柄の確率状態を複数（特別図柄の高確率状態、特別図柄の低確率状態）有する遊技機においては、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しても良いし、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【０７６５】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【０７６６】

さらに、特別図柄保留格納エリア２０３ａに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【０７６７】

また、本実施形態では、特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【０７６８】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【０７６９】
次に、図４８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である普通図柄変動処理（Ｓ１０６）について説明する。図４８は、この普通図柄変動処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。普通図柄変動処理（Ｓ１０６）は、第２図柄（普通図柄）の変動表示や、電動役物６４０ａの開放時間などを制御するための処理である。
【０７７０】
この普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６）では、まず、今現在が、普通図柄（第２図柄）の当たり中であるかを判別する。（Ｓ１１０１）。普通図柄（第２図柄）の当たり中としては、第２図柄表示装置８３において当たりを示す表示がなされてから（当たり図柄が停止表示してから）電動役物６４０ａの開閉制御がなされている最中まで（当たり遊技が終了するまで）が含まれる。普通図柄（第２図柄）の当たり中であると判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【０７７１】
一方、普通図柄（第２図柄）の当たり中でないと判別した場合には（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３の普通図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１０２）。普通図柄の変動表示中では無い、即ち、現在が新たな普通図柄変動（抽選）を実行可能な状態であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１１０３）、その値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ１１０４）。
【０７７２】
Ｓ１１０４の処理で普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が０であると判別された場合には（Ｓ１１０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ１１０４：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を１減算する（Ｓ１１０５）。つまり、Ｓ１１０４の処理において新たな普通図柄変動を実行するための条件（普通図柄変動に用いるための入賞情報が保留記憶されていること）が成立していると判別された場合は、保留記憶されている入賞情報を用いて普通図柄変動を実行するため、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値を１減算する。
【０７７３】
次に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ１１０６）。Ｓ１１０６の処理では、普通図柄保留球格納エリア２０３ｂの普通図柄保留１～普通図柄保留４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、普通図柄保留１→実行エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトする。データをシフトした後は、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されている第２当たり乱数カウンタＣ４の値を取得する（Ｓ１１０７）。
【０７７４】
次に、時短カウンタ２０３ｈがオンであるか否か、即ち、現在が普通図柄の高確率状態であるか否かを判別し（Ｓ１１０８）、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｙｅｓ）、高確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｂ（図２３（ｃ）参照）の当たり判定値に基づいて当否判定結果（抽選結果）を取得しＳ１１１１の処理へ移行する。一方、時短カウンタ２０３ｈがオフであると判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、低確率時用の第２当たり乱数テーブル２０２ｂ（図２３（ｃ）参照）の当たり判定値に基づいて、当否判定結果が取得され（Ｓ１１１０）、Ｓ１１１１の処理へ移行する。
【０７７５】
Ｓ１１１１の処理では、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりであるかを判別し（Ｓ１１１１）、当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｙｅｓ）、当たり時の表示態様である「○」の表示態様を設定し（Ｓ１１１２）、普図変動種別カウンタの値を用いて普図変動パターンに基づいて普通図柄の変動時間を決定する（Ｓ１１１４）。一方、Ｓ１１１

１の処理で、今回の普通図柄変動（抽選）が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様である「×」の表示態様を設定し（Ｓ１１１３）、上述したＳ１１１４の処理へ移行する。

【０７７６】

上述した通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、常に変動時間として３秒が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態が切り替わるタイミングにおいて、具体的には、一般的に長い変動時間が設定され易い通常状態（普通図柄の低確率状態）から、短い変動時間が設定され易い時短状態（普通図柄の高確率状態）へと遊技状態が切り替わる大当たり遊技終了のタイミングにおいて、長い変動時間の普通図柄変動が実行されており、時短状態が設定されたにも関わらず、時短状態中の普通図柄抽選が実行されない事態が発生することを抑制することができる。

【０７７７】

また、本実施形態では、時短状態中において普通図柄抽選を契機に大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う特電遊技（Ｖラッシュ）が実行されるように構成しており、時短状態中（Ｖラッシュ中）は、第３図柄表示装置８１の表示面にも、普通図柄抽選に基づく演出が表示されるように構成している。このように、普通図柄抽選（変動）に基づく演出を実行する場合において、変動時間を統一させることで演出データの量を減らすことができる。

【０７７８】

さらに、本実施形態では、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、普電入賞装置６４０へと球が入賞した場合であっても、役物当たり遊技の実行契機となる特電作動口６４３へと球が入賞させ難くなるように構成している。よって、同一の変動時間（３秒）のみが設定されるように構成したとしても、普図当たり遊技の実行タイミングを計って遊技を行うメリットを生じなくさせることができる。

【０７７９】

なお、普通図柄の変動時間の設定方法については、本実施形態の構成に限ること無く、遊技状態に応じて変動時間を異ならせたり、普図保留球数に応じて変動時間を異ならせたり、取得した所定値に応じて変動時間を異ならせたりしても良く、例えば、本実施形態では、普通図柄変動の変動時間を、設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）と、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（普図保留数）と、に基づいて可変設定するように構成しても良い。さらに、設定された普通図柄の変動時間によって、普電入賞装置６４０への球の入球のし易さが異なるように構成しても良い。

【０７８０】

このように、設定される普通図柄の変動時間の長さに応じて、普電入賞装置６４０への球の入球具合を可変させるように構成することで、普電入賞装置６４０への球の入球のし易さを遊技状態に応じて容易に可変することができるため、様々な遊技性を創り出すことができる。

【０７８１】

一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄（第２図柄）が変動表示中ではないと判別した場合には（Ｓ１１０２：Ｎｏ）、第２図柄表示装置８３において実行している普通図柄の変動時間が経過したかを判別し（Ｓ１１１５）、変動時間が経過していないと判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７８２】

一方、Ｓ１１１５の処理において変動時間が経過していると判別した場合は（Ｓ１１１５：Ｙｅｓ）、次に、第２図柄表示装置８３の停止表示を設定する（Ｓ１１１６）。Ｓ１１１６の処理では、今回の普通図柄の抽選が当たりである場合には、第２図柄表示装置８３には「○」図柄が停止表示（点灯表示）されるように設定する。一方、普通図柄の抽選が外れである場合には、第２図柄表示装置８３には「×」図柄が停止表示（点灯表示）される。つまり、上述したＳ１１１２、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様を停止表示させるための設定が行われる。

【０７８３】

Ｓ１１１６の処理により、停止表示を設定すると、第２図柄表示装置８３における変動表示が終了し、Ｓ１１１２の処理、或いはＳ１１１３の処理で設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）が第２図柄表示装置８３に停止表示（点灯表示）される。

【０７８４】

次に、今回の普通図柄の抽選結果は当たりであるかを判別する（Ｓ１１１７）。今回の普通図柄の抽選結果は当たりであると判別した場合には（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）を設定するための処理が実行される。一方、子泣きの普通図柄の抽選結果が当たりでは無い（外れである）と判別した場合は（Ｓ１１１７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０７８５】

次に、本実施形態における電動役物６４０ａの開閉制御態様（開放パターン）について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０では、普通図柄の当否判定を行うタイミング（Ｓ１１０８～Ｓ１１１１の処理を行うタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミング（Ｓ１１１５の処理で変動時間が経過したと判別したタイミング）にて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。

【０７８６】

即ち、本実施形態では、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）と、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）とが独立して実行されるように構成されており、さらに、特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果に基づいて普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）が可変するように構成している。よって、普通図柄に関する変動処理（抽選処理）が実行されている期間中に並行して実行される特別図柄に関する変動処理（抽選処理）の結果によっては、普通図柄の当否判定を行うタイミングでは普通図柄の高確率状態が設定され、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでは普通図柄の低確率状態が設定される場合が発生する。

【０７８７】

このような状況において、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングにて設定されている普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）に基づいて、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定してしまうと、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で、電動役物６４０ａがロング開放（普通図柄の高確率状態中が設定されている場合に実行される開放パターン）してしまうという問題があった。

【０７８８】

そこで、本実施形態では、電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別し、その判別結果に基づいて電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するように構成している。これにより、設定されている遊技状態に応じた開放パターンで電動役物６４０ａを開放させることができる。

【０７８９】

Ｓ１１１７の処理において、今回の普通図柄の抽選結果が当たりであると判別した場合は（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、次に、現在の普通図柄の確率状態（高確率状態、低確率状態）を判別するために、時短カウンタ２０３ｈがオンであるかを判別し（Ｓ１１１８）、時短カウンタ２０３ｈがオンでは無い（オフである）、即ち、現在が普通図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、通常用普図当たりシナリオ動作を設定する（Ｓ１１１９）。

【０７９０】

一方、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、時短用普図当たりシナリオ動作を設定する（Ｓ１１２０）。

【０７９１】
次いで、Ｓ１１１９、或いはＳ１１２０の処理において設定されたシナリオに基づいて電動役物６４０ａの開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。
【０７９２】
なお、本実施形態では、普通図柄の当否判定を行うタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて普通図柄の当否判定を実行し、普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングにおける普通図柄の確率状態に基づいて電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄の当否判定を行うタイミングで普通図柄の高確率状態が設定されており、且つ普通図柄の当たり遊技にて可動させる電動役物６４０ａの開放制御態様（開放パターン）を設定するタイミングでも普通図柄の高確率状態が設定されている場合にのみ、電動役物６４０ａがロング開放するように構成しても良いし、普通図柄の当否判定を行うタイミングで設定されている遊技状態に基づいて、電動役物６４０ａの開放パターンを設定するように構成しても良い。
【０７９３】
また、詳細な説明は省略しているが、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において決定された各種情報（普通図柄抽選の結果、普通図柄変動の変動時間、普図当たりシナリオ等）は、それぞれ各種情報の内容を示すコマンドが設定され、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【０７９４】
次に、図４９を参照して、本第１実施形態にて実行されるスルーゲート通過処理（Ｓ１０７）を実行する。本処理は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行され、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過の有無を判断し、球の通過があった場合に、第２当たり乱数カウンタＣ４が示す値を取得し実行エリアに格納するための処理である。
【０７９５】
スルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７）では、まず、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したか否かを判定する（Ｓ１２０１）。ここでは、普通図柄始動口（スルーゲート）６７における球の通過を３回のタイマ割込処理にわたって検出する。そして、球が普通図柄始動口（スルーゲート）６７を通過したと判定されると（Ｓ１２０１：Ｙｅｓ）、次に、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を取得し（Ｓ１２０２）、次いで、その取得した普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きくないか（普通図柄の保留球数が上限値に到達していないか）を判別する（Ｓ１２０３）。
【０７９６】
Ｓ１２０３の処理で、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きい（上限値の１である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）が１よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１２０３：Ｙｅｓ）、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）に１を加算し（Ｓ１２０４）、普図保留球数コマンド（普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｍ）を示すためのコマンド）を設定し（Ｓ１２０５）、第２当たり乱数カウンタＣ４の値を普通図柄保留球格納エリア２０３ｂに格納し（Ｓ１２０６）、本処理を終了する。
【０７９７】
次に、図５０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）について説明する。図５０は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行される特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）を示すフローチャートである。本実施形態のパチンコ機１０は、図２に示した通り、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を有しており、球を特電作動口６４３に入賞させることにより、Ｖ入賞装置６５を所定の可変パターンが開放させる役物当たり遊技を実行するように構成している。この特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）では、特電作動口６４３に球が入賞した場合における各種処理が実

行される。
【０７９８】
特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）が実行されると、まず、特電始動入賞、即ち、特電作動口６４３に遊技球が入賞したかを判別する（Ｓ１３０１）。このＳ１３０１の処理では、特電作動口６４３に入賞した球を検知可能な検知スイッチ（図示せず）から球を検知したことを示す検知信号が出力されたか（されているか）が判別される。Ｓ１３０１の処理において、特電作動口６４３に遊技球が入賞していないと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０７９９】
一方、特電作動口６４３に遊技球が入賞したと判別した場合は（Ｓ１３０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在が普通図柄の当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１３０２）。現在が普通図柄の当たり遊技中ではないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、特電作動口６４３に球が入賞し得ない状態であるため、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０９）、その後、本処理を終了する。Ｓ１３０９の処理を行うことで、普図当たり遊技期間外に遊技球が特電作動口６４３に入賞した状態、即ち、不正に遊技球を特電作動口６４３に入賞させる遊技が行われた場合、或いは、特電作動口６４３に付設された部材（例えば、電動役物６４０ａ、第２可動弁６４２）の不具合が発生している場合を迅速に外部に報知することができる。
【０８００】
Ｓ１３０２の処理において、現在が普通図柄の当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｙｅｓ）、次に、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）であるかを判別し（Ｓ１３０３）、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）であると判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、新たな役物当たり遊技を実行することができない状態であるため、そのまま本処理を終了する。一方、現在が特電作動中（役物当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ１３０３：Ｙｅｓ）、次いで、現在が特別図柄の変動中であるか否かを判別する（Ｓ１３０４）。現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｙｅｓ）、特図仮停止フラグ２０３ｍをオンに設定し（Ｓ１３０５）、特図仮停止コマンドを設定し（Ｓ１３０６）、役物当たりフラグ２０３ｋをオンに設定し（Ｓ１３０７）、Ｓ１３０８の処理へ移行する。
【０８０１】
即ち、Ｓ１３０４の処理において、現在が特別図柄の変動中であると判別した場合には、実行中の特別図柄変動の変動時間の減算を中断させるためにＳ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行する。これにより、役物当たり遊技が実行される場合に実行中の特別図柄変動が中断する。また、Ｓ１３０７の処理において設定された仮停止コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）の外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【０８０２】
一方、Ｓ１３０４の処理において、現在が特別図柄の変動中ではないと判別した場合には（Ｓ１３０４：Ｎｏ）、Ｓ１３０５，Ｓ１３０６の処理をスキップし、Ｓ１３０７の処理へ移行する。Ｓ１３０８の処理では、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、その後、本処理を終了する。
【０８０３】
以上、説明をした通り、特電始動口入賞処理（Ｓ１０８）は、特電作動口６４３に球が入賞した場合において、その入賞が正常に入賞したものであるかの判別処理手段と、その入賞に基づいて新たな役物当たり遊技を実行可能であるかの判別処理手段と、特別図柄変動に対する処理（実行中の特別図柄変動を中断させる処理、役物当たり遊技中に新たな特別図柄変動が実行されないようにする処理）を実行する手段と、役物当たり遊技を実行する手段と、を有するものである。
【０８０４】
次に、図５１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ入口通

過処理（Ｓ１０９）について説明する。図５１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行されるＶ入口通過処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。

【０８０５】

Ｖ入口通過処理（Ｓ１０９）では、まず貯留センサ６５ｓ（図６参照）がオンであるかを判定し（Ｓ１４０１）、貯留センサ６５ｓがオンでなければ（貯留センサ６５ｓ０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、貯留センサ６５ｓがオンであると判定した場合は（Ｓ１４０１：Ｙｅｓ）、次に、Ｖ入賞口開放期間中、即ち、役物当たり遊技中であるかを判別する（Ｓ１４０２）。Ｓ１４０２の処理において、Ｖ入賞口開放期間中（役物当たり遊技中）であると判別された場合は（Ｓ１４０２：Ｙｅｓ）、Ｖ入口通過コマンドを設定し（Ｓ１４０３）、本処理を終了する。Ｖ入賞口開放期間中ではない場合は（Ｓ１４０２：Ｎｏ）、役物当たり遊技中でないにも関わらず、Ｖ入賞装置６５へ遊技球が入球した場合であるので、エラーコマンドを設定し（Ｓ１４０４）、本処理を終了する。

【０８０６】

Ｓ１４０３の処理において設定されたＶ入口通過コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理（図５５参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３では、Ｖ入口通過コマンドを受信すると、Ｖ入口を通過した遊技球をカウントすると共に、表示制御装置１１４へＶ入口通過に基づく演出を実行させるためのコマンドを送信する。これにより、Ｖ入賞装置６５への入球に基づく役物当たり遊技中の演出を実行することができる。

【０８０７】

次に、図５２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＶ通過処理（Ｓ１１０）について説明する。図５２は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で実行されるＶ通過処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。

【０８０８】

Ｖ通過処理（Ｓ１１０）が実行されると、まず、Ｖ通過ありか、即ち、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したかを判別し（Ｓ１５０１）、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞していないと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したと判別した場合は（Ｓ１５０１：Ｙｅｓ）、次いで、現在がＶ有効期間中であるかを判別する（Ｓ１５０２）。Ｓ１５０２の処理では、役物当たり遊技に関する動作シナリオが設定されている期間をＶ有効期間中であると判別し、それ以外の場合に、Ｖ有効期間中では無いと判別する。

【０８０９】

Ｓ１５０２の処理において、Ｖ有効期間中であると判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、次に、現在が役物当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ１５０３）、役物当たり遊技中であれば（Ｓ１５０３：Ｙｅｓ）、今回の役物当たり遊技に対応するＶ通過時大当たり種別値を取得し（Ｓ１５０４）、大当たり種別に対応したＶフラグをオンに設定し（Ｓ１５０５）、時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ１５０６）、Ｓ１５０７の処理へ移行する。

【０８１０】

つまり、Ｓ１５０４～Ｓ１５０６の処理では、役物当たり遊技中に遊技球がＶ入賞口１６５へ入賞したことに基づいて、大当たり遊技を実行するための処理が実行される。一方、Ｓ１５０３の処理において、役物当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ１５０３：Ｎｏ）、新たに大当たり遊技を実行するための処理を行う必要が無いため、Ｓ１５０４～Ｓ１５０６の処理をスキップして、Ｓ１５０７の処理へ移行する。

【０８１１】

Ｓ１５０７の処理では、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ１５０７）、本処理を終了する。ここで設定されるＶ通過コマンドは、主制御装置１１０の制御処理で設定される他のコマンドと同様に音声ランプ制御装置１１３へと送信される。音声ランプ制御装置１１３がＶ通過コマンドを受信した場合、例えば、役物当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合

は、役物当たり遊技中に実行されるＶラッシュ中の演出に成功し、役物当たり遊技に続いて、大当たり遊技が実行されることを示すための演出を実行する。また、大当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合は、役物当たり遊技中にＶ通過コマンドを受信した場合と同様の演出を実行する。

【０８１２】

一方で、役物当たり遊技中の所定タイミングでＶ通過コマンドを受信しなかった場合は、Ｖチャレンジに失敗したことを示すための残念演出を実行し、大当たり遊技中の所定タイミングでＶ通過コマンドを受信しなかった場合は、残念演出からの復活演出を実行し、継続して大当たり遊技が実行されることを遊技者に報知する。

【０８１３】

なお、本実施形態では、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞したことを示すためのコマンド（Ｖ通過コマンド）のみを設定する構成を示したが、Ｖ入賞口１６５に遊技球が入賞しなかったことを示すためのコマンド（例えば、Ｖ非通過コマンド）を設定するように構成しても良い。この場合、例えば、本実施形態ではＶ入賞口１６５に入球可能な遊技球は、貯留弁６６ａにより滞留されている遊技球（例えば、１個）だけであるため、貯留弁６６ａに貯留されている遊技球の有無（個数）を判別する個数判別手段と、痔亜２アウト高１６３ｂへの遊技球の通過を検知する検知手段と、を設け、個数判別手段により判別された個数分の遊技球が検知手段により検知された場合に、上述したＶ非通過コマンドを設定するように構成すれば良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて適切な演出を実行することができ、演出効果を高めることができる。また、上述した構成を用いることで、Ｖ入賞装置６５内で遊技球が詰まったことを迅速に判別することができる。

【０８１４】

一方、Ｓ１５０２の処理において、現在がＶ有効期間中では無いと判別した場合は（Ｓ１５０２：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１５０８）、本処理を終了する。Ｓ１５０８の処理を行うことで、Ｖ有効期間外に遊技球がＶ入賞口１６５に入賞した状態、即ち、不正に遊技球をＶ入賞口１６５に入賞させる遊技が行われた場合、或いは、Ｖ入賞口１６５に付設された部材（例えば、Ｖ開閉扉６５ａ、貯留弁６６ａ、第１可動弁６６ｂ）の不具合が発生している場合を迅速に外部に報知することができる。

【０８１５】

なお、本実施形態では、図２６（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技において球がＶ入賞口１６５へと入賞し得るタイミングが役物当たり遊技のエンディング期間となるように動作シナリオを規定しているため、Ｓ１５０６～Ｓ１５０８の処理をＶ通過処理（Ｓ１１０）にて実行するように、即ち、球がＶ入賞口１６５へと入賞したタイミングで実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技中に常に球がＶ入賞口１６５へと入賞し得るように役物当たり遊技の動作シナリオが規定されている場合であれば、Ｖ通過処理（Ｓ１１０）では、Ｓ１５０５の処理のみを実行し、Ｓ１５０６～Ｓ１５０８の処理を、役物当たり制御処理（図５８のＳ１８０５参照）において、Ｖフラグがオンに設定されている場合に実行される処理として実行するように構成すると良い。これにより、役物当たり遊技中が実行された直後に球がＶ入賞口１６５に入賞したとしても、大当たり遊技が開始されるまでは時短状態を継続させることができるため、遊技者に違和感を与えること無く遊技を行わせることができる。

【０８１６】

次に、図５３を参照して、ＮＭＩ割込処理について説明をする。図５３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に

記憶し（Ｓ１６０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【０８１７】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出発射制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【０８１８】
次に、図５４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図５４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。
【０８１９】
この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理（図５４）では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ１７０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ１７０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ１７０３）。
【０８２０】
その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ１７０４）、オンされていれば（Ｓ１７０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ１７１２へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１７０５）、記憶されていなければ（Ｓ１７０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ１７１２へ移行する。
【０８２１】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ１７０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ１７０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ１７１２へ移行する。なお、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【０８２２】
Ｓ１７１２の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ１７１２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。
【０８２３】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。
【０８２４】
また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ１７１３、Ｓ１７１４）では

、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ１７１３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ１７１４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ１７１０の処理へ移行する。

【０８２５】

一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ１７０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ１７０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ１７０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ１７０８）。次に、サブ側の制御装置（周辺制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ１７０９）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【０８２６】

次に、音声ランプ制御装置１１３に対して、各種演出を実行することを許可する演出許可コマンドを出力する（Ｓ１７１０）。その後、割込みを許可し（Ｓ１７１１）、第１可動弁動作シナリオに基づく動作を設定する（Ｓ１７１５）。そして、後述するメイン処理に移行する。

【０８２７】

次に、図５５を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図５５は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別して、カウンタの更新処理と、電源断時処理とが実行される。

【０８２８】

メイン処理（図５５参照）においては、まず、タイマ割込処理（図３９参照）の中でＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データをサブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する外部出力処理を実行する（Ｓ１８０１）。具体的には、タイマ割込処理（図３９参照）におけるスイッチ読み込み処理で検出した入賞検知情報の有無を判別し、入賞検知情報があれば払出制御装置１１１に対して獲得球数に対応する賞球コマンドを送信する。また、特別図柄変動処理（図４０参照）や始動入賞処理（図４６参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。更に、この外部出力処理（図５５のＳ１８０１）により、主制御装置１１０の各種処理にて設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信し、第３図柄表示装置８１にて表示される各種演出（変動演出、装飾演出等）を設定するための情報とする。また、大当たり制御処理（図５６参照）で設定されたオープニングコマンド、ラウンド数コマンド、エンディングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。さらに、その他制御処理において設定された各種コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。加えて、球の発射を行う場合には、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信する。

【０８２９】

次に、変動種別カウンタＣＳ１の値を更新する（Ｓ１８０２）。具体的には、変動種別カウンタＣＳ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では１９８）に達した際、０にクリアする。そして、変動種別カウンタＣＳ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域に格納する。

【０８３０】

変動種別カウンタＣＳ１の更新が終わると、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１８０３）、次いで、特別図柄の大当たり状態である場合に、音声ランプ制御装置１１３にて大当たり演出を実行させるためのコマンドの設定や、可変入賞装置６５０の特定入賞口（大開放口）６５０ａを開放動作するための大当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０４）。

【０８３１】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）の詳細な内容については、図５６～図５７を参照して後

述するが、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、大当たり状態のラウンド毎に特定入賞口６５０ａ（以下、入賞口等と称す）を開放し、入賞口等（特定入賞口６５０ａ）の最大開放時間が経過したか、又は入賞口等（特定入賞口６５０ａ）に球が規定数入賞したかを判定する。そして、これら何れかの条件が成立すると入賞口等（特定入賞口６５０ａ）を閉鎖する。この入賞口等（特定入賞口６５０ａ）の開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。尚、本実施形態では、大当たり制御処理（Ｓ１８０４）をメイン処理において実行しているが、タイマ割込処理において実行しても良い。

【０８３２】

次いで、球が特電作動口６４３に入賞した場合に実行される役物当たり遊技に関する役物当たり制御処理を実行する（Ｓ１８０５）。この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）では、役物当たり遊技中に開放動作されるＶ入賞装置６５に対して、Ｖ開閉扉６５ａを開放する期間と、閉鎖する期間とを、予め定められたシナリオ（役物当たり動作シナリオ）に基づいて設定するための処理が実行される。なお。役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）の詳細な内容については、図５８を参照して後述する。

【０８３３】

次に、普電入賞装置６４０に付随する電動役物６４０ａの開閉制御を行う電動役物開閉処理を実行する（Ｓ１８０６）。電動役物開閉処理では、普通図柄変動処理（図４８参照）のＳ１１２１の処理によって電動役物の開閉制御開始が設定された場合に、電動役物の開閉制御を開始する。尚、この電動役物の開閉制御は、普通図柄変動処理におけるＳ１１１９の処理、Ｓ１１２０の処理、によって設定された期間が終了するまで継続される。

【０８３４】

次に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂの表示を更新する第１図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０７）。第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５）によって変動パターンが設定された場合に、その変動パターンに応じた変動表示を、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて開始する。本実施形態では、第１図柄表示装置３７Ａ，３７ＢのＬＥＤの内、変動が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる。

【０８３５】

なお、メイン処理は４ミリ秒毎に実行されるが、そのメイン処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、メイン処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが１００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４ｓ毎にＬＥＤの点灯色の変更を行う。尚、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【０８３６】

また、第１図柄表示更新処理では、特別図柄変動開始処理（図４１参照）によって設定された変動パターンに対応する変動時間が終了した場合に、第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂにおいて実行されている変動表示を終了し、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）によって、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）のＳ５０７で設定された表示態様で、停止図柄を第１図柄表示装置３７Ａ，３７Ｂに停止表示（点灯表示）する。

【０８３７】

さらに、本実施形態では、一方の特別図柄が大当たりを示す表示態様（大当たり図柄）で停止表示された場合に、他方の特別図柄を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示させるように構成しており、そのための停止表示も実行される。

【０８３８】

次に、第２図柄表示装置の表示を更新する第２図柄表示更新処理を実行する（Ｓ１８０８

）。第２図柄表示更新処理では、普通図柄変動開始処理（図４８参照）のＳ１１１４の処理によって第２図柄の変動時間が設定された場合に、第２図柄表示装置において変動表示を開始する。これにより、第２図柄表示装置では、第２図柄としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示が行われる。また、第２図柄表示更新処理（Ｓ１８０８）では、普通図柄変動処理（図４８参照）のＳ１１１６の処理によって第２図柄表示装置の停止表示が設定された場合に、第２図柄表示装置において実行されている変動表示を終了し、普通図柄変動開始処理（図４８参照）のＳ１１１２の処理またはＳ１１１３の処理によって設定された表示態様で、停止図柄（第２図柄）を第２図柄表示装置に停止表示（点灯表示）する。

【０８３９】

その後は、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ１８０９）、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ１８０９：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、次のメイン処理の実行タイミングに至ったか否か、即ち今回のメイン処理の開始から所定時間（本実施形態では４ｍ秒）が経過したか否かを判別し（Ｓ１８１０）、既に所定時間が経過していれば（Ｓ１８１０：Ｙｅｓ）、処理をＳ１８０１へ移行し、上述したＳ１８０１以降の各処理を繰り返し実行する。

【０８４０】

一方、今回のメイン処理の開始から未だ所定時間が経過していなければ（Ｓ１８１０：Ｎｏ）、所定時間に至るまで間、即ち、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間内において、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ１８１１，Ｓ１８１２）。

【０８４１】

まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ１８１１）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では４７９、２３２）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するバッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１８１１の処理と同一の方法によって実行する（Ｓ１８１２）。なお、このＳ１８１２の処理では、変動種別カウンタＣＳ１の値と同様に普図変動種別カウンタＣＳ２の値も更新される。

【０８４２】

ここで、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８の各処理の実行時間は遊技の状態に応じて変化するため、次のメイン処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく変動する。故に、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を繰り返し実行することにより、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）をランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１、普図変動種別カウンタＣＳ２の値についてもランダムに更新することができる。よって、特別図柄や普通図柄の抽選に関する判定値を更新するための処理内容を把握され難くすることができ、当たりに対応する判定値が取得されるタイミングを狙った不正遊技が実行されることを抑制することができる。

【０８４３】

また、Ｓ１８０９の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ１８０９：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図５３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ１８１３以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ１８１３）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信する（Ｓ１８１４）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ１８１５）

、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ１８１６）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業エリアにおけるチェックサム値である。

【０８４４】

なお、Ｓ１８０９の処理は、Ｓ１８０１～Ｓ１８０８で行われる遊技の状態変化に対応した一連の処理の終了時、又は、残余時間内に行われるＳ１８１１とＳ１８１２の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。よって、主制御装置１１０のメイン処理において、各設定が終わったタイミングで電源断の発生情報を確認しているので、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ１８０１の処理から開始することができる。よって、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ１７０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ１８０１の処理から開始することができる。従って、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走したりすることなく正確な制御を行うことができる。

【０８４５】

次に、図５６のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり制御処理（Ｓ１８０４）を説明する。図５６は、この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）を示すフローチャートである。この大当たり制御処理（Ｓ１８０４）は、メイン処理（図５５参照）の中で実行され、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出を実行するための情報（コマンド）の設定や、入賞口等（特定入賞口（大開放口）６５０ａ）を開放又は閉鎖するための処理である。

【０８４６】

大当たり制御処理（Ｓ１８０４）では、まず、特別図柄の大当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（Ｓ１９０１）。具体的には、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）のＳ８０６の処理が実行され、特別図柄の大当たりの開始が設定されている場合、或いは、役物当たり制御処理（図５８のＳ１８０５参照）のＳ２０１０の処理が実行され、大当たりの開始が設定されている場合に、各種動作シナリオテーブル２０２ｅが有する大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に対応させて動作カウンタがセットされる。そして、動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されている大当たり開始タイミングと一致した場合に、大当たりが開始されると判別する。Ｓ１９０１の処理において、特別図柄の大当たり開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９０１：Ｙｅｓ）、オープニングコマンドを設定して（Ｓ１９０２）、本処理を終了する。

【０８４７】

なお、オープニングコマンドは遊技状態や大当たり種別に応じて遅延（可変）して送信するように構成してもよい。具体的には、定期的（４ｍｓ毎）に更新されるオープニングカウンタを設ける。そして、特別図柄の大当たりまたは役物当たりが開始される場合に、オープニングカウンタを０に初期化して、その後、オープニングカウンタが所定値（例えば、大当たりＡ，Ｂの場合は２５００、大当たりＣの場合は５０００）となった場合に、オープニングコマンドを送信するようにすればよい。このようにすることで、例えば、左打ち遊技であって、特図抽選で大当たりとなった場合には、大当たりの開始（特定入賞口６５０ａが開放される）までの時間を短くし、左打ち遊技であって、特電遊技の結果、役物当たり遊技にて大当たりとなった場合には、大当たりの開始（特定入賞口６５０ａが開放される）までの時間を長くすることができる。このように構成することで、役物当たり遊技中の球流れ状況を注視していた遊技者に対して大当たり遊技への準備をさせる期間を確保することができる。

【０８４８】

一方、Ｓ１９０１の処理において、大当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は（

Ｓ１９０１：Ｎｏ）、次に、現在が大当たり中であるかを判別する（Ｓ１９０３）。このＳ１９０３の処理では、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている当たり遊技に関する遊技情報を読み出して判別が行われる。

【０８４９】

大当たり中としては、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１において特別図柄の大当たり（特別図柄の大当たり遊技中も含む）を示す表示がなされている最中と、大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。また、Ｖ入賞口１６５に球が入賞したことを示す表示がなされている最中も含まれる。Ｓ１９０３の処理において大当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ１９０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり中であると判別した場合は（Ｓ１９０３：Ｙｅｓ）、次に、新たなラウンドの開始タイミングであるか判別する（Ｓ１９０４）。

【０８５０】

Ｓ１９０４の処理において新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合、即ち、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されているラウンド遊技の開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０４：Ｙｅｓ）、特定入賞口ソレノイド２０９ａをオンに設定し（Ｓ１９０５）、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定し（Ｓ１９０６）、その後、本処理を終了する。

【０８５１】

一方、Ｓ１９０４の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９０４：Ｎｏ）、ラウンドの終了タイミングであるか判別する（Ｓ１９０７）。ラウンドの終了タイミングであると判別した場合には、即ち、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されているラウンド遊技の終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ１９０７：Ｙｅｓ）、特定入賞口ソレノイド２０９ａをオフに設定し（Ｓ１９０８）、入賞個数カウンタ２０３ｅの値を０にクリアする（Ｓ１９０９）。その後、この処理を終了する。

【０８５２】

一方、Ｓ１９０７の処理において、ラウンドの終了タイミングでないと判別した場合には（Ｓ１９０７：Ｎｏ）、エンディング演出の開始タイミングであるか判別する（Ｓ１９１０）。エンディング演出の開始タイミングは、大当たり遊技における最終ラウンド（大当たりＡの場合であれば４ラウンド目）が終了して特定入賞口６５０ａが閉状態にされ、球はけ時間である待機時間（本実施形態では、３秒）が経過した場合に、エンディング演出の開始タイミングであると判別する。エンディング演出の開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ１９１０：Ｙｅｓ）、エンディングの開始を示すエンディングコマンドを設定して（Ｓ１９１１）、本処理を終了する。

【０８５３】

一方、Ｓ１９１０の処理において、エンディング演出の開始タイミングでないと判別した場合は（Ｓ１９１０：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるか否かを判別する（Ｓ１９１２）。なお、大当たりの終了タイミングとは、具体的には、取得した動作カウンタの値が大当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ１に規定されている大当たり遊技の終了タイミングである。Ｓ１９１２の処理において、大当たりの終了タイミング（エンディング演出の終了タイミング）であると判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、次いで、大当たりの種別が大当たりＢであるか否かを判別する（Ｓ１９１３）。大当たりＢであると判別した場合は（Ｓ１９１３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値に１５を設定し（Ｓ１９１４）、Ｓ１９１６の処理へ移行する。Ｓ１９１３の処理において、大当たりの種別が大当たりＢではない（大当たりＡ、又は大当たりＣである）と判別した場合には（Ｓ１９１３：Ｎｏ）、Ｓ１９１５の処理へ移行する。

【０８５４】

Ｓ１９１５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に４を設定し（Ｓ１９１５）、次に、大当たり後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ１９１６）、大当たりの終了を設定するための大当たり終了を設定して（Ｓ１９１７）、本処理を終了する。

【０８５５】
一方、Ｓ１９１２の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ１９１２：Ｎｏ）、入賞処理を実行し（Ｓ１９１８）、その後、本処理を終了する。ここで、図５７を参照して、この入賞処理（Ｓ１９１８）について詳細に説明する。図５７は、この入賞処理（Ｓ１９１８）の内容を示したフローチャートである。
【０８５６】
入賞処理（図５７のＳ１９１８）では、まず、ラウンド有効期間であるか判別する（Ｓ２００１）。ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口６５０ａが開放している期間である。ラウンド有効期間外であると判別した場合には（Ｓ２００１：Ｎｏ）、この処理を終了する。一方、ラウンド有効期間内であると判別した場合には（Ｓ２００１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口６５０ａを球が通過したかを判別する（Ｓ２００２）。特定入賞口６５０ａを球が通過したと判別した場合には（Ｓ２００２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタの値に１加算して更新し（Ｓ２００３）、加算後の入球数を示すコマンドを設定する（Ｓ２００４）。一方、特定入賞口６５０ａを球が通過していないと判別した場合には（Ｓ２００２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０８５７】
Ｓ２００４の処理を実行後、次いで、入賞個数カウンタの値が１０であるか判別する（Ｓ２００５）。入賞個数カウンタの値が１０であると判別した場合には（Ｓ２００５：Ｙｅｓ）、動作カウンタの値を現在のラウンド終了を示す値の１つ手前に更新し（Ｓ２００６）、その後、本処理を終了する。Ｓ２００５の処理において、入賞個数カウンタの値が１０ではないと判別した場合には（Ｓ２００５：Ｎｏ）、Ｓ２００６の処理をスキップし、そのまま本処理を終了する。
【０８５８】
このように構成することで、ラウンド遊技の終了条件として、時間の経過（３０秒経過）を契機に成立する終了条件と、球の入賞（１０個入賞）を契機に成立する終了条件と、を設けた場合において、何れの終了条件が成立した場合であっても、同一の動作シナリオに基づいて大当たり遊技の動作制御を実行することができる。よって、主制御装置１１０の制御処理を簡素化することができる。
【０８５９】
次に、図５８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）を説明する。図５８は、この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）を示すフローチャートである。この役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）は、メイン処理（図５５参照）の中で実行されるものであり、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）にて役物当たりフラグ２０３ｋがオンに設定されたことを契機に設定される動作シナリオ（役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている動作シナリオ）の更新状況（取得した動作カウンタの値）に基づいて各種制御処理が実行される。
【０８６０】
役物当たり制御処理（Ｓ１８０５）では、まず、役物当たりが開始されるタイミングであるかを判別する（Ｓ２１０１）。ここでは、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ（図２６（ｂ）参照）に対応する動作カウンタの値が１であるかを判別する。役物当たりの開始タイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、役物当たりオープニングコマンドを設定して（Ｓ２１０２）、本処理を終了する。
【０８６１】
一方、Ｓ２１０１の処理において、役物当たり開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、次に、現在が役物当たり中であるかを判別する（Ｓ２１０３）。役物当たり中では無いと判別した場合は（Ｓ２１０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、役物当たり中であると判別した場合は（Ｓ２１０３：Ｙｅｓ）、次に、開放動作のタイミングであるか判別する（Ｓ２１０４）。具体的には、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値が２６であるかを判別する。開放動作のタ

イミングであると判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、開放ソレノイド（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂ）をオンに設定し（Ｓ２１０５）、その後、本処理を終了する。なお、図示は省略するが、Ｖ入賞装置６５の役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値に応じて、開放ソレノイド（Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂ）を閉鎖（オフに設定）する処理や、貯留ソレノイド２０９ｃをオンに設定する処理が実行される。

【０８６２】

一方、Ｓ２１０４の処理において、開放動作のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｎｏ）、次に、役物当たり終了のタイミングであるか判別する（Ｓ２１０６）。具体的には、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅに対応する動作カウンタの値が７５０であるかを判別する。役物当たり終了のタイミングであると判別した場合には（Ｓ２１０６：Ｙｅｓ）、役物当たりフラグ２０３ｋをオフに設定し（Ｓ２１０７）、次に、Ｖフラグ２０３ｐがオンであるか否かを判別する（Ｓ２１０８）。Ｖフラグ２０３ｐがオフであると判別した場合には（Ｓ２１０８：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。Ｖフラグ２０３ｐがオンであると判別した場合には（Ｓ２１０８：Ｙｅｓ）、大当たりの開始を設定し（Ｓ２１１０）、Ｖフラグ２０３ｐをオフに設定し（Ｓ２１１１）、その後、本処理を終了する。

【０８６３】

一方、Ｓ２１０６の処理において、役物当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２１０６：Ｎｏ）、Ｖ通過検出処理を実行し（Ｓ２１１２）、その後、本処理を終了する。

【０８６４】

＜第１実施形態における音声ランプ制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図５９から図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【０８６５】

まず、図５９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図５９は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【０８６６】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ４００１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ４１１７の電源断処理（図６０参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ４００２）。図６０を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断の発生情報を受信すると（図６０のＳ４１１４参照）、Ｓ４１１７の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ４１１７の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【０８６７】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ４００２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ４００３）。

【０８６８】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の

領域には、Ｓ４００６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【０８６９】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、Ｓ４００４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ４００３：Ｎｏ）、Ｓ４００８へ移行する。

【０８７０】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ４００２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ４１１７の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ４００４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【０８７１】

Ｓ４００４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ４００４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。

【０８７２】

ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ４００５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ４００６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ４００５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ４００７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。

【０８７３】

Ｓ４００８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ４００８）。電源断フラグはＳ４１１７の電源断処理の実行時にオンされる（図６０のＳ４１１６参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ４１１７の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ４１１７の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ４００９）、

ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ４０１０）、割込み許可を設定して（Ｓ４０１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。

【０８７４】

一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ４００８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ４００８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ４００９をスキップして、処理をＳ４０１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定する（Ｓ４０１０）。

【０８７５】

なお、Ｓ４００９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ４００４からＳ４００６の処理を経由してＳ４００８の処理へ至った場合には、Ｓ４００４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。

【０８７６】

次に、図６０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図６０は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、該メイン処理が開始されてから、又は、前回Ｓ４１０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ４１０１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ４１０１：Ｎｏ）、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１の処理を行わずにＳ４１１２の処理へ移行する。Ｓ４１０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ４１０２～Ｓ４１１１が表示（演出）に関する処理であり、短い周期（１ミリ秒以内）で編集する必要がないのに対して、Ｓ４１１２のコマンド判定処理やＳ４１１３の変動表示設定処理を短い周期で実行する方が好ましいからである。Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ４１１２の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動表示演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【０８７７】

Ｓ４１０１の処理で１ミリ秒以上経過していれば（Ｓ４１０１：Ｙｅｓ）、まず、Ｓ４１０３～Ｓ４１１３の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信するコマンド出力処理を実行する（Ｓ４１０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ４１０８の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ４１０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ４１０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ４１０５の処理へ移行する。

【０８７８】

Ｓ４１０５の処理では客待ち演出が実行され、その後、保留個数表示更新処理が実行される（Ｓ４１０６）。客待ち演出では、パチンコ機１０が遊技者により遊技されない時間が所定時間経過した場合に、第３図柄表示装置８１の表示をタイトル画面に切り替える設定などが行われ、その設定がコマンドとして表示制御装置１１４に送信される。

【０８７９】

その後、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ４１０７）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【０８８０】

枠ボタン入力監視・演出処理が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ４１０８）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ４１０９）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【０８８１】

Ｓ４１０９の処理後、液晶演出実行管理処理を実行し（Ｓ４１１０）、次に、演出更新処理を実行する（Ｓ４１１１）。この演出更新処理（Ｓ４１１１）の詳細については、図７２を参照して後述する。Ｓ４１１１の処理を実行後、Ｓ４１１２の処理へ移行する。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ４１０８のランプ編集処理が実行される。なお、Ｓ４１０９の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。

【０８８２】

Ｓ４１１１の処理後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理（Ｓ４１１２）が実行され、Ｓ４１１３の処理へ移行する。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細については、図６１を参照して後述する。

【０８８３】

Ｓ４１１３の処理では、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示設定処理を実行する。この変動表示設定処理の詳細については、図７１を参照して後述する。

【０８８４】

Ｓ４１１３の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４１１４）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４１１４：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ４１１６）、電源断処理を実行する（Ｓ４１１７）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ４１１８）、その後、処理を、無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【０８８５】

一方、Ｓ４１１４の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ４１１４：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ４１１５）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ４１１５：Ｎｏ）、Ｓ４１０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ４１１５：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者

は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【０８８６】

次に、図６１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ４１１２）について説明する。図６１は、このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ４１１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。以下、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）の詳細を説明する。

【０８８７】

コマンド判定処理（Ｓ４１１２）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域２２３ａから、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より第１可動弁動作コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０１）。第１可動弁動作コマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０１：Ｙｅｓ）、受信した第１可動弁動作コマンドに基づいて、動作シナリオの更新を設定し（Ｓ４２０２）、その後、本処理を終了する。

【０８８８】

つまり、本実施形態では、パチンコ機１０において電源投入時に実行される第１可動弁６６ｂへの動作制御に関するコマンド（第１可動弁動作コマンド）を受信した場合に、遅滞無く動作シナリオを更新させるために、コマンド判定処理の最優先判別順序に第１可動弁コマンドの受信を判別するための処理を設けている。このように構成することで、主制御装置１１０側の動作制御内容と、音声ランプ制御装置１１３側での状況把握内容とを容易に同期させることができる。

【０８８９】

なお、本実施形態では、パチンコ機１０において電源投入時に実行される第１可動弁６６ｂへの動作制御に関するコマンド（第１可動弁動作コマンド）を受信した場合にのみ動作シナリオ（第１可動弁６６ｂの動作状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握するための動作シナリオ）を設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定期間毎（１時間毎）に主制御装置１１０側から第１可動弁６６ｂの動作制御内容を示すコマンドを出力したり、大当たり遊技が実行される毎に第１可動弁６６ｂの動作制御内容を示すコマンドを出力したりするように構成しても良い。そして、受信したコマンドの内容と、更新している動作シナリオの内容と、を比較し、動作シナリオの更新内容を補正する処理を実行しても良い。これにより、音声ランプ制御装置１１３側による主制御装置１１０側の動作制御内容の把握精度をより高めることができる。さらに、主制御装置１１０側から出力されるコマンドを受信するまでに要するタイムラグを予め考慮して、音声ランプ制御装置１１３側の動作シナリオの更新処理を実行するように構成しても良い。

【０８９０】

一方、Ｓ４２０１の処理において、第１可動弁動作コマンドを受信していないと判別された場合には（Ｓ４２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０３）。ここで、特図変動パターンコマンドは、特別図柄の変動パターン（変動時間）を通知するためのコマンドである。Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信したと判別された場合には（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、特図変動開始処理を実行し（Ｓ４２０４）、本処理を終了する。この特図変動開始処理（Ｓ４２０４）の詳細については、図６２を参照して後述する。

【０８９１】

一方、Ｓ４２０３の処理において、特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、特図停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２０５）。特図停止種別コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ

）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオンに設定し（Ｓ４２０６）、受信した特図停止種別コマンドから停止種別を抽出し（Ｓ４２０７）、その後、本処理を終了する。

【０８９２】

一方、Ｓ４２０５の処理において、特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２０８）。ここで、保留球数コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、受信した保留球数コマンドの図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた対応するカウンタの値を更新する（Ｓ４２０９）。具体的には、特別図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃの値（即ち、特別図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を更新する。

【０８９３】

また、普通図柄の保留球数コマンドを受信した場合は、その保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（即ち、普通図柄の変動表示の保留球数）を抽出し、その抽出したカウンタ値に合わせて、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に設けられた普通図柄保留球数カウンタの値を更新する。

【０８９４】

ここで、保留球数コマンドは、球が各種入球口（特図入球口６４、スルーゲート６７）に入球（始動入賞）し、各種保留球数カウンタの値が加算された場合、或いは、各種変動開始処理を実行する際に、各種保留球数カウンタの値が減算されたときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞時や変動表示設定時毎に、Ｓ４２０９の処理によって、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ、普通図柄保留球数カウンタの値を、主制御装置１１０の特別図柄保留球数カウンタ２０３ｃ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値に合わせることができる。

【０８９５】

よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３が有する特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値が、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ２０３ｃ，２０３ｄの値とずれてしまっても、始動入賞時、変動表示設定時、即ち、各種保留球数変更されることに基づいて保留球数コマンドが通知されれば、音声ランプ制御装置１１３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を修正し、主制御装置１１０の各種保留球数カウンタ各種保留球数カウンタ２０３ｃ，２０３ｄの値に合わせることができる。

【０８９６】

また、Ｓ４２０８の処理において、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より入賞コマンドを受信したか判別する（Ｓ４２１０）。Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理を実行し（Ｓ４２１１）、本処理を終了する。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）は、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対応する図柄種別（特別図柄、普通図柄）を解析し、その解析結果に対応する記憶領域（音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３内の入賞情報格納エリア２２３ｂ）に格納（記憶）する処理と、受信した入賞情報に基づいた演出（先読み演出）を実行するための処理を行うものである。なお、詳細な内容については、図６３を参照して後述する。

【０８９７】

Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｎｏ）、次に、主制御装置１１０より状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ４２１２）。状態コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２１３）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）の詳細については、図６４を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される状態コマンドに基づいてパチンコ機１０の遊技状態（通常状態、時短状態）

と、当たり遊技状態（大当たり中、役物当たり中）を従状態設定エリア２２３ｇに設定する処理が実行される。

【０８９８】

次に、Ｓ４２１２の処理において、状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２１４）。Ｓ４２１４の処理において停止関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｙｅｓ）、停止関連処理を実行し（Ｓ４２１５）、本処理を終了する。この停止関連処理（Ｓ４２１５）の詳細な説明は図６５を参照して後述するが、主制御装置１１０から出力される各種停止コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に表示される第３図柄や第４図柄を用いた変動演出の表示態様を設定するための処理が実行される。

【０８９９】

本実施形態では、特別図柄の変動表示が実行される期間として、特別図柄変動を実行する際に変動パターン（変動時間）を予め設定するように構成しているが、予め設定された変動パターンに基づいて特別図柄変動を実行している最中でも、他の特別図柄変動の結果に応じて強制的に特別図柄変動を停止させる処理を実行する場合がある。そのため、音声ランプ制御装置１１３側で停止関連処理（Ｓ４２１５）を実行し、特別図柄変動が停止されたタイミングに対応させて第３図柄、第４図柄の変動表示（変動演出）を停止することができるように構成している。これにより、特別図柄の変動状況と第３図柄表示装置８１に表示される変動演出の状況とを同期させることができ、遊技者に分かり易い表示態様を提供することができる。

【０９００】

一方、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１６）、普図関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、普図関連処理を実行し（Ｓ４２１７）、本処理を終了する。普図関連処理（Ｓ４２１７）の詳細については、図６６を参照して後述する。

【０９０１】

Ｓ４２１６の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、主制御装置１１０より当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１８）、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、当たり関連処理を実行し（Ｓ４２１９）、本処理を終了する。当たり関連処理（Ｓ４２１９）の詳細については、図６７を参照して後述するが、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は小当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は小当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものである。

【０９０２】

Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。Ｓ４２２０の処理では、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行うものである。

【０９０３】

以上、本実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）について説明をしたが、コマンド判定処理（Ｓ４１１２）において、各種コマンドに対する受信の有無を判別する順序について、本実施形態に示した順序以外の順序を用いても良く、例えば、状態コマンドを受信したか否かを判別する処理を、特図変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する処理よりも先に実行するよう判別順序を規定しても良い。

【０９０４】

このように構成することで、変動パターンコマンドと状態コマンドとが同時に主制御装置

１１０から出力される場合、即ち、主制御装置１１０の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）の中で、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）を実行し、特図変動パターンコマンドを設定し、その後に遊技状態が可変したことを示す状態コマンドを設定した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側で現在設定されている遊技状態を特図変動パターンコマンドよりも先に判定することができる。

【０９０５】

次に、図６２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される特図変動開始処理（Ｓ４２０４）について説明をする。図６２は、特図変動開始処理（Ｓ４２０４）を示したフローチャートである。この特図変動開始処理（Ｓ４２０４）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される特別図柄に対応する表示態様（主変動用変動パターン、従変動用変動パターン）を設定する処理が実行される。

【０９０６】

そして、表示制御装置１１４は、ここで設定された表示態様（表示用コマンド）と、後述する変動表示設定処理（図７１参照）にて設定された表示用変動パターンコマンドとに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域に表示される表示態様を設定する。以下、特図変動開始処理（Ｓ４２０４）の詳細を説明する。

【０９０７】

特図変動開始処理が設定されると、まず。特図変動開始フラグ２２３ｄをオンに設定し（Ｓ４３０１）、受信した特図変動パターンコマンドから変動パターンを抽出し（Ｓ４３０２）、変動パターン選択テーブル２２２ａを用いて詳細な表示態様を選択する（Ｓ４３０３）。

【０９０８】

次に、従状態設定エリア２２３ｇに設定（記憶）されている情報（現在の遊技状態を示す情報）を読み出して、現在の遊技状態が時短状態であるかを判別する（Ｓ４３０４）。Ｓ４３０４の処理で、現在が時短状態では無い（通常状態）であると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、通常状態中の表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０５）、本処理を終了する。Ｓ４３０５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１１（ｂ）に示したような主表示領域Ｄｍにて特別図柄抽選の結果を示すための演出態様が設定される。

【０９０９】

一方、Ｓ４３０４の処理で、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、時短状態中の表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０６）、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を１減算し（Ｓ４３０７）、今回受信した変動パターンに対応する値（変動時間）を、変動時間カウンタ２２３ｒにセットし（Ｓ４３０８）、本処理を終了する。

【０９１０】

次に、図６３を参照して音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）について説明をする。図６３は、入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されものであって、受信した入賞コマンドの種別（特別図柄、普通図柄）と、現在の遊技状態と、に応じて入賞コマンド受信時に実行する演出（所謂、先読み演出）を設定するための処理が実行される。

【０９１１】

入賞コマンド処理（Ｓ４２１１）を実行すると、まず、受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいてどの図柄種別に対応するものであるのかを解析し、対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定（格納）する（Ｓ４４０１）。そして、Ｖラッシュフラグ２２３ｑ

がオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４０２）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｎｏ）、Ｓ４４１２の処理へ移行し、その後、本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４４０２：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドに含まれる変動時間情報を抽出する（Ｓ４４０３）。

【０９１２】

そして、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上であるか否かを判別する（Ｓ４４０４）。先読みカウンタ２２３ｈの値が１より小さい（０である）と判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、今回受信した入賞情報に含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Ｖラッシュの残期間として上乗せ報知することが出来ない状態であるため、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４１０）、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値を１加算し（Ｓ４４１１）、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【０９１３】

一方、Ｓ４４０４の処理において、先読みカウンタ２２３ｈの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、今回受信した入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を、Ｖラッシュの残期間として上乗せ報知することが可能な状態であるため、次いで、中断フラグ２２３ｍがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０５）。Ｓ４４４０５の処理では、現時点が上乗せ報知を実行可能なタイミングであるかを判別する。本実施形態では、Ｖラッシュ中において、役物当たり遊技期間中、及び大当たり遊技期間中は、Ｖラッシュの残期間を上乗せ報知しないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して各種当たり遊技に集中させて遊技を行わせることができる。

【０９１４】

Ｓ４４０５の処理において、中断フラグ２２３ｍがオフであると判別した場合は（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、次に、特殊当たりフラグ２２３ｎがオンであるか否かを判別する（Ｓ４４０６）。特殊当たりフラグ２２３ｎがオフであると判別した場合は（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、現在が、上乗せ報知を実行可能な状態であるため、時短期間カウンタ２２３ｉの値にＳ４４０３の処理で抽出した変動時間に対応する値を加算し（Ｓ４４０７）、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を１加算し、Ｓ４４０９の処理へ移行する。

【０９１５】

図示は省略するが、Ｓ４４０７の処理において変動時間が加算された場合には、その加算値に対応する表示用コマンドが設定され第３図柄表示装置８１の表示面にて上乗せ報知演出（図１５（ａ）参照）が実行される。なお、本実施形態では、上乗せ報知演出として、Ｓ４４０７の処理で加算された全ての値を報知するように構成しているが、これに限ること無く、加算された値を上限に複数回に分けて上乗せ報知演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、何を契機にＶラッシュの残期間（残時短期間）が上乗せされているのかを遊技者に分かり難くすることができるため、遊技者が早期に飽きることの無い演出を実行することができる。

【０９１６】

また、それ以外にも、Ｓ４４０７の処理において加算された値が所定値に到達するまで、或いは、時短期間カウンタ２２３ｉの値が所定値まで減算するまでは、Ｓ４４０７の処理において加算された値を報知しないように構成し、複数の入賞コマンドに含まれる変動時間（特別図柄の変動時間）を合算して報知するように構成しても良い。これにより、１回の上乗せ報知演出にて上乗せされる残時短期間の長さに意外性を持たせることができる。また、この場合、例えば、特別図柄の大当たり当選時に設定される長さの変動時間（例えば、５０秒）と同一の変動時間分の時短期間カウンタ２２３ｉに加算された場合に、上乗せ報知演出にて５０秒の上乗せ報知演出を実行するように構成すると良い。このように構成することで、特別図柄の大当たりに当選したのではと遊技者に思わせることができ、演出効果を高めることができる。

【０９１７】

一方、Ｓ４４０５の処理において、中断フラグ２２３ｍがオンであると判別した場合と（Ｓ４４０５：Ｙｅｓ）、Ｓ４４０６の処理において、特殊当たりフラグ２２３ｎがオンで

あると判別した場合は（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、抽出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４４１０）、上述したＳ４４１１の処理へ移行する。

【０９１８】

Ｓ４４１１の処理を終えると、先読みカウンタ２２３ｈの値を１減算し（Ｓ４４０９）、次いで、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、その後、本処理を終了する。

【０９１９】

次に、図６４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）について説明する。図６４は、この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）を示したフローチャートである。この状態コマンド受信処理（Ｓ４２１２）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものであって、設定されている遊技状態に応じて第３図柄表示装置８１に表示される表示モードを異ならせて設定するための処理を実行するものである。以下、状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）の詳細を説明する。

【０９２０】

状態コマンド受信処理（Ｓ４２１３）が実行されると、まず、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４５０１）。ここでは、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている遊技状態と、今回受信した状態コマンドが示す遊技状態とが、相違するか否かが判別される。Ｓ４５０１の処理において、遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｎｏ）、Ｓ４５０２～Ｓ４５０８の処理をスキップし、Ｓ４５０９の処理へ移行する。遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４５０１：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態が通常状態であるかを判別する（Ｓ４５０２）。

【０９２１】

Ｓ４５０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態であると判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドである場合）は（Ｓ４５０２：Ｙｅｓ）、次いで、現在が、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ４５０３）。普通図柄の当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、通常モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０４）、今回受信した状態コマンドが示す情報を従状態設定エリア２２３ｇに記憶（設定）し（Ｓ４５０９）、本処理を終了する。

【０９２２】

ここで、Ｓ４５０４の処理で設定されたコマンドが表示制御装置１１４に通知されることにより通常状態中における変動演出表示が実行されることになる。このように、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から出力された状態コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域にて表示される各種表示態様の種別（モード、背景）を設定し、その種別を示すコマンドを表示制御装置１１４へと出力するように構成している。

【０９２３】

このように構成することで、例えば、音声ランプ制御装置１１３側で設定されている遊技状態に対してそれぞれ変動演出表示の表示態様を設定する必要を無くすことが可能となる。つまり、現在設定されている遊技状態に対応する各種表示態様の種別を示すコマンド（種別コマンド）と、特別図柄の変動表示に対応する変動パターンコマンド（共通コマンド）とを表示制御装置１１４に出力するだけで、表示制御装置１１４側で受信した種別コマンドと、共通コマンドとに基づいて、現在の遊技状態と受信した変動パターンとに対応した表示態様で第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定することができる。よって、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を軽減させることができる。

【０９２４】

なお、上述したように、音声ランプ制御装置１１３から受信した複数のコマンドを表示制御装置１１４側で組み合わせることにより第３図柄表示装置８１に表示させる表示データを設定するように構成した場合には、表示制御装置１１４側から音声ランプ制御装置１１３側へと設定後の表示データの内容を示す情報（確認情報）を出力するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した確認情報が適正であるかを判別する判別手段を設け

、その判別結果が適正では無いと判別した場合に、適正な情報を示す簡易的な表示用変動パターンコマンドを設定し、既に設定されている表示データの内容を簡易的な表示データに書き換えるように構成すると良い。

【０９２５】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３が主制御装置１１０から受信した各種コマンドに対して適正な表示データが設定されなかった場合に、適正な情報を示す簡易的な表示データを設定することができ、その簡易的な表示データに基づく変動演出表示を表示することができる。よって、実際の遊技結果（特別図柄の抽選結果）とは異なる内容の変動演出表示が実行されてしまい、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。また、上述した簡易的な表示データにとしては、例えば、どの遊技状態にも対応しない特殊モード（例えば、黒背景のモード）を表示する表示データや、第４図柄の変動表示を実行する表示データといった、通常の変動演出表示にて用いる表示データよりもデータ量の少ない表示データを用いれば良い。

【０９２６】

なお、本実施形態では、上述した構成を用いているがこれに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３側で、現在の遊技状態と、受信した変動パターンとに基づいた表示用変動パターンコマンドを設定するように構成しても良い。

【０９２７】

図６４に戻り説明を続ける。Ｓ４５０２の処理において、変更後の遊技状態が通常状態では無いと判別した場合（今回受信した状態コマンドが通常状態を示すコマンドでは無い場合）は（Ｓ４５０２：Ｎｏ）、次いで、変更後の遊技状態が時短状態であるかを判別し（Ｓ４５０７）、遊技状態が時短状態である（今回受信した状態コマンドが時短状態を示すコマンドである）と判別した場合は（Ｓ４５０７：Ｙｅｓ）、Ｖラッシュモードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０８）、上述したＳ４５０９の処理へ移行する。遊技状態が時短状態はないと判別した場合は（Ｓ４５０７：Ｎｏ）、Ｓ４５０８の処理をスキップし、本処理を終了する。

【０９２８】

一方、Ｓ４５０３の処理において、現在が普通図柄の当たり中であると判別した場合は（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、延長モードを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４５０５）、延長フラグ２２３ｐをオンに設定し（Ｓ４５０６）、上述したＳ４５０９の処理へ移行する。Ｓ４５０５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１６（ｂ）に示した延長画面を示す表示態様が設定される。

【０９２９】

次に、図６５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）内の一処理である停止関連処理（Ｓ４２１５）について説明する。図６５は、停止関連処理（Ｓ４２１５）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理（Ｓ４２１５）は、主制御装置１１０から停止関連コマンド（他の特別図柄抽選の抽選結果に基づいて停止表示される場合に設定されるコマンド）を受信した場合の表示態様を設定するための処理が実行される。

【０９３０】

停止関連処理（Ｓ４２１５）が実行されると、まず、今回受信した停止関連コマンドが特図確定コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０１）。特図確定コマンドであると判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、変動停止用の表示コマンドを設定し（Ｓ４６０２）、Ｓ４６０３の処理へ移行する。一方、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、Ｓ４６０２の処理をスキップし、Ｓ４６０３の処理へ移行する。

【０９３１】

Ｓ４６０３の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図仮停止コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０３）。特図仮停止コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｙｅｓ）、中断フラグ２２３ｍをオンに設定し（Ｓ４６０４）、特別図柄の仮停止態様

を示す表示コマンドを設定し（Ｓ４６０５）、Ｓ４６０６の処理へ移行する。一方、特図仮停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０３：Ｎｏ）、Ｓ４６０４，Ｓ４６０５の処理をスキップし、Ｓ４６０６の処理へ移行する。

【０９３２】

Ｓ４６０５の処理で特別図柄の仮停止態様を示す表示コマンドが設定されると、図１３（ｂ）に示したように、仮停止中であることを示す表示態様（「ＳＴＯＰ」の文字）が表示されると共に、特別図柄変動の残期間を示すためのタイマ８１２の減算表示が中断される。

【０９３３】

Ｓ４６０６の処理では、今回受信した停止関連コマンドが特図変動再開コマンドであるかを判別する（Ｓ４６０６）。この特図変動再開コマンドは、主制御装置１１０の特別図柄変動実行中処理（図４４のＳ２０６参照）において、特別図柄の変動が再開した場合に設定されるコマンドである（図４４のＳ７０２参照）。特図変動再開コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｙｅｓ）、中断フラグ２２３ｍをオフに設定し（Ｓ４６０７）、特別図柄の変動再開を示す表示コマンドを設定し（Ｓ４６０８）する。

【０９３４】

そして、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されていた期間中に、未報知情報の更新があったかを判別する（Ｓ４６０９）。この処理では、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋに新たな変動時間を示す情報が格納されたかを判別する。Ｓ４６０９の処理において、更新が無いと判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、更新があると判別した場合は（Ｓ４６０９：Ｙｅｓ）、更新内容に対応させて時短期間カウンタ２２３ｉの値を加算し（Ｓ４６１０）、未報知期間格納エリア２２３ｊ、未報知保留数格納エリア２２３ｋ、報知済保留数格納エリア２２３ｓの情報を更新し、本処理を終了する。一方、特図変動再開コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【０９３５】

なお、Ｓ４６１０の処理によって加算された値は、中断フラグ２２３がオフに設定されるタイミング、即ち、特図変動が再開され、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示されるタイマ８１２の数値が減算を開始するタイミングで纏めて上乗せ報知される。このように構成することで、特別図柄の変動時間の減算がストップしている状態では、各種当たり遊技に注視させると共に、各種当たり遊技の終了後に纏めて上乗せ報知演出が実行されるため、各種当たり遊技の終了後においても遊技者にＶラッシュの残期間が大量に上乗せされることに期待を持たせることができる。

【０９３６】

次に、図６６を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される普図関連処理（Ｓ４２１７）について説明する。図６６は、この普図関連処理（Ｓ４２１７）を示したフローチャートである。この普図関連処理（Ｓ４２１７）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）の中で実行されるものである。以下、普図関連処理（Ｓ４２１７）の詳細を説明する。

【０９３７】

普図関連処理（Ｓ４２１７）が実行されると、まず、今回受信した普図関連コマンドが普図変動パターンコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０１）。受信したコマンドが普図変動パターンコマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用小当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、その後、本処理を終了する。

【０９３８】

Ｓ４７０１の処理において、受信したコマンドが普図変動パターンコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり開始コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０３）。受信したコマンドが普図当たり開始コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、表示用小当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ４７０４）、その後、本処理を終了する。

【０９３９】

Ｓ４７０３の処理において、受信したコマンドが普図当たり開始コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが特電作動コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０５）。受信したコマンドが特電作動コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ４７０６）、次いで、延長フラグ２２３ｐがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７０７）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、時短状態の終了タイミングにおいて実行中の普図当たり遊技にて特電作動口６４３へと球が入賞したことにより実行された役物当たり遊技であると判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｙｅｓ）、延長フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ４７０８）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ４７０７の処理において延長フラグ２２３ｐがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ４７０７：Ｎｏ）、Ｓ４７０８の処理をスキップして本処理を終了する。

【０９４０】

Ｓ４７０５の処理において、受信したコマンドが特電作動コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０５：Ｎｏ）、次いで、今回受信した普図関連コマンドが普図当たり終了コマンドであるか否かを判別する（Ｓ４７０９）。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドではないと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。受信したコマンドが普図当たり終了コマンドであると判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、次いで、延長フラグ２２３ｐがオンであるか否かを判別する（Ｓ４７１０）。延長フラグ２２３ｐがオンであると判別した場合は（Ｓ４７１０：Ｙｅｓ）、延長フラグ２２３ｐをオフに設定し（Ｓ４７１１）、Ｖラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１２）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオフに設定し（Ｓ４７１３）、その後、本処理を終了する。

【０９４１】

Ｓ４７１０の処理において、延長フラグ２２３ｐがオフであると判別は（Ｓ４７１０：Ｎｏ）、普図当たり終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７１４）、その後、本処理を終了する。

【０９４２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、時短状態における特別図柄の最終変動が停止した状態で普図当たり遊技が実行されている場合には、Ｖラッシュ演出を延長させるために延長フラグ２２３ｐがオンに設定される。そして、その普図当たり遊技に基づいて実行される特電遊技の進行状況に応じて、Ｖラッシュ演出の終了タイミングを異ならせている。具体的には、普図当たり遊技にて特電作動口６４３へと球が入賞しなかった場合は、その普図当たり遊技の終了タイミングでＶラッシュ演出を終了させ、特電作動口６４３へと球が入賞し、役物当たり遊技が実行された場合は、その役物当たり遊技の終了タイミングでＶラッシュ演出を終了させる。なお、役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球が入賞した場合は、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）に基づく演出が優先して実行される。

【０９４３】

このように構成することで、遊技者に対して、Ｖ大当たり遊技を目指すことが可能な期間を遊技状態に問わず報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【０９４４】

次に、図６７を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（図６１参照）内の一処理である当たり関連処理（Ｓ４２１９）について説明する。図６７は、当たり関連処理（Ｓ４２１９）の内容を示したフローチャートである。この当たり関連処理（Ｓ４２１９）では、特別図柄の抽選の結果、大当たり又は役物当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技又は役物当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たり又は役物当たりに当選した場合に主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０９４５】

加えて、当たり遊技（大当たり遊技、役物当たり遊技）中に獲得した賞球の数を示すための賞球数コマンドを受信した場合に、その賞球数コマンドが示す賞球数を累積し、累積結果に基づいた表示用賞球数コマンドを設定する処理が実行される。

【０９４６】

当たり関連処理（Ｓ４２１９）では、まず、コマンド判定処理（図６１参照）により受信したコマンドが、大当たり関連コマンドであるかを判別する（Ｓ４８０１）。受信したコマンドが大当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理を実行し（Ｓ４８０２）、本処理を終了する。

【０９４７】

ここで、図６８を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）内の一処理である大当たり関連処理（Ｓ４８０２）について説明する。図６８は、大当たり関連処理（Ｓ４８０２）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０９４８】

大当たり関連処理（Ｓ４８０２）では、まず、当たり関連処理（図６７のＳ４８０１）により受信した当たり関連のコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４９０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４９０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【０９４９】

次いで、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンであるか否かを判別する（Ｓ４９０３）。Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンであると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが特殊当たり（大当たりＢ）であるかを判別し（Ｓ４９１１）、特殊当たり（大当たりＢ）であると判別した場合は（Ｓ４９１１：Ｙｅｓ）、特殊当たりフラグ２２３ｎをオフに設定し（Ｓ４９１２）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４９１１の処理で今回の大当たりが特殊当たり（大当たりＢ）では無いと判別した場合は（Ｓ４９１１：Ｎｏ）、Ｓ４９１２の処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。

【０９５０】

Ｓ４９０３の処理において、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオフであると判別した場合は（Ｓ４９０３：Ｎｏ）、今回実行される大当たりで付与される時短回数を抽出し（Ｓ４９０４）、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特図入賞情報を読み出し（Ｓ４９０５）、読み出した特図入賞情報から抽出した時短回数を上限に対象を選定し（Ｓ４９０６）、選定した特図入賞情報の数を未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納し（Ｓ４９０７）、選定した特図入賞情報に含まれる変動時間を算出し（Ｓ４９０８）、算出した変動時間を未報知期間格納エリア２２３ｊに格納し（Ｓ４９０９）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオンに設定し（Ｓ４９１０）、その後、本処理を終了する。

【０９５１】

一方、Ｓ４９０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９１３）。ラウンド数コマンドを受信した場合には（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づいて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４９１４）、本処理を終了する。なお、本実施形態では主制御装置１１０からラウンド数コマンドとしてラウンド数を示す情報を送信しているため、受信したラウンド数コマンドに基づいて表示用ラウンド数コマンドを

設定しているが、例えば、主制御装置１１０から送信するコマンドデータの容量を軽減するために、主制御装置１１０から新たなラウンドが開始されたことを示すための情報をラウンド更新コマンドとして送信する構成する場合は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にラウンド更新コマンドを受信した場合に、受信したラウンド更新コマンドの数を蓄積するラウンド数蓄積カウンタを設け、そのラウンド数蓄積カウンタの値に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で現在のラウンド数を算出し、表示用ラウンド数コマンドを設定するように構成しても良い。

【０９５２】

一方、Ｓ４９１３の処理において、ラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したか判別する（Ｓ４９１５）。大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合には（Ｓ４９１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、大当たり終了コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ４９１５：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ４９１６）、本処理を終了する。

【０９５３】

ここで、図６９を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される大当たり関連処理（図６８のＳ４８０２）内の一処理である大当たり終了処理（Ｓ４９１９）について説明する。図６９は、大当たり終了処理（Ｓ４９１９）の内容を示したフローチャートである。

【０９５４】

大当たり終了処理（Ｓ４９１９）では、今回実行される大当たりで付与される時短回数を先読みカウンタ２２３ｈにセットし（Ｓ５００１）、先読みカウンタ２２３ｈの値から、報知済保留数格納エリア２２３ｓの値を減算し（Ｓ５００２）、その後、未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納されている値を読み出す（Ｓ５００３）。次いで、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１以上であるか否かを判別し（Ｓ５００４）。未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１より小さい（０である）と判別した場合は（Ｓ５００４：Ｎｏ）、大当たり遊技のエンディング画面（図１５（ａ）参照）にて上乗せ報知演出を実行することが出来ない状態であるため（上乗せさせる変動時間情報が無いため）、表示用上乗せ無しコマンドを設定し（Ｓ５０１４）、その後、本処理を終了する。

【０９５５】

一方、Ｓ５００４の処理において、未報知保留数格納エリア２２３ｋの値が１以上であると判別した場合は（Ｓ５００４：Ｙｅｓ）、即ち、上乗せ報知可能な変動時間を示す情報（上乗せ報知に用いられていない特別図柄の変動時間情報）がある場合は、読み出した値に対応させて先読みカウンタ２２３ｈの値を減算し（Ｓ５００５）、未報知保留数格納エリア２２３ｋに格納されている値のうち、Ｓ５００５の処理で減算された値に対応した値をクリアし（Ｓ５００６）、未報知期間格納エリア２２３ｊに格納されている変動時間を読み出す（Ｓ５００７）。

【０９５６】

その後、入賞情報格納エリア２２３ｂに含まれている入賞情報（特図保留情報）の中に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報が含まれているかを判別し（Ｓ５００８）、含まれていないと判別した場合は（Ｓ５００８：Ｎｏ）、読み出した変動時簡に対応する表示用上乗せコマンドを設定し（Ｓ５００９）、未報知期間格納エリア２２３ｊに格納されている変動時間のうち、今回今回の上乗せ演出に用いられた変動時間に対応する期間をクリアし（Ｓ５０１０）、本処理を終了する。

【０９５７】

一方、Ｓ５００８の処理において、入賞情報格納エリア２２３ｂ内に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合は（Ｓ５００８：Ｙｅｓ）、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５０１１）。つまり、次々々回に実行される特別図柄変動が特殊当たり当選に対応する特別図柄変動である場合は、たとえ、上乗せ報知演出として特別図柄保留４個分の変動時間を合算して報知可能な状態であったとしても、次回の特別図柄変動の変動時間と、次々回の特

別図柄変動の変動時間と、特殊当たり当選に対応する特別図柄変動（特殊当たり変動）の変動時間とを合算した変動時間のみが上乗せ報知演出で用いられる。

【０９５８】

さらに、特殊モード（天国モード）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５０１２）、特殊当たりフラグ２２３ｎをオンに設定し（Ｓ５０１３）、上述したＳ５０１０の処理へ移行する。

【０９５９】

これにより、大当たり遊技の終了時点で特別図柄の保留内に特殊当たり（大当たりＢ）の当選を示す入賞情報がある場合には、図１７（ａ）に示した通り、特殊モード（天国モード）への移行を報知する演出と、特殊当たり変動が終了するまでの変動時間「２２０秒」が表示されることになる。よって、特殊当たり遊技（大当たりＢが設定される大当たり遊技）が実行されるまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。また、特殊当たり遊技の終了後は、再度時短状態が設定されるため、遊技者に安心して天国モード中の遊技を行わせることができる。さらに、特殊当たり変動より後に保留記憶されている特別図柄の変動時間を遊技者に報知することが無いため、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）の期間を大当たり遊技が終了するまで遊技者に分かり難くすることができる。

【０９６０】

図６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０１の処理において、受信したコマンドが大当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０１：Ｎｏ）、受信したコマンドが、役物当たり関連コマンドであるかを判別する（Ｓ４８０３）。受信したコマンドが役物当たり関連コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｙｅｓ）、役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）を実行し、本処理を終了する。

【０９６１】

ここで、図７０を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）内の一処理である役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）について説明する。図７０は、役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）の内容を示したフローチャートである。役物当たり関連処理では、役物当たりが実行された場合に実行される役物当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、役物当たりが実行された場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【０９６２】

役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）では、まず、当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）により受信した当たり関連のコマンドが、役物当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０１）。

【０９６３】

Ｓ５１０１の処理において、役物当たり開始コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、表示用役物当たり開始コマンドを設定し（Ｓ５１０２）、本処理を終了する。

【０９６４】

一方、Ｓ５１０１の処理において、受信したコマンドが役物当たり開始コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがＶ入口通過コマンドであるかを判別する（Ｓ５１０３）。

【０９６５】

Ｓ５１０３の処理において、Ｖ入口通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｙｅｓ）、表示用役物当たり入賞コマンドを設定し（Ｓ５１０４）、本処理を終了する。

【０９６６】

一方、Ｓ５１０３の処理において、受信したコマンドがＶ入口通過コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０３：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがＶ通過コマンドである

かを判別する（Ｓ５１０５）。
【０９６７】
Ｓ５１０５の処理において、Ｖ通過コマンドを受信したと判別した場合には（Ｓ５１０５：Ｙｅｓ）、表示用Ｖ当たりコマンドを設定し（Ｓ５１０６）、本処理を終了する。
【０９６８】
一方、Ｓ５１０５の処理において、受信したコマンドがＶ通過コマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０５：Ｎｏ）、次に、受信したコマンドがエンディングコマンドであるかを判別する（Ｓ５１０７）。受信したコマンドがエンディングコマンドではないと判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドがエンディングコマンドであると判別した場合には（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、表示用エンディングコマンドを設定し（Ｓ５１０８）、本処理を終了する。
【０９６９】
図６７に戻り、説明を続ける。Ｓ４８０３の処理において、受信したコマンドが役物当たり関連コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０３：Ｎｏ）、賞球コマンドを受信したかどうか判別する（Ｓ４８０５）。受信したコマンドが賞球コマンドではないと判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、受信したコマンドが、賞球コマンドであると判別した場合には（Ｓ４８０５：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに対応する値を賞球数カウンタ（図示せず）の値に加算し（Ｓ４８０６）、加算した後の賞球数カウンタの値に対応した表示用賞球数コマンドを設定し（Ｓ４８０７）、本処理を終了する。
【０９７０】
なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態のパチンコ機１０では、Ｖラッシュフラグ２２３ｑがオンに設定されている期間（有利継続期間）中に受信した賞球数コマンドに対応する賞球数を賞球数カウンタにて累積するように構成している。そして、当たり遊技（大当たり遊技、役物当たり遊技）中やＶラッシュ演出中に、賞球数カウンタの累積値に応じた賞球数を示す情報が表示されるように構成している（図１２（ｃ）の表示領域ＨＲ２参照）。
【０９７１】
このように構成することで、時短状態（Ｖラッシュ）が設定されてから、Ｖラッシュが終了するまでの期間（有利継続期間）中に獲得した球数の累計を遊技者に分かり易く報知することができる。
【０９７２】
本実施形態では、有利継続期間中に獲得した賞球数の累計値を有利継続期間中に表示するように構成しているが、有利継続期間中に獲得した賞球数を遊技者に報知可能な構成であれば良く、例えば、有利継続期間中のうち、大当たり遊技で獲得した賞球数と、役物当たり遊技で獲得した賞球数とを区分けして表示するように構成しても良い。この場合、賞球コマンドを受信した時点の当たり遊技状態（大当たり中、役物当たり中）を従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて判別し、判別結果毎に賞球数を累積する手段を設けると良い。これにより、有利継続期間中に獲得した賞球数を容易に区分けすることができる。
【０９７３】
さらに、有利継続期間内における１回の遊技期間（大当たり遊技期間と、次の大当たり遊技が実行されるまでの潜確状態期間とを合わせた期間）において獲得した賞球数を累積して表示するように構成しても良い。この場合、１回の遊技期間内に獲得した賞球数の累積数を履歴情報として記憶する記憶手段を設け、その記憶手段に記憶されている情報を履歴表示するように構成すると良い。
【０９７４】
また、本実施形態では、Ｖラッシュ期間中において特電遊技に基づいて実行されたＶ大当たり遊技の回数を累積表示するように構成している（図１２（ｃ）の表示領域ＨＲ１参照）が、これに限ること無く、上述した通り、有利継続期間内に獲得した賞球数を累積表示

する構成を用いる場合は、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）となった回数を表示したり、特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果（大当たり）となった抽選確率を表示したりするように構成しても良い。

【０９７５】

このように構成することで、有利継続期間中に実行された特別図柄の抽選結果と、有利継続期間中に獲得した賞球数と、を遊技者に分析させることが可能となり、意欲的に遊技を行わせることができる。

【０９７６】

次に、図７１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示設定処理（Ｓ４１１３）について説明する。図７１は、この変動表示設定処理（Ｓ４１１３）を示したフローチャートである。この変動表示設定処理（図７１のＳ４１１３）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の一処理である。上述したように、変動表示設定処理（図７１のＳ４１１３）は、第３図柄表示装置８１において変動表示演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信する処理を実行する。また、抽出した停止種別（大当たりＡ～大当たりＣ）に基づいて、その停止種別を表示制御装置１１４に通知するための表示用特図停止種別コマンドを設定する処理を実行する。

【０９７７】

変動表示設定処理（Ｓ４１１３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄがオンに設定されているか判別する（Ｓ５２０１）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｄはオフであると判別した場合には（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２０５の処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｄはオンであると判別した場合には（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、特図変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定する（Ｓ５２０２）。

【０９７８】

そして、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２参照）にて実行される特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）のＳ４３０２の処理において、主制御装置１１０から受信した変動パターンコマンドから抽出した変動演出に関する変動パターンに基づいて、特別図柄の表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ５２０３）、特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃの値を１減算し（Ｓ５２０４）、Ｓ５２０５の処理へ移行する。

【０９７９】

Ｓ５２０３の処理で設定された表示用変動パターンコマンドは、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）で実行されるコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）にて表示制御装置１１４へと出力される。表示制御装置１１４は受信した表示用変動パターンコマンドと、遊技状態を示すための各種表示用コマンドとに基づいて第３図柄表示装置８１の表示領域（表示画面）に表示する表示データを作成する。

【０９８０】

Ｓ５２０５の処理では、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５２０５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ５２０６）、抽出した停止種別をそのまま設定し（Ｓ５２０７）、表示用特図停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２０８）、本処理を終了する。

【０９８１】

次に、図７２を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される演出更新処理（Ｓ４１１１）について説明する。図７２は、この演出更新処理（Ｓ４１１１）を示したフローチャートである。この演出更新処理（Ｓ４１１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）の一処理であり、Ｖラッシュ期間中に設定された各種カウンタの値を更新すると共に、更新後のカウン

タの値に基づいた演出態様を設定するための処理を実行するものである。
【０９８２】
演出更新処理（Ｓ４１１１）では、まず、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５３００）、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されている場合は（Ｓ５３００：Ｙｅｓ）、Ｓ５３０９の処理へ移行し、本処理を終了する。一方、中断フラグ２２３ｍがオンに設定されていない場合、即ち、特別図柄変動が中断されていない場合は（Ｓ５３００：Ｎｏ）、次に、変動時間カウンタ２２３ｒの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０１）。変動時間カウンタ２２３ｒの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。変動時間カウンタの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、変動時間カウンタの値を更新し（Ｓ５３０２）、次いで、時短期間カウンタ２２３ｉの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３０３）。時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【０９８３】
一方、Ｓ５３０３の処理において、時短期間カウンタ２２３ｉの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３０３：Ｙｅｓ）、時短期間カウンタ２２３ｉの値を更新し（Ｓ５３０４）、次いで、更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であるか否かを判別する（Ｓ５３０５）。更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、時短期間カウンタ２２３ｉの値に対応する表示用コマンドを設定する（Ｓ５３０６）。ここで設定された表示用コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４にて画像データが作成され、Ｖラッシュ中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるタイマ８１２の表示態様として表示される（図１３（ａ）参照）。
【０９８４】
次いで、変動時間カウンタの値が残期間５秒を示す値であるか否かを判別する（Ｓ５３０７）。Ｓ５３０７の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間５秒を示す値であると判別した場合は（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０８）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０８の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、遊技者に対して、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様（例えば、アンラッキー演出）が設定される。これにより、遊技者は、Ｖ大当たり遊技を実行させるための特電遊技を実行するか否かを選択しながら遊技を行うことが出来る。
【０９８５】
なお、本実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間が５秒となった場合に（Ｓ５３０７：Ｙｅｓ）、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ５３０８の処理を実行する前に、残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が少ないことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が少ないことを示すための演出態様（例えば、アンラッキー演出）が設定されていない（第３図柄表示装置８１にてアンラッキー演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。
【０９８６】
また、Ｓ５３０７の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間５秒を示し値では無いと判別した場合は（Ｓ５３０７：Ｎｏ）、入賞情報格納エリア２２３ｂから次変動の変動時間（次に実行される特別図柄変動の変動時間）を読み出し（Ｓ５３１３）、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加

算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きいか（長いか）を判別する（Ｓ５３１４）。

【０９８７】

Ｓ５３１４の処理で、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）と判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｙｅｓ）、現在の状況が遊技者に有利な状況、即ち、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、Ｖ大当たり遊技終了後に設定されるＶラッシュ期間が長くなり易い状況であることを遊技者に報知するためのラッキータイムを示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１５）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。一方、Ｓ５３１４の処理で、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きくない（短い）と判別した場合は（Ｓ５３１４：Ｎｏ）、Ｓ５３１５の処理をスキップしてＳ５３０９の処理へ移行する。

【０９８８】

Ｓ５３１５の処理において表示用コマンドが設定されると、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２）において、表示制御装置１１４へと送信され、図１９（ｂ）に示したラッキータイム演出の表示態様が設定される。このように構成することで、Ｖラッシュ期間において遊技者により有利となる期間を遊技者が把握することができるため、Ｖラッシュ期間中の遊技が単調になることを抑制することができる。なお、本実施形態では、ラッキータイム演出の実行契機として、実行中の特別図柄変動の残期間が、次の特別図柄変動の変動時間よりも１０秒以上長い場合を設定しているが、これに限ること無く、特別図柄変動を中断させた場合に残変動時間が長くなる期間をラッキータイム演出にて遊技者に報知できれば良く、例えば、次の特別図柄変動の変動時間に関わらず、実行中の特別図柄変動の残期間が所定秒数（例えば、５０秒）以上であると判別したことをラッキータイム演出の実行契機としても良い。

【０９８９】

また、本実施形態では、Ｓ５３１４の処理において、変動時間カウンタ２２３ｒの値が示す秒数（実行中の特別図柄変動の残秒数）に１０秒を加算した値のほうが、Ｓ５３１３の処理で読み出した次変動の変動時間を示す秒数よりも大きい（長い）場合に、必ずＳ５３１５の処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ５３１５の処理を実行する前に、残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するか否かを決定するための抽選処理を実行し、その抽選処理の結果が表示用コマンドを設定すると決定した場合にのみ残変動時間が長いことを示す表示用コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の残時間が長いことを示すための演出態様（例えば、ラッキータイム演出）が設定されていない（第３図柄表示装置８１にてラッキータイム演出が実行されていない）状態では、実行中の特別図柄変動の残期間が長いか短いかを遊技者が判別し難くすることができる。

【０９９０】

一方、Ｓ５３０５の処理において、更新後の時短期間カウンタ２２３ｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、先読みカウンタ２２３ｈの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ５３１０）。先読みカウンタ２２３ｈの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｙｅｓ）、時短状態の終了条件が成立していないにも関わらず、特別図柄変動が実行されていない状態であるため、Ｖラッシュ継続の「？？？」を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１１）、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３１１の処理にて設定された表示コマンドは、他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４にて画像データが作成され、Ｖラッシュ中にて、時短終了条件が更新されない期間であることを示す表示態様（図１９（ａ）参照）が表示される。

【０９９１】

一方、Ｓ５３１０の処理において、先読みカウンタ２２３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ５３１０：Ｎｏ）、Ｖラッシュ終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１２）、Ｖラッシュフラグ２２３ｑをオフに設定し、Ｓ５３０９の処理へ移行する。Ｓ５３０９の処理では、その他の演出更新処理を実行し（Ｓ５３０９）、本処理を終了する。

【０９９２】

＜第１実施形態における表示制御装置の制御処理について＞

次に、図７３から図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３７より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。なお、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。

【０９９３】

まず、図７３を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図７３は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源投入時の初期化処理を実行するものである。

【０９９４】

このメイン処理の起動は、具体的には、以下の流れに従って行われる。電源装置１１５から表示制御装置１１４に対して電源が投入され、システムリセットが解除されると、ＭＰＵ２３１は、そのハードウェア構成によって、ＭＰＵ２３１内に設けられた命令ポインタ２３１ａを「０００００Ｈ」に設定すると共に、命令ポインタ２３１ａにて示されるアドレス「０００００Ｈ」をバスライン２４０に対して指定する。キャラクタＲＯＭ２３４のＲＯＭコントローラ２３４ｂは、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力する。そして、ＭＰＵ２３１は、キャラクタＲＯＭ２３４から受け取った命令コードをフェッチし、そのフェッチした命令に応じた処理の実行を開始することで、メイン処理を起動する。

【０９９５】

ここで、仮にシステムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理されるブートプログラムを全てＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに記憶させた場合、キャラクタＲＯＭ２３４は、バスライン２４０に指定されたアドレスが「０００００Ｈ」であることを検知すると、アドレス「０００００Ｈ」に対応するデータ（命令コード）を含む１ページ分のデータをＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから読み出してバッファＲＡＭ２３４ｃにセットしなければならない。そして、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの性質上、その読み出しからバッファＲＡＭ２３４ｃへのセットに多大な時間を要するので、ＭＰＵ２３１は、アドレス「０００００Ｈ」を指定してからアドレス「０００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取るまでに多くの待ち時間を消費することとなる。よって、ＭＰＵ２３１の起動にかかる時間が長くなるので、結果として、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御が即座に開始されないおそれがあるという問題点が生じる。

【０９９６】

これに対し、本実施形態のように、ブートプログラムのうち、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令がＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄに格納されることにより、ＮＯＲ型ＲＯＭは高速にデータを読み出すことが可能なメモリであるため、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１からバスライン２４０を介してアドレス「０００００Ｈ」が指定されると、キャラクタＲＯＭ２３４は即座にＮＯＲ型ＲＯＭ２

３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されたブートプログラムをバッファＲＡＭ２３４ｃにセットして、対応するデータ（命令コード）をＭＰＵ２３１へ出力することができる。よって、ＭＰＵ２３１は、アドレス「００００Ｈ」を指定してから短い時間でアドレス「００００Ｈ」に対応する命令コードを受け取ることができるので、ＭＰＵ２３１においてメイン処理の起動を短時間で行うことができる。従って、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４に制御プログラムを格納しても、表示制御装置１１４における第３図柄表示装置８１の制御を即座に開始することができる。

【０９９７】

以上のようにしてメイン処理が実行されると、まず、ブートプログラムによって実行されるブート処理を実行し（Ｓ６００１）、第３図柄表示装置８１に対する各種制御が実行可能となるように表示制御装置１１４を起動する。

【０９９８】

ここで、図７４を参照して、ブート処理（Ｓ６００１）について説明する。図７４は、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１において、メイン処理の中で実行されるブート処理（Ｓ６００１）を示すフローチャートである。

【０９９９】

上述したように、本実施形態では、ＭＰＵ２３１によって実行される制御プログラムや固定値データは、従来の遊技機のように専用のプログラムＲＯＭを設けて記憶させるのではなく、第３図柄表示装置８１に表示させる画像のデータを記憶させるために設けられたキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させている。そしてキャラクタＲＯＭ２３４は、小面積で大容量化を図ることが可能なＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されているため、画像データだけでなく制御プログラム等を十分に記憶させておくことができる一方、制御プログラム等を記憶する専用のプログラムＲＯＭを設ける必要がない。よって、表示制御装置１１４における部品点数を削減することができ、製造コストを削減できるほか、部品数増加による故障発生率の増加を抑制することができる。

【１０００】

一方、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリは、特にランダムアクセスを行う場合において読み出し速度が遅いため、ＭＰＵ２３１がＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａに格納された制御プログラムや固定値データを直接読み出して処理していては、ＭＰＵ２３１として高性能のプロセッサを用いても、表示制御装置１１４の処理性能を悪化させてしまうおそれがある。そこで、本ブート処理では、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データを、ＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭ２３３に設けられたプログラム格納エリア２３３ａやデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送し格納する処理を実行する。

【１００１】

具体的には、まず、上述のＭＰＵ２３１及びキャラクタＲＯＭ２３４のハードウェアによる動作に基づき、システムリセット解除後にＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄの第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１より読み出されバッファＲＡＭ２３４ｃにセットされたブートプログラムに従って、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうち、所定量だけプログラム格納エリア２３３ａへ転送する（Ｓ６１０１）。ここで転送される所定量の制御プログラムには、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが含まれる。

【１００２】

そして、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第１の所定番地、即ち、プログラム格納エリア２３３ａに格納されたその残りのブートプログラムの先頭アドレスを設定する（Ｓ６１０２）。これにより、ＭＰＵ２３１は、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに含まれる残りのブートプログラムの実行を開始する。

【１００３】

また、Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの所定番地に設定することで、ＭＰＵ２３１は、そのワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納された制御プログラムを読み出しながら、各種処理を実行することになる。即ち、ＭＰＵ２３１は、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１を有するＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａから制御プログラムを読み出して命令フェッチするのではなく、プログラム格納エリア２３３ａを有するワークＲＡＭ２３３に転送された制御プログラムを読み出して命令フェッチし、各種処理を実行する。上述したように、ワークＲＡＭ２３３はＤＲＡＭによって構成されるため、高速に読み出し動作が行われる。よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、ＭＰＵ２３１は高速に命令をフェッチし、その命令に対する処理を実行することができる。

【１００４】

Ｓ６１０２の処理により命令ポインタ２３１ａが設定されると、続いて、その設定された命令ポインタ２３１ａによって実行が開始される残りのブートプログラムに従って、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムのうちプログラム格納エリア２３３ａに未転送である残りの制御プログラムと固定値データとを、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａ又はデータテーブル格納エリア２３３ｂへ転送する（Ｓ６１０３）。具体的には、制御プログラムおよび一部の固定データを、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに格納し、また、固定値データのうち上述の各種データテーブル（表示データテーブル、転送データテーブル）をデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送する。

【１００５】

そして、ブート処理に必要なその他の処理を実行（Ｓ６１０４）した後、命令ポインタ２３１ａをプログラム格納エリア２３３ａの第２の所定番地、即ち、このブート処理（図７３のＳ６００１参照）の終了後に実行すべき初期化処理（図７３のＳ６００２参照）に対応するプログラムの先頭アドレスを設定することで（Ｓ６１０５）、ブートプログラムの実行を終え、本ブート処理を終了する。

【１００６】

このように、ブート処理（Ｓ６００１）が実行されることによって、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラム及び固定値データは、全てＤＲＡＭによって構成されたワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送され、格納される。そして、ブート処理の終了時に、命令ポインタ２３１ａが上述の第２の所定番地に設定され、以後、ＭＰＵ２３１は、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを参照することなく、プログラム格納エリア２３３ａに転送された制御プログラムを用いて各種処理を実行する。

【１００７】

よって、制御プログラムを読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されるキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させた場合であっても、システムリセット解除後にその制御プログラムや固定値データをワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａ及びデータテーブル格納エリア２３３ｂに転送することで、ＭＰＵ２３１は、読み出し速度が高速なＤＲＡＭによって構成されるワークＲＡＭから制御プログラムや固定値データを読み出して各種制御を行うことができるので、表示制御装置１１４において高い処理性能を保つことができ、補助演出部を用いて多様化、複雑化させた演出を容易に実行することができる。

【１００８】

一方、ＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄにブートプログラムを全て格納せずに、システムリセット解除後にＭＰＵ２３１によって最初に処理すべき命令から所定数の命令を格納しておき、残りのブートプログラムについては、ＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａの第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶させても、第２プログラム記憶エリア２３４ａ１に記憶されている制御プログラムを確実にプログラム格納エリア２３３ａに転送することができ

る。よって、キャラクタＲＯＭ２３４は、極めて小容量のＮＯＲ型ＲＯＭ２３４ｄを追加するだけで、ＭＰＵ２３１の起動を短時間で行うことができるようになるので、その短時間化に伴うキャラクタＲＯＭ２３４のコスト増加を抑制することができる。

【１００９】

なお、図７４に示すブート処理では、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムに、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが全て含まれるように構成されているが、必ずしもこれに限られるものではなく、Ｓ６１０１の処理によってプログラム格納エリア２３３ａに転送される所定量の制御プログラムは、Ｓ６１０２の処理に続いて処理すべきブート処理を実行するブートプログラムの一部としてもよい。ここで転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムを全て含む制御プログラムを所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、更に、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、プログラム格納エリア２３３ａに格納された残り全てのブートプログラムによって、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【１０１０】

また、Ｓ６１０１の処理によって転送されるブートプログラムは、残りのブートプログラムの一部を更に所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。また、この処理によってプログラム格納エリア２３３ａに格納された一部のブートプログラムは、更に残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を実行するものであってもよい。そして、残りのブートプログラムの一部を所定量だけプログラム格納エリア２３３ａに転送し、続いて、これによりプログラム格納エリア２３３ａに格納されたブートプログラムの先頭アドレスを命令ポインタ２３１ａに設定する処理を、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を含めて複数回繰り返した後、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行するようにしてもよい。

【１０１１】

これにより、ブートプログラムのプログラムサイズが大きく、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶されていない残りのブートプログラムが一度にプログラム格納エリア２３３ａへ転送できなくても、ＭＰＵ２３１はプログラム格納エリア２３３ａに既に格納されたブートプログラムを使用して、所定量ずつプログラム格納エリア２３３ａに転送することができる。

【１０１２】

また、本実施形態では、第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に、ブートプログラムのうち、システムリセット解除時にまずＭＰＵ２３１によって実行されるブートプログラムの一部を記憶させる場合について説明したが、全てのブートプログラムを第１プログラム記憶エリア２３４ｄ１に記憶させてもよい。この場合、ＭＰＵ２３１は、ブート処理を開始すると、Ｓ６１０１及びＳ６１０２の処理を行わずに、Ｓ６１０３～Ｓ６１０５の処理を実行してもよい。これにより、ブートプログラムをプログラム格納エリア２３３ａへ転送する処理が不要となるので、キャラクタＲＯＭ２３４かプログラム格納エリア２３３ａへのプログラムの転送処理回数が減るため、ブート処理の処理時間を減らすことができる。よって、ブート処理後に可能となるＭＰＵ２３１における補助演出部の制御の開始をより早く行うことができる。

【１０１３】

ここで、図７３の説明に戻る。ブート処理を終了すると、次いで、ワークＲＡＭ２３３のプログラム格納エリア２３３ａに転送され格納された制御プログラムに従って、初期設定処理を実行する（Ｓ６００２）。具体的には、スタックポインタの値をＭＰＵ２３１内に設定すると共に、ＭＰＵ２３１内のレジスタ群や、Ｉ／Ｏ装置等に対する各種の設定など

を行う。また、ワークＲＡＭ２３３、常駐用ビデオＲＡＭ２３５、通常用ビデオＲＡＭ２３６の記憶をクリアする処理などが行われる。更に、ワークＲＡＭ２３３に各種フラグを設け、それぞれのフラグに初期値を設定する。なお、各フラグの初期値として、特に明示した場合を除き、「オフ」又は「０」が設定される。

【１０１４】

更に、初期設定処理では、画像コントローラ２３７の初期設定を行った後、第３図柄表示装置８１に特定の色の画像が画面全体に表示されるように、画像コントローラ２３７に対して、画像の描画および表示処理の実行を指示する。これにより、電源投入直後において、第３図柄表示装置８１には、まず、特定の色の画像が画面全体に表示される。ここで、電源投入直後に第３図柄表示装置８１の画面全体に表示される画像の色が、パチンコ機の機種に応じて異なる色となるように設定されている。これにより、製造時の工場等における動作チェックにおいて、電源投入直後に、その機種に応じた色の画像が第３図柄表示装置８１に表示されるか否かを検査することで、パチンコ機１０が正常に起動開始できるか否かを簡易かつ即座に判断することができる。

【１０１５】

次いで、電源投入時主画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａへ転送するように、画像コントローラ２３７に対して転送指示を送信する（Ｓ６００３）。この転送指示には、電源投入時主画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスおよび最終アドレスと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時主画像エリア２３５ａの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラ２３７は、この転送指示に従って、電源投入時主画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａに転送される。

【１０１６】

そして、転送指示により示された画像データの転送が全て完了すると、画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１に対して転送終了を示す転送終了信号を送信する。ＭＰＵ２３１はこの転送終了信号を受信することにより、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握することができる。なお、画像コントローラ２３７は、転送指示により示された画像データの転送を全て完了した場合、画像コントローラ２３７の内部に設けられたレジスタまたは内蔵メモリの一部領域に、転送終了を示す転送終了情報を書き込むようにしてもよい。そして、ＭＰＵ２３１は随時このレジスタまたは内蔵メモリの一部領域の情報を読み出し、画像コントローラ２３７による転送終了情報の書き込みを検出することによって、転送指示で指定した画像データの転送が終了したことを把握するようにしてもよい。

【１０１７】

電源投入時主画像エリア２３５ａに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。Ｓ６００３の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、電源投入時主画像に対応する画像データの電源投入時主画像エリア２３５ａへの転送が終了すると、次いで、電源投入時変動画像に対応する画像データを常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂへ転送するように、画像コントローラに対して転送指示を送信する（Ｓ６００４）。この転送指示には、電源投入時変動画像に対応する画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと、その画像データのデータサイズと、転送先の情報（ここでは、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）と、転送先である電源投入時変動画像エリア２３５ｂの先頭アドレスとが含まれており、画像コントローラは、この転送指示に従って、電源投入時変動画像に対応する画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送される。そして、電源投入時変動画像エリア２３５ｂに転送された画像データは、電源が遮断されるまで上書きされないように保持される。

【１０１８】

Ｓ６００４の処理により画像コントローラ２３７に対して送信された転送指示に基づき、

電源投入時変動画像に対応する画像データの電源投入時変動画像エリア２３５ｂへの転送が終了すると、次いで、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオンする（Ｓ６００５）。これにより、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの間は、後述する転送設定処理（図８５（ａ）参照）において、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように画像コントローラ２３７へ転送を指示する常駐画像転送設定処理が実行される（図８５（ａ）のＳ７５０２参照）。

【１０１９】

また、簡易画像表示フラグ２３３ｃは、この常駐画像転送設定処理による画像コントローラ２３７への転送指示に基づき、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データのキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５への転送が終了するまでの間、オンに維持される。これにより、その間は、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、電源投入時画像（電源投入時主画像や電源投入時変動画像）（図示せず）が描画されるように、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）が実行される。

【１０２０】

上述したように、本パチンコ機１０では、キャラクタＲＯＭ２３４にＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いているため、その読み出し速度が遅いことに起因して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に格納すべき全ての画像データが、キャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでに多くの時間を要する。そこで、本メイン処理のように、電源が投入された後、まず先に電源投入時主画像および電源投入時変動画像をキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送し、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示することで、残りの常駐すべき画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間、遊技者やホール関係者は、第３図柄表示装置８１に表示された電源投入時主画像を確認することができる。よって、表示制御装置１１４は、電源投入時主画像を第３図柄表示装置８１に表示させている間に、時間をかけて残りの常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送することができる。一方、遊技者等は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間、何らかの初期化処理が行われていることを認識できるので、残りの常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されるまでの間、動作が停止していないか、といった不安を持つことなく、初期化が完了するまで待機することができる。

【１０２１】

また、製造時の工場等における動作チェックにおいても、電源投入時主画像がすぐに第３図柄表示装置８１に表示されることによって、第３図柄表示装置８１が電源投入によって問題なく動作が開始されていることをすぐに確認することができ、キャラクタＲＯＭ２３４に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａを用いることにより動作チェックの効率が悪化することを抑制できる。

【１０２２】

また、パチンコ機１０の表示制御装置１１４では、電源投入後に電源投入時主画像とあわせて電源投入時変動画像もキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するので、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間に遊技者が遊技を開始したことにより、特図入球口６４へ入球（始動入賞）があり、変動演出の開始指示が主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３を介してあった場合、即ち、表示用変動パターンコマンドを受信した場合は、電源投入時変動画像をその変動演出期間中に即座に表示させ、簡単な変動演出を行うことができる。よって、遊技者は、電源投入時主画像が第３図柄表示装置８１に表示されている間であっても、その簡単な変動演出によって確実に抽選が行われたことを確認することができる。

【１０２３】

また、上述したように、残りの常駐すべき画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている間は、第３図柄表示装置８１に電源投入時主画像

が表示され続けるが、キャラクタＲＯＭ２３４は読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによって構成されており、その転送に時間がかかるので、電源投入後、電源投入時主画像が表示され続ける時間も長くなる。しかしながら、本パチンコ機１０では、電源投入後に常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された電源投入時変動画像を用いて簡易的な変動演出を行うことができるので、電源が投入された直後、例えば、停電復帰直後などにおいて、電源投入時主画像が表示されている間であっても、遊技者に安心して遊技を行わせることができる。

【１０２４】

Ｓ６００５の処理の後、割込許可を設定し（Ｓ６００６）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ６００６の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【１０２５】

次いで、図７５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図７５（ａ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【１０２６】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ６２０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理または簡易コマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【１０２７】

次いで、図７５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図７５（ｂ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画リストを作成し、その描画リストを画像コントローラ２３７に送信することで、画像コントローラ２３７に対し、その画像の描画処理および表示処理の実行を指示するものである。

【１０２８】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３７からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３７において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３７に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３７では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【１０２９】

ここでは、まず、Ｖ割込処理のフローの概略について説明し、次いで、各処理の詳細について他の図面を参照して説明する。このＶ割込処理では、図７５（ｂ）に示すように、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであるか否かを判別し（Ｓ６３０１）、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ６３０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していることを意味するので、電源投入時画像ではなく、通常の演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）を実行し、次いで、表示設定処理（Ｓ６３０３）を

実行する。
【１０３０】
コマンド判定処理（Ｓ６３０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行すると共に、表示用デモコマンドや表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、デモ用表示データテーブル又は変動パターン種別に応じた変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定すると共に、設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する。
【１０３１】
このコマンド判定処理では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや表示用停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出の態様や停止種別を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。なお、このコマンド判定処理の詳細については、図７６～図８１を参照して後述する。
【１０３２】
表示設定処理（Ｓ６３０３）では、コマンド判定処理（Ｓ６３０２）などによって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルの内容に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を具体的に特定する。また、処理の状況などに応じて、第３図柄表示装置８１に表示すべき演出態様を決定し、その決定した演出態様に対応する表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。なお、この表示設定処理の詳細については、図８２～図８４を参照して後述する。
【１０３３】
表示設定処理が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ６３０４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ６３０３）もしくは簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）によって特定された、第３図柄表示装置８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。
【１０３４】
次に、転送設定処理を実行する（Ｓ６３０５）。この転送設定処理では、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンである間は、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５の所定エリアへ転送させる転送指示を設定する。また、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオフである間は、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される転送データテーブルの転送データ情報に基づき、画像コントローラ２３７に対して、所定の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定すると共に、音声ランプ制御装置１１３から連続予告コマンドや背面画像変更コマンドを受信した場合にも、画像コントローラ２３７に対して、連続予告演出で使用する連続予告画像の画像データや変更後の背面画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａの所定サブエリアへ転送させる転送指示を設定する。なお、転送設定処理の詳細については、図８５および図８６を参照して後述する。
【１０３５】

次いで、描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された、１フレームを構成する各種スプライトの種別やそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータと、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示とから、図３８に示す描画リストを生成し、描画対象バッファ情報と共に、その描画リストを画像コントローラ２３７に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３７では、描画リストに従って、画像の描画処理を実行する（Ｓ６３０６）。なお、描画処理の詳細については、図８７を参照して後述する。

【１０３６】

次いで、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行する（Ｓ６３０７）。そして、Ｖ割込処理を終了する。Ｓ６３０７の処理によって更新されるカウンタとしては、例えば、停止図柄を決定するための停止図柄カウンタ（図示せず）がある。この停止図柄カウンタの値は、ワークＲＡＭ２３３に格納され、Ｖ割込処理が実行される度に、更新処理が行われる。そして、コマンド判定処理において、表示用停止種別コマンドの受信が検出されると、表示用停止種別コマンドにより示される停止種別（大当たりＡ、大当たりＢ、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れ）に対応する停止種別テーブルと停止種別カウンタとが比較され、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄が最終的に設定される。

【１０３７】

一方、Ｓ６３０１の処理において、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであると判別されると（Ｓ６３０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データの転送が完了していないことを意味するので、電源投入時画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）を実行し、次いで、簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）を実行して、Ｓ６３０４の処理へ移行する。

【１０３８】

次いで、図７６～図８１を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述のコマンド判定処理（Ｓ６３０２）の詳細について説明する。まず、図７６は、このコマンド判定処理を示すフローチャートである。

【１０３９】

このコマンド判定処理では、図７６に示すように、まず、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０１）、未処理の新規コマンドがなければ（Ｓ６４０１：Ｎｏ）、コマンド判定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、オン状態で新規コマンドを処理したことを表示設定処理（Ｓ６３０３）に通知する新規コマンドフラグをオンに設定し（Ｓ６４０２）、次いで、コマンドバッファ領域に格納されている未処理のコマンドすべてについて、そのコマンドの種別を解析する（Ｓ６４０３）。

【１０４０】

そして、未処理のコマンドの中に、表示用変動パターンコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ６４０４）。そして、表示用変動パターンコマンドがあれば（Ｓ６４０４：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンド処理を実行して（Ｓ６４０５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０４１】

ここで、図７７（ａ）を参照して、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）の詳細について説明する。図７７（ａ）は、変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）を示すフローチャートである。この変動パターンコマンド処理（Ｓ６４０５）は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動パターンコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０４２】

変動パターンコマンド処理では、まず、表示用変動パターンコマンドによって示される変動演出パターンに対応した変動表示データテーブルを決定し、その決定した変動表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６５０１）。

【１０４３】

ここで、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用変動パターンコマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用変動パターンコマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用変動パターンコマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６５０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用変動パターンコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する。

【１０４４】

仮に、変動時間の長い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定してしまうと、実際には、設定した表示データテーブルよりも短い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合に、設定された変動表示データテーブルに従った変動演出を第３図柄表示装置８１に表示させている最中に主制御装置１１０から次の表示用変動パターンコマンドを受信することとなり、別の変動表示が急に開始されてしまうので、遊技者に対して違和感を持たせるおそれがあった。

【１０４５】

これに対し、本実施形態のように、変動時間が最も短い変動パターンに対応する変動表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定することで、実際には、設定した表示データテーブルよりも長い変動時間を有する変動演出が主制御装置１１０によって指示されていた場合であっても、後述するように、表示データテーブルバッファ２３３ｄに従った変動演出が終了したのち、主制御装置１１０から次の表示用パターンコマンドを受信するまでの間、デモ演出が表示されるように、表示設定処理によって、第３図柄表示装置８１の表示が制御されるので、遊技者は違和感なく第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動を見続けることができる。

【１０４６】

次いで、Ｓ６５０１で設定された表示データテーブルに対応する転送データテーブルを決定してデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出し、それを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定する（Ｓ６５０２）。そして、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルに対応する変動パターンの変動時間を基に、その変動時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６５０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６５０４）。そして、デモ表示フラグおよび確定表示フラグをいずれもオフに設定して（Ｓ６５０５）、変動パターンコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０４７】

この変動パターンコマンド処理が実行されることにより、表示設定処理では、Ｓ６５０５の処理によって初期化されたポインタ２３３ｆを更新しながら、Ｓ６５０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動表示データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された描画内容を抽出し、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を特定すると同時に、Ｓ６５０２の処理によって転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルから、ポインタ２３３ｆに示されるアドレスに規定された転送データ情報を抽出し、設定された変動表示データテーブルにおいて必要なスプライトの画像データが、予めキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに転送されるように、画像コントローラ２３７を制御する。

【１０４８】

また、表示設定処理では、Ｓ６５０３の処理によって時間データが設定された計時カウンタ２３３ｈを用いて、変動表示データテーブルで規定された変動演出の時間を計時し、変動表示データテーブルにおける変動演出が終了すると判断された場合、主制御装置１１０

からの表示用停止種別コマンドに応じた停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示するように、その停止表示の設定を制御する。

【１０４９】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４０４の処理において、表示用変動パターンコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用停止種別コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０６）、表示用停止種別コマンドがあれば（Ｓ６４０６：Ｙｅｓ）、停止種別コマンド処理を実行して（Ｓ６４０７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０５０】

ここで、図７７（ｂ）を参照して、停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）の詳細について説明する。図７７（ｂ）は、停止種別コマンド処理を示すフローチャートである。この停止種別コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動種別コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０５１】

停止種別コマンド処理（Ｓ６４０７）では、まず、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報（大当たりＡ～Ｇ、小当たりＡ～Ｃ、リーチ外れ、完全外れ、のいずれか）に対応する停止種別テーブルを決定し（Ｓ６６０１）、その停止種別テーブルと、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）が実行されるたびに更新される停止種別カウンタの値とを比較して、第３図柄表示装置８１に表示される変動演出後の停止図柄を最終的に設定する（Ｓ６６０２）。

【１０５２】

そして、各停止図柄毎に設けられた停止図柄判別フラグのうち、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンすると共に、その他の停止図柄に対応する停止図柄判別フラグをオンに設定し（Ｓ６６０３）、コマンド判定処理に戻る。

【１０５３】

ここで、上述したように、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過後において、第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定する種別情報として、Ｓ６６０２の処理によって設定された停止図柄からのオフセット情報（図柄オフセット情報）が記載されている。上述のタスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過した後、Ｓ６６０３によって設定された停止図柄判別フラグからＳ６６０２の処理によって設定された停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。そして、この特定された第３図柄に対応する画像データが格納されたアドレスを特定する。第３図柄に対応する画像データは、上述したように、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の第３図柄エリア２３５ｄに格納されている。

【１０５４】

なお、主制御装置１１０において変動の開始の判断は、必ず数秒以上離れて行われるので、２０ミリ秒以内に２以上の表示用停止種別コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の表示用停止種別コマンドが格納されている場合はあり得ないが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って表示用停止種別コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ６６０１の処理では、このような場合に備え、２以上の表示用停止種別コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合は、停止種別が完全外れであると仮定して、停止種別テーブルを決定する。これにより、完全外れに対応する停止図柄がＳ６６０２の処理によって設定される。

【１０５５】

仮に、「特別図柄の大当たり」に対応する停止図柄が設定されてしまうと、実際には、「特別図柄の外れ」であった場合であっても、第３図柄表示装置８１には「特別図柄の大当

たり」に対応する停止図柄が表示されることとなり、遊技者にパチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」となったと勘違いさせてしまい、パチンコ機１０の信頼性を低下させるおそれがあった。これに対し、本実施形態のように、完全外れに対応する停止図柄が設定されることで、実際には、「特別図柄の大当たり」であれば、第３図柄表示装置８１に完全外れの停止図柄が表示されても、パチンコ機１０が「特別図柄の大当たり」になるので、遊技者を喜ばせることができる。

【１０５６】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０６の処理において、表示用停止種別コマンドがないと判別されると（Ｓ６４０６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用オープニングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４０８）、表示用オープニングコマンドがあれば（Ｓ６４０８：Ｙｅｓ）、オープニングコマンド処理を実行して（Ｓ６４０９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０５７】

ここで、図７８（ａ）を参照して、オープニングコマンド処理（Ｓ６４０９）の詳細について説明する。図７８（ａ）は、オープニングコマンド処理を示すフローチャートである。このオープニングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したオープニングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０５８】

オープニングコマンド処理では、まず、オープニング表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６７０１）。その後、オープニング表示データテーブルに対応する転送データテーブルを転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定し（Ｓ６７０２）、設定したオープニング表示データテーブルを基に、時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ６７０３）。その後、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６７０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６７０５）、オープニングコマンドを終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０５９】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４０８の処理において、表示用オープニングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４０８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用ラウンド数コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１０）、表示用ラウンド数コマンドがあれば（Ｓ６４１０：Ｙｅｓ）、ラウンド数コマンド処理を実行して（Ｓ６４１１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０６０】

ここで、図７８（ｂ）を参照して、ラウンド数コマンド処理（Ｓ６４１１）の詳細について説明する。図７８（ｂ）は、ラウンド数コマンド処理を示すフローチャートである。このラウンド数コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用ラウンド数コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０６１】

ラウンド数コマンド処理では、まず、表示用ラウンド数コマンドによって示されるラウンド数に対応したラウンド数表示データテーブルを決定し、その決定したラウンド数表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６８０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６８０２）。

【１０６２】

そして、Ｓ６８０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたラウンド数表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６８０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６８０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６８０５）、ラウンド数コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０６３】

図７６に戻って説明を続ける。Ｓ６４１０の処理において、表示用ラウンド数コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１０：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用エンディングコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１２）、表示用エンディングコマンドがあれば（Ｓ６４１２：Ｙｅｓ）、エンディングコマンド処理を実行して（Ｓ６４１３）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０６４】

ここで、図７９を参照して、エンディングコマンド処理（Ｓ６４１３）の詳細について説明する。図７９は、エンディングコマンド処理を示すフローチャートである。このエンディングコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用エンディングコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０６５】

エンディングコマンド処理では、まず、表示用エンディングコマンドによって示されるエンディング演出の表示態様に対応したエンディング表示データテーブルを決定し、その決定したエンディング表示データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９０１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９０２）。

【１０６６】

次いで、Ｓ６９０１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されたエンディング表示データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９０３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９０４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９０５）、エンディングコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０６７】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、表示用エンディングコマンドがないと判別されると（Ｓ６４１２：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用変動停止コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１４）、表示用変動停止コマンドがあれば（Ｓ６４１４：Ｙｅｓ）、変動停止コマンド処理を実行して（Ｓ６４１５）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０６８】

ここで、図８０（ａ）を参照して、変動停止コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ａ）は、変動停止コマンド処理を示すフローチャートである。この変動停止コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した表示用変動停止コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０６９】

この表示用変動停止コマンドとは、音声ランプ制御装置１１３の変動表示設定処理（図７３のＳ４１１２参照）において設定された表示用変動パターンコマンドの終了タイミング、即ち、主制御装置１１０における各特別図柄の変動パターンを設定する処理にて設定された変動パターン（変動時間）の終了タイミング（主制御装置１１０が停止コマンドを設定するタイミング）にて、音声ランプ制御装置１１３から出力される表示用停止コマンド（正常停止コマンド）と、音声ランプ制御装置１１３のへ変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）にて設定された各種表示コマンドを示すものである。

【１０７０】

上述した通り、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）とを独立（並行）して実行可能に構成されており、さらに、一方の特別図柄が特定の抽選結果（例えば、大当たり）を示す図柄で停止（確定）表示された場合に、変動中の他方の特別図柄を、予め定められた変動パターン（変動時間）の終了の有無に関わらず、強制的に外れを示す図柄で停止表示するように構成している。

【１０７１】

そして、音声ランプ制御装置１１３では主制御装置１１０から強制的に特別図柄の変動を

停止させる際に設定されるコマンドを受信した場合に、変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）を実行することで、特別図柄変動に対応する第３図柄、或いは第４図柄の表示態様を可変表示（強制的に停止表示される特別図柄の表示態様に対応させるように可変表示）させるための表示用コマンド（強制停止コマンド）を設定するように構成している。

【１０７２】

なお、本実施形態では、上述した正常停止コマンドを既に受信している場合であっても、第３図柄表示装置８１に第３図柄、或いは第４図柄が停止表示されていない状態であれば、後で受信した強制停止コマンドに基づく停止表示が実行されるように構成している。即ち、強制停止コマンドが、正常停止コマンドよりも優先して処理されるように構成している。これにより、主制御装置１１０の制御内容に対応した表示態様で第３図柄、第４図柄を確実に表示することができる。

【１０７３】

加えて、表示用変動停止コマンドには、音声ランプ制御装置１１３の変動停止処理（図７０のＳ４２１７参照）において設定される仮停止を示す表示コマンドも含まれており、この仮停止を示す表示コマンド（表示用仮停止コマンド）を受信した場合には、変動停止表示データとして、停止表示される図柄が若干揺動する表示データが設定されるデータテーブルが決定されるように構成している。

【１０７４】

変動停止コマンド処理では、まず、表示用変動停止コマンドによって示される変動停止データテーブルを決定し、その決定した変動停止データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９３１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９３２）。

【１０７５】

次いで、Ｓ６９３１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された変動停止データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９３３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９３４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９３５）、変動停止コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０７６】

図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１２の処理において、変動停止コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１４：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、表示用報知コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１６）、表示用報知コマンドがあれば（Ｓ６４１６：Ｙｅｓ）、表示用報知コマンド処理を実行して（Ｓ６４１７）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０７７】

ここで、図８０（ｂ）を参照して、追加演出コマンド処理（Ｓ６４１５）の詳細について説明する。図８０（ｂ）は、報知コマンド処理を示すフローチャートである。この報知コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した（表示用）報知コマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０７８】

この報知コマンドは、主制御装置１１０にて設定された各種異常状態を示すためのコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信した場合に設定される各種報知コマンドのうち、表示制御装置１１４に出力された表示用報知コマンドを表示制御装置１１４が受信した場合に実行される処理である。

【１０７９】

報知コマンド処理では、まず、報知コマンドによって示される報知態様に対応した表示（報知）データテーブルを決定し、その決定した表示（報知）データテーブルをデータテーブル格納エリア２３３ｂから読み出して、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する（Ｓ６９５１）。次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ６９５２）。

【１０８０】
次いで、Ｓ６９５１の処理によって表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示（報知）データテーブルを基に、その演出時間を表す時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ６９５３）、ポインタ２３３ｆを０に初期化する（Ｓ６９５４）。そして、デモ表示フラグ２３３ｙ、および確定表示フラグ２３３ｚをいずれもオフに設定して（Ｓ６９５５）、報知コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０８１】
なお、本実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の設定した各種報知コマンドのうち、報知対象が第３図柄表示装置８１（表示装置）であることを示す表示用コマンドのみを表示制御装置１１４が判別するように構成しているが、これに限ること無く、表示用コマンド以外の発光用コマンドや、音声出力用コマンドや、役物駆動用コマンドといった関連コマンドも一旦受信し、表示制御装置１１４の処理にて設定されたデータ内容（表示態様）を示すための情報を追加した状態で、関連コマンドを対応する制御装置に出力するように構成しても良い。
【１０８２】
図７６に戻り、説明を続ける。Ｓ６４１６の処理において、表示用報知コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１６：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、背面画像変更コマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４１８）、背面画像変更コマンドがあれば（Ｓ６４１８：Ｙｅｓ）、背面画像変更コマンド処理を実行して（Ｓ６４１９）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。
【１０８３】
ここで、図８１を参照して、背面画像変更コマンド処理（Ｓ６４１９）の詳細について説明する。図８１は、背面画像変更コマンド処理を示すフローチャートである。この背面画像変更コマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信した背面画像変更コマンドに対応する処理を実行するものである。
【１０８４】
背面画像変更コマンド処理では、まず、オン状態で背面画像変更コマンドを受信したことに伴う背面画像の変更を通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）に通知する背面画像変更フラグ２３３ｗをオンに設定する（Ｓ７００１）。そして、背面画像種別（背面Ａ，Ｂ）毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘの各ビットのうち、背面画像変更コマンドによって示された背面画像種別に対応するビットをオンに設定すると共に、その他の背面画像種別に対応するビットをオフに設定して（Ｓ７００２）、この背面画像変更コマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。
【１０８５】
通常画像転送設定処理では、Ｓ７００１の処理により設定される背面画像変更フラグ２３３ｗがオンされていることを検出すると、Ｓ７００２の処理によって設定される背面画像判別フラグ２３３ｘから、変更後の背面画像種別を特定する。
【１０８６】
また、タスク処理では、表示データテーブルに規定された背面画像の背面種別によって、背面Ａ，Ｂのいずれかを表示させることが規定されていた場合、Ｓ７００２によって設定された背面画像判別フラグ２３３ｘから、その時点において表示すべき背面画像種別を特定し、更に、表示すべき背面画像の範囲を時間経過に合わせて特定して、その背面画像の範囲に対応する画像データが格納されているＲＡＭ種別（常駐用ビデオＲＡＭ２３５か、通常用ビデオＲＡＭ２３６か）と、そのＲＡＭのアドレスを特定する。
【１０８７】
なお、遊技者が枠ボタン２２を２０ミリ秒以下で連続して操作することはないので、２０ミリ秒以内に２以上の背面画像変更コマンドを受信することはなく、したがって、コマンド判定処理を実行する場合に、コマンドバッファ領域に２以上の背面画像変更コマンドが格納されている場合はないはずであるが、ノイズ等の影響によってコマンドの一部が変化し、別のコマンドが誤って背面画像変更コマンドとして解釈されるおそれもあり得る。Ｓ

７００２の処理では、２以上の背面画像コマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、先に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよいし、後に受信した背面画像コマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。また、任意の１の背面画像変更コマンドを抽出し、そのコマンドによって示される背面画像種別に対応する背面画像判別フラグ２３３ｘをオンしてもよい。この背面画像の変更は、パチンコ機１０における遊技価値の直接影響を与えるものではないので、パチンコ機１０の特性や操作性に応じて、適宜設定するのが好ましい。

【１０８８】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１８の処理において、背面画像変更コマンドがないと判別されると（Ｓ６４１８：Ｎｏ）、次いで、未処理のコマンドの中に、エラーコマンドがあるか否かを判別し（Ｓ６４２０）、エラーコマンドがあれば（Ｓ６４２０：Ｙｅｓ）、エラーコマンド処理を実行して（Ｓ６４２１）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０８９】

ここで、図８１（ｂ）を参照して、エラーコマンド処理（Ｓ６４２１）の詳細について説明する。図８１（ｂ）は、エラーコマンド処理を示すフローチャートである。このエラーコマンド処理は、音声ランプ制御装置１１３より受信したエラーコマンドに対応する処理を実行するものである。

【１０９０】

エラーコマンド処理では、まず、オン状態でエラーが発生していることを示すエラー発生フラグをオンに設定する（Ｓ７１０１）。そして、エラー種別毎に設けられたエラー判別フラグのうち、エラーコマンドによって示されるエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンすると共に、その他のエラー判別フラグをオフに設定して（Ｓ７１０２）、エラーコマンド処理を終了し、コマンド判定処理に戻る。

【１０９１】

表示設定処理では、Ｓ７１０１の処理によって設定されたエラー発生フラグに基づいて、エラーの発生を検出すると、Ｓ７１０２の処理によって設定されたエラー判別フラグから発生したエラー種別を判断し、そのエラー種別に対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【１０９２】

なお、２以上のエラーコマンドがコマンドバッファ領域に格納されていると判断される場合、Ｓ７１０２に処理では、それぞれのエラーコマンドによって示される全てのエラー種別に対応するエラー判別フラグをオンに設定する。これにより、全てのエラー種別に対応する警告画像が第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者やホール関係者が、エラーの発生状況を正しく把握することができる。

【１０９３】

ここで、図７６の説明に戻る。Ｓ６４１６の処理において、エラーコマンドがないと判別されると（Ｓ６４２０：Ｎｏ）、次いで、その他の未処理のコマンドに対応する処理を実行し（Ｓ６４２２）、Ｓ６４０１の処理へ戻る。

【１０９４】

各コマンドの処理が実行された後に再び実行されるＳ６４０１の処理では、再度、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがあるか否かを判別し、未処理の新規コマンドがあれば（Ｓ６４０１：Ｙｅｓ）、再びＳ６４０２～Ｓ６４２２の処理を実行する。そして、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがなくなるまで、Ｓ６４０１～Ｓ６４２２の処理が繰り返し実行され、Ｓ６４０１の処理で、コマンドバッファ領域に未処理の新規コマンドがないと判別されると、このコマンド判定処理を終了する。

【１０９５】

なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易コマンド判定処理（Ｓ６３０８）も、コマンド判定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易コマンド判定処理では、コマンドバッファ領域に格納されてい

る未処理のコマンドから、電源投入時画像を表示するのに必要なコマンド、即ち、表示用変動パターンコマンドおよび表示用停止種別コマンドだけを抽出して、それぞれのコマンドに対応する処理である、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）および停止種別コマンド処理（図７７（ｂ）参照）を実行すると共に、その他のコマンドについては、そのコマンドに対応する処理を実行せずに破棄する処理を行う。

【１０９６】

ここで、この場合に実行される、変動パターンコマンド処理（図７７（ａ）参照）では、Ｓ６５０１の処理で、電源投入時変動画像の表示に対応した表示データテーブルバッファが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定され、また、その場合に必要となる電源投入時主画像および電源投入時変動画像の画像データは常駐用ビデオＲＡＭ２３５の電源投入時主画像エリア２３５ａおよび電源投入時変動画像エリア２３５ｂに格納されているので、Ｓ６５０２の処理では、転送データテーブルバッファ２３３ｅにはＮｕｌｌデータを書き込み、その内容をクリアする処理が行われる。

【１０９７】

次いで、図８２～図８４を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の表示設定処理（Ｓ６３０３）の詳細について説明する。図８２は、この表示設定処理を示すフローチャートである。

【１０９８】

この表示設定処理では、図８２に示すように、まず、新規コマンドフラグがオンであるか否かを判別し（Ｓ７２０１）、新規コマンドフラグがオンではない、即ち、オフであれば（Ｓ７２０１：Ｎｏ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されていないと判断して、Ｓ７２０２～Ｓ７２０４の処理をスキップし、Ｓ７２０５の処理へ移行する。一方、新規コマンドフラグがオンであれば（Ｓ７２０１：Ｙｅｓ）、先に実行されるコマンド判定処理において新規コマンドが処理されたと判断し、新規コマンドフラグをオフに設定した後（Ｓ７２０２）、Ｓ７２０３～Ｓ７２０４の処理によって、新規コマンドに対応する処理を実行する。

【１０９９】

Ｓ７２０３の処理では、エラー発生フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２０３）。そして、エラー発生フラグがオンであれば（Ｓ７２０３：Ｙｅｓ）、警告画像設定処理を実行する（Ｓ７２０４）。

【１１００】

ここで、図８３を参照して、警告画像設定処理の詳細について説明する。図８３は、警告画像設定処理を示すフローチャートである。この処理は、発生したエラーに対応する警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる画像データを展開するための処理で、まず、エラー判別フラグを参照し、オンが設定された全てのエラー判別フラグに対応したエラーの警告画像を第３図柄表示装置８１に表示させる警告画像データを展開する（Ｓ７３０１）。

【１１０１】

タスク処理（Ｓ６３０４）では、この展開された警告画像データを元に、その警告画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１１０２】

そして、警告画像設定処理では、Ｓ７３０１の処理の後、エラー発生フラグをオフに設定して（Ｓ７３０２）、表示設定処理に戻る。

【１１０３】

ここで、図８２の説明に戻る。警告画像設定処理（Ｓ７２０４）の後、又は、Ｓ７２０３の処理において、エラー発生フラグがオンではない、即ち、オフであると判別されると（Ｓ７２０３：Ｎｏ）、次いで、Ｓ７２０５の処理へ移行する。

【１１０４】

Ｓ７２０５では、ポインタ更新処理を実行する（Ｓ７２０５）。ここで、図８４を参照して、ポインタ更新処理の詳細について説明する。図８４は、ポインタ更新処理を示すフロ

ーチャートである。このポインタ更新処理は、表示データテーブルバッファ２３３ｄおよび転送データテーブルバッファ２３３ｅの各バッファにそれぞれ格納された表示データテーブルおよび転送データテーブルから、対応する描画内容もしくは転送対象画像データの転送データ情報を取得すべきアドレスを指定するポインタ２３３ｆの更新を行う処理である。

【１１０５】

このポインタ更新処理では、まず、ポインタ２３３ｆに１を加算する（Ｓ７４０１）。即ち、ポインタ２３３ｆは、原則、Ｖ割込処理が実行される度に１だけ加算されるように更新処理が行われる。また、上述したように、各種データテーブルは、アドレス「０００００Ｈ」には、Ｓｔａｒｔ情報が記載されており、それぞれのデータの実体はアドレス「０００１Ｈ」以降に規定されているところ、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されるのに合わせてポインタ２３３ｆの値が０に初期化された場合は、このポインタ更新処理によってその値が１に更新されるので、アドレス「０００１Ｈ」から順に、それぞれのデータテーブルから実体的なデータを読み出すことができる。

【１１０６】

Ｓ７４０１の処理によって、ポインタ２３３ｆの値を更新した後、次いで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報であるか否かを判別する（Ｓ７４０２）。その結果、Ｅｎｄ情報であれば（Ｓ７４０２：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルにおいて、その実体データが記載されたアドレスを過ぎてポインタ２３３ｆが更新されたことを意味する。

【１１０７】

そこで、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルであるか否かを判別して（Ｓ７４０３）、デモ用表示データテーブルであれば（Ｓ７４０３：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されているデモ用表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７４０４）、ポインタ２３３ｆを１に設定して初期化し（Ｓ７４０５）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、デモ用表示データテーブルの先頭から順に描画内容を展開することができるので、第３図柄表示装置８１には、デモ演出を繰り返し表示させることができる。

【１１０８】

一方、Ｓ７４０３の処理において、表示データテーブルバッファ２３３ｄに格納されている表示データテーブルがデモ用表示データテーブルでないと判別された場合は（Ｓ７４０３：Ｎｏ）、ポインタ２３３ｆの値を１だけ減算して（Ｓ７４０６）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。これにより、表示設定処理では、表示データテーブルバッファ２３３ｄにデモ用表示データテーブル以外の表示データテーブル、例えば、変動表示データテーブルが設定されている場合は、Ｅｎｄ情報が記載された１つ前のアドレスの描画内容が常に展開されるので、第３図柄表示装置８１には、その表示データテーブルで規定される最後の画像を停止させた状態で表示させることができる。一方、Ｓ７４０２の処理において、更新後のポインタ２３３ｆで示されるアドレスのデータがＥｎｄ情報でなければ（Ｓ７４０２：Ｎｏ）、本処理を終了し、表示設定処理に戻る。

【１１０９】

ここで、図８２に戻り説明を続ける。ポインタ更新処理の後、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルから、ポインタ更新処理によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスの描画内容を取得する（Ｓ７２０６）。タスク処理（Ｓ６３０４）では、先に展開された警告画像などと共に、Ｓ７２０６の処理で展開された描画内容を元に、画像を構成するスプライト（表示物）の種別を特定すると共に、各スプライト毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった描画に必要な各種パラメータを決定する。

【１１１０】

次いで、計時カウンタ２３３ｈの値を１だけ減算し（Ｓ７２０７）、減算後の計時カウンタ２３３ｈの値が０以下であるか否かを判別する（Ｓ７２０８）。そして、計時カウンタ２３３ｈの値が１以上である場合は（Ｓ７２０８：Ｎｏ）、そのまま表示設定処理を終了してＶ割込処理に戻る。一方、計時カウンタ２３３ｈの値が０以下である場合は（Ｓ７２０８：Ｙｅｓ）、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されている表示データテーブルに対応する演出の演出時間が経過したことを意味する。このとき、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合は、その変動表示を終了すると共に停止表示を行うタイミングであるので、確定表示フラグがオンであるか否かを確認する（Ｓ７２０９）。

【１１１１】

その結果、確定表示フラグがオフであれば（Ｓ７２０９：Ｎｏ）、まだ確定表示の演出を行っておらず、確定表示の演出を行うタイミングなので、まず、確定表示データテーブルを表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定し（Ｓ７２１０）、次いで、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１１）。そして、確定表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定し（Ｓ７２１２）、更に、ポインタ２３３ｆの値を０に初期化する（Ｓ７２１３）。そして、オン状態で確定表示演出中であることを示す確定表示フラグをオンに設定した後（Ｓ７２１４）、停止図柄判別フラグの内容をそのままワークＲＡＭ２３３に設けられた前回停止図柄判別フラグにコピーして（Ｓ７２１５）、Ｖ割込処理に戻る。

【１１１２】

これにより、表示データテーブルバッファ２３３ｄに変動表示データテーブルが設定されている場合などにおいて、その演出の終了に合わせて、変動演出における停止図柄の確定表示演出が第３図柄表示装置８１に表示されるように、その描画内容を設定することができる。また、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定される表示データテーブルを確定表示データテーブルに変更するだけで、容易に、第３図柄表示装置８１に表示させる演出を確定表示演出に変更することができる。そして、従来のように、別のプログラムを起動させることによって表示内容を変更する場合と比較して、プログラムが複雑かつ肥大化することなく、よって、ＭＰＵ２３１に多大な負荷がかかることがないので、表示制御装置１１４の処理能力に関係なく、多種多様な演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１１１３】

なお、Ｓ７２１５の処理によって設定された前回停止図柄判別フラグは、次に行われる変動演出において第３図柄表示装置８１に表示すべき第３図柄を特定するために用いられる。即ち、上述したように、変動演出における第３図柄の表示は、１つ前に行われた変動演出の停止図柄に応じて変わるためであり、変動表示データテーブルでは、そのデータテーブルに基づく変動が開始されてから所定時間経過するまでは、１つ前に行われた変動演出の停止図柄からの図柄オフセット情報が記載されている。タスク処理（Ｓ６３０４）では、変動が開始されてから所定時間が経過するまで、Ｓ７２１５によって設定された前回停止図柄判別フラグから、１つ前に行われた変動演出の停止図柄を特定すると共に、その特定した停止図柄に対して表示設定処理により取得された図柄オフセット情報を加算することによって、実際に表示すべき第３図柄を特定する。これにより、１つ前の変動演出における停止図柄から変動演出が開始される。

【１１１４】

一方、Ｓ７２０９の処理において、確定表示フラグがオンであれば（Ｓ７２０９：Ｙｅｓ）、デモ表示フラグがオンであるか否かを判別する（Ｓ７２１６）。そして、デモ表示フラグがオフであれば（Ｓ７２１６：Ｎｏ）、確定表示演出の終了に伴って計時カウンタ２３３ｈの値が０以下になったことを意味するので、確定表示演出の終了から一定時間経過後に、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示させるための処理を行う。

【１１１５】

まず、デモ表示データテーブルを取得して表示データテーブルバッファ２３３ｄへ設定し（Ｓ７２１７）、転送データテーブルバッファ２３３ｅにＮｕｌｌデータを書き込むことで、その内容をクリアする（Ｓ７２１８）。そして、デモ表示データテーブルの演出時間に対応する時間データを計時カウンタ２３３ｈに設定する（Ｓ７２１９）。そして、ポインタ２３３ｆを０に初期化し（Ｓ７２２０）、オン状態でデモ演出中であることを示すデモ表示フラグをオンに設定して（Ｓ７２２１）、本処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。

【１１１６】

これにより、確定表示演出が終了した後に、次の変動演出開始を示す表示用変動パターンコマンドを受信しなかった場合には、自動的に、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示されるように、その描画内容を設定することができる。

【１１１７】

Ｓ７２１６の処理において、デモ表示フラグがオンであれば（Ｓ７２１６：Ｙｅｓ）、確定表示演出が終了した後にデモ演出が行われ、そのデモ演出が終了したことを意味するので、そのまま表示設定処理を終了し、Ｖ割込処理に戻る。そして、この場合、次回のＶ割込処理の中で実行されるポインタ更新処理によって、上述したように、再びデモ演出が開始されるように、各種設定が行われるので、音声ランプ制御装置１１３より新たな表示用変動パターンコマンドを受信するまでは、デモ演出を繰り返し第３図柄表示装置８１に表示させることができる。

【１１１８】

なお、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンの場合に実行される簡易表示設定処理（Ｓ６３０９）でも、表示設定処理と同様の処理が行われる。ただし、簡易表示設定処理では、電源投入時変動画像による変動演出の演出時間が終了した後、所定時間、表示用停止種別コマンドに基づいて設定された停止図柄に応じた電源投入時変動画像の一方の画像を停止表示させることを規定した表示データテーブルを、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定する処理が行われる。

【１１１９】

次いで、図８５及び図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の転送設定処理（Ｓ６３０５）の詳細について説明する。まず、図８５（ａ）は、この転送設定処理を示すフローチャートである。

【１１２０】

この転送設定処理では、まず、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンか否かを判別する（Ｓ７５０１）。そして、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンであれば、（Ｓ７５０１：Ｙｅｓ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されていないので、常駐画像転送設定処理を実行して（Ｓ７５０２）、転送設定処理を終了し、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、画像コントローラ２３７に対して、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送させるための転送指示が設定される。なお、常駐画像転送設定処理の詳細については、図８５（ｂ）を参照して後述する。

【１１２１】

一方、Ｓ７５０１の処理の結果、簡易画像表示フラグ２３３ｃがオンではない、即ち、オフであれば、（Ｓ７５０１：Ｎｏ）、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送されている。この場合は、通常画像転送設定処理を実行し（Ｓ７５０３）、転送設定処理を終了して、Ｖ割込処理へ戻る。これにより、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われるように転送指示が設定される。なお、通常画像転送設定処理の詳細については、図８６を参照して後述する。

【１１２２】

次いで、図８５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）について説明する。図８５（ｂ）は、この常駐画像転送設定処理（Ｓ７５０２）を示すフローチャー

トである。
【１１２３】
この常駐画像転送設定処理では、まず、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示をしているか否かを判別し（Ｓ７６０１）、転送指示を送信していれば（Ｓ７６０１：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送処理が終了したか否かを判別する（Ｓ７６０２）。このＳ７６０２の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を行った後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７６０２の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この常駐画像転送設定処理を終了する。一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７６０２：Ｙｅｓ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。また、Ｓ７６０１の処理の結果、画像コントローラ２３７に対して、未転送の画像データの転送指示を送信していない場合も（Ｓ７６０１：Ｎｏ）、Ｓ７６０３の処理へ移行する。
【１１２４】
Ｓ７６０３の処理では、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データを転送したか否かを判別し（Ｓ７６０３）、未転送の常駐対象画像データがあれば（Ｓ７６０３：Ｎｏ）、その未転送の常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送するように、画像コントローラ２３７に対する転送指示を設定し（Ｓ７６０４）、本処理を終了する。
【１１２５】
これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、未転送の常駐対象画像データに関する転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５へ転送することができる。なお、転送データ情報には、常駐対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５）、及び転送先（ここで転送される常駐対象画像データを格納すべき常駐用ビデオＲＡＭ２３５に設けられたエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して一旦バッファＲＡＭ２３７ａに格納した後、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の未使用期間中に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。
【１１２６】
Ｓ７６０３の処理の結果、全ての常駐対象画像データが転送されていれば（Ｓ７６０３：Ｙｅｓ）、簡易画像表示フラグ２３３ｃをオフに設定して（Ｓ７６０５）、本処理を終了する。これにより、Ｖ割込処理（図７５（ｂ）参照）において、簡易コマンド判定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０８参照）および簡易表示設定処理（図７５（ｂ）のＳ６３０９参照）ではなく、コマンド判定処理（図７６～図８１参照）および表示設定処理（図８２～図８４参照）が実行されるので、通常時の画像の描画が設定されることになり、第３図柄表示装置８１には通常時の画像が表示される。また、以後のキャラクタＲＯＭ２３４からの画像データの転送は、通常画像転送設定処理（図８６参照）により、通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して行われる（図８５（ａ）のＳ７５０１：Ｎｏ参照）。
【１１２７】
ＭＰＵ２３１は、この常駐画像転送設定処理を実行することにより、既にメイン処理の中で転送されている電源投入時主画像および電源投入時変動画像を除く、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての常駐対象画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から常駐用ビデオＲＡＭ２３５に対して転送することができる。そして、ＭＰＵ２３１は、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データを、電源投入中、上書きすることなく保持され続

けるよう制御する。これにより、常駐画像転送設定処理によって常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された画像データは、電源投入中、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されることになる。

【１１２８】

よって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐すべき全ての画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に転送された後、表示制御装置１１４は、この常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐された画像データを使用しながら、画像コントローラ２３７にて画像の描画処理を行うことができる。これにより、描画処理に使用する画像データが常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていれば、画像描画時に読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成されたキャラクタＲＯＭ２３４から対応する画像データを読み出す必要がないため、その読み出しにかかる時間を省略でき、画像の描画を即座に行って第３図柄表示装置８１に描画した画像を表示することができる。

【１１２９】

特に、常駐用ビデオＲＡＭ２３５には、背面画像や、第３図柄、キャラクタ図柄、エラーメッセージといった、頻繁に表示される画像の画像データや、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４などによって表示が決定された後、即座に表示すべき画像の画像データを常駐させるので、キャラクタＲＯＭ２３４をＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａで構成しても、遊技者によって任意のタイミングで行われる種々の操作から、第３図柄表示装置８１に何らかの画像を表示させるまでの応答性を高く保つことができる。

【１１３０】

次いで、図８６を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行される転送設定処理（Ｓ６３０５）の一処理である通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）について説明する。図８６は、この通常画像転送設定処理（Ｓ７５０３）を示すフローチャートである。

【１１３１】

この通常画像転送設定処理では、まず、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定されている転送データテーブルから、先に実行された表示設定処理（Ｓ６３０３）のポインタ更新処理（Ｓ７２０５）によって更新されたポインタ２３３ｆで示されるアドレスに記載された情報を取得する（Ｓ７７０１）。そして、取得した情報が転送データ情報であるか否かを判別し（Ｓ７７０２）、転送データ情報であれば（Ｓ７７０２：Ｙｅｓ）、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出して、ワークＲＡＭ２３３に設けられた転送データバッファに格納し（Ｓ７７０３）、更に、ワークＲＡＭ２３３に設けられ、オン状態で転送開始すべき画像データが存在することを示す転送開始フラグをオンに設定して（Ｓ７７０４）、Ｓ７７０５の処理へ移行する。

【１１３２】

また、Ｓ７７０２の処理において、取得した情報が転送データ情報ではなく、Ｎｕｌｌデータであれば（Ｓ７７０２：Ｎｏ）、Ｓ７７０３及びＳ７７０４の処理をスキップして、Ｓ７７０５の処理へ移行する。Ｓ７７０５の処理では、画像コントローラ２３７に対して、前回行われた画像データの転送が終了した後に、新たに画像データの転送指示を設定したか否かを判別し（Ｓ７７０５）、転送指示を設定していれば（Ｓ７７０５：Ｙｅｓ）、更に、その転送指示に基づき画像コントローラ２３７により行われる画像データの転送が終了したか否かを判別する（Ｓ７７０６）。

【１１３３】

このＳ７７０６の処理では、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定した後、画像コントローラ２３７から、転送処理の終了を示す転送終了信号を受信した場合に、転送処理が終了したと判断する。そして、Ｓ７７０６の処理により、転送処理が終了していないと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｎｏ）、画像コントローラ２３７において画像の転送処理が継続して行われているので、この通常画像転送設定処理を終了する。

一方、転送処理が終了したと判別される場合（Ｓ７７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。また、Ｓ７７０５の処理の結果、前回の転送処理の終了後に、画像コントローラ２３７に対して画像データの転送指示を設定していない場合も（Ｓ７７０５：Ｎｏ）、Ｓ７７０７の処理へ移行する。

【１１３４】

Ｓ７７０７の処理では、転送開始フラグがオンか否かを判別し（Ｓ７７０７）、転送開始フラグがオンであれば（Ｓ７７０７：Ｙｅｓ）、転送開始すべき画像データが存在しているので、転送開始フラグをオフにし（Ｓ７７０８）、Ｓ７７０３の処理によって転送データバッファに格納した各種情報によって示されるスプライトの画像データを転送対象画像データに設定した上で、Ｓ７７１３の処理へ移行する。一方、転送開始フラグがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０７：Ｎｏ）、次いで、背面画像変更フラグ２３３ｗはオンか否かを判別する（Ｓ７７０９）。そして、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンではなく、オフであれば（Ｓ７７０９：Ｎｏ）、転送開始すべき画像データが存在していないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。

【１１３５】

一方、背面画像変更フラグ２３３ｗがオンであれば（Ｓ７７０９：Ｙｅｓ）、背面画像の変更を意味するので、背面画像変更フラグ２３３ｗをオフに設定した後（Ｓ７７１０）、背面画像種別毎に設けられた背面画像判別フラグ２３３ｘのうち、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データを特定し、その画像データを転送対象画像データに設定する（Ｓ７７１１）。更に、オン状態にある背面画像判別フラグ２３３ｘに対応する背面画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを取得し（Ｓ７７１２）、Ｓ７７１３の処理へ移行する。

【１１３６】

Ｓ７７１３の処理では、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に既に格納されているか否かを判別する（Ｓ７７１３）。このＳ７７１３の処理における判別では、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを参照することによって行われる。即ち、転送対象画像データとされたスプライトに対応する格納状態を格納画像データ判別フラグ２３３ｉより読み出して、その格納状態が「オン」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていると判断し、格納状態が「オフ」であれば、転送対象となったスプライトの画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていないと判断する。

【１１３７】

そして、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていれば（Ｓ７７１３：Ｙｅｓ）、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して、その画像データを転送する必要がないので、そのまま通常画像転送設定処理を終了する。これにより、無駄に画像データがキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に対して転送されるのを抑制することができ、表示制御装置１１４の各部における処理負担の軽減や、バスライン２４０におけるトラフィックの軽減を図ることができる。

【１１３８】

一方、Ｓ７７１３の処理の結果、転送対象画像データが通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納されていなければ（Ｓ７７１３：Ｎｏ）、その転送対象画像データの転送指示を設定する（Ｓ７７１４）。これにより、描画処理において画像コントローラ２３７に対して送信される描画リストに、転送対象画像データの転送データ情報が含められることになり、画像コントローラ２３７は、その描画リストに記載された転送データ情報を基に、転送対象画像の画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。なお、転送データ情報には、転送対象画像の画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレスと最終アドレス、転送先の情報（この場合は、通常用

ビデオＲＡＭ２３６）、及び転送先（ここで転送される転送対象画像の画像データを格納すべき通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａに設けられたサブエリア）の先頭アドレスが含められる。画像コントローラ２３７は、この転送データ情報に基づいて画像転送処理を実行し、転送処理で指定された画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から読み出して、指定されたビデオＲＡＭ（ここでは、通常用ビデオＲＡＭ２３６）の指定されたアドレスに転送する。そして、転送が完了すると、ＭＰＵ２３１に対して、転送終了信号を送信する。

【１１３９】

Ｓ７７１４の処理の後、格納画像データ判別フラグ２３３ｉを更新し（Ｓ７７１５）、この通常用転送設定処理を終了する。格納画像データ判別フラグ２３３ｉの更新は、上述したように、転送対象画像データとなったスプライトに対応する格納状態を「オン」に設定し、また、その一のスプライトと同じ画像格納エリア２３６ａのサブエリアに格納されることになっているその他のスプライトに対応する格納状態を「オフ」に設定することによって行われる。

【１１４０】

このように、この通常用画像転送処理を実行することによって、先に実行されたコマンド判定処理の中で、表示用停止種別コマンドに対応する処理が実行され、その結果、表示用停止種別コマンドによって示される停止種別情報が大当たりの停止種別であると判別された場合は、ファンファーレ演出において使用する画像データを遅滞なくキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。また、先に実行されたコマンド判定処理の中で背面画像変更コマンドの受信に基づいて背面画像の変更が行われた場合は、その背面画像で用いられる画像データのうち、常駐用ビデオＲＡＭ２３５の背面画像エリア２３５ｃに格納されていない画像データを、遅滞なく、キャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６に転送させることができる。

【１１４１】

また、本実施形態では、主制御装置１１０からのコマンド等に基づき音声ランプ制御装置１１３から送信されるコマンド（例えば、表示用変動パターンコマンド）等に応じて、表示データテーブルが表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定されるのに合わせて、その表示データテーブルに対応する転送データテーブルが転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定される。そして、ＭＰＵ２３１は、通常画像転送設定処理を実行することにより、転送データテーブルバッファ２３３ｅに設定された転送データテーブルのポインタ２３３ｆで示されるエリアに記載されている転送データ情報に従って、画像コントローラ２３７に対し転送対象画像データの転送指示を設定するので、表示データテーブルバッファ２３３ｄに設定された表示データテーブルで用いられるスプライトの画像データを、所望のタイミングで確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【１１４２】

ここで、表示データテーブルに従って所定のスプライトの描画が開始されるまでに、その所定のスプライトに対応する画像データが画像格納エリア２３６ａに格納されるように、転送データテーブルでは、転送対象画像データの転送データ情報が所定のアドレスに対して規定されているので、この転送データテーブルに規定された転送データ情報に従って、画像データをキャラクタＲＯＭ２３４から画像格納エリア２３６ａに転送することにより、表示データテーブルに従って所定のスプライトを描画する場合に、そのスプライトの描画に必要な常駐用ビデオＲＡＭ２３５に常駐されていない画像データを、必ず画像格納エリア２３６ａに格納させておくことができる。

【１１４３】

これにより、読み出し速度の遅いＮＡＮＤ型フラッシュメモリ２３４ａによってキャラクタＲＯＭ２３４を構成しても、遅滞なく表示に必要な画像を予めキャラクタＲＯＭ２３４から読み出し、通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送しておくことができるので、表示データテーブルで指定された各スプライトの画像を描画しながら、対応する演出を第３図柄表示

装置８１に表示させることができる。また、転送データテーブルの記載によって、常駐用ビデオＲＡＭ２３５に非常駐の画像データだけを容易に且つ確実にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ転送することができる。

【１１４４】

また、転送データテーブルでは、スプライトに対応する画像データ毎にキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６へ画像データが転送されるように、その転送データ情報を規定する。これにより、その画像データの転送をスプライト毎に管理し、また、制御することができるので、その転送に係る処理を容易に行うことができる。そして、スプライト単位でキャラクタＲＯＭ２３４から通常用ビデオＲＡＭ２３６への画像データの転送を制御することにより、その処理を容易にしつつ、詳細に画像データの転送を制御できる。よって、転送にかかる負荷の増大を効率よく抑制することができる。

【１１４５】

次いで、図８７を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理の一処理である上述の描画処理（Ｓ６３０６）の詳細について説明する。図８７は、この描画処理を示すフローチャートである。

【１１４６】

描画処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別ならびにそれぞれのスプライトの描画に必要なパラメータ（表示位置座標、拡大率、回転角度、半透明値、αブレンディング情報、色情報、フィルタ指定情報）、及び、転送設定処理（Ｓ６３０５）により設定された転送指示から、描画リスト（図３８）を生成する（Ｓ７８０１）。即ち、Ｓ７８０１の処理では、タスク処理（Ｓ６３０４）で決定された１フレームを構成する各種スプライトの種別から、各スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを特定し、その特定された格納ＲＡＭ種別とアドレスとに対して、タスク処理で決定されたそのスプライトに必要なパラメータを対応付ける。そして、各スプライトを、１フレーム分の画像の中で最も背面側に配置すべきスプライトから前面側に配置すべきスプライト順に並び替えた上で、その並び替え後のスプライト順に、それぞれのスプライトに対する詳細な描画情報（詳細情報）として、スプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別ならびにアドレスおよびそのスプライトの描画に必要なパラメータを記述することで、描画リストを生成する。また、転送設定処理（Ｓ６３０５）により転送指示が設定された場合は、その描画リストの末尾に、転送データ情報として、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを追記する。

【１１４７】

なお、上述したように、スプライト毎に、そのスプライトの画像データが格納される常駐用ビデオＲＡＭ２３５のエリア、又は、通常用ビデオＲＡＭ２３６の画像格納エリア２３６ａのサブエリアが固定されているので、ＭＰＵ２３１は、スプライト種別に応じて、そのスプライトの画像データが格納されている格納ＲＡＭ種別とアドレスとを即座に特定し、それらの情報を描画リストの詳細情報に容易に含めることができる。

【１１４８】

描画リストを生成すると、その生成した描画リストと、描画対象バッファフラグ２３３ｊによって特定される描画対象バッファ情報とを画像コントローラへ送信する（Ｓ７８０２）。ここでは、描画対象バッファフラグ２３３ｊが０である場合は、描画対象バッファ情報として第１フレームバッファ２３６ｂに描画された画像を展開するよう指示する情報を含め、描画対象バッファフラグ２３３ｊが１である場合は、描画対象バッファ情報として第２フレームバッファ２３６ｃに描画された画像を展開するよう指示する情報を含める。

【１１４９】

画像コントローラ２３７は、ＭＰＵ２３１より受信した描画リストに基づいて、その描画リストの先頭に記述されたスプライトから順に画像を描画し、それを描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファに上書きによって展開する。これにより、描画リ

ストによって生成された１フレーム分の画像において、最初に描画したスプライトが最も背面側に配置させ、最後に描画したスプライトが最も前面側に配置させることができる。

【１１５０】

また、描画リストに転送データ情報が含まれている場合は、その転送データ情報から、転送対象画像データが格納されているキャラクタＲＯＭ２３４の先頭アドレス（格納元先頭アドレス）と最終アドレス（格納元最終アドレス）、及び、転送先（通常用ビデオＲＡＭ２３６）の先頭アドレスを抽出し、その格納元先頭アドレスから格納元最終アドレスまでに格納された画像データを順にキャラクタＲＯＭ２３４から読み出してバッファＲＡＭ２３７ａに一時的に格納した後、通常用ビデオＲＡＭ２３６が未使用状態にあるときを見計らって、バッファＲＡＭ２３７ａに格納した画像データを通常用ビデオＲＡＭ２３６の転送先先頭アドレスによって示されるエリアに順次転送する。そして、この通常用ビデオＲＡＭ２３６に格納された画像データは、その後にＭＰＵ２３１より送信される描画リストに基づいて使用され、描画リストに従った画像の描画が行われる。

【１１５１】

なお、画像コントローラ２３７は、描画対象バッファ情報によって指示されたフレームバッファとは異なるフレームバッファから、先に展開された画像の画像情報を読み出して、駆動信号と共にその画像情報を第３図柄表示装置８１に送信する。これにより、第３図柄表示装置８１に対して、フレームバッファに展開した画像を表示させることができる。また、一方のフレームバッファに描画した画像を展開しながら、一方のフレームバッファから展開した画像を第３図柄表示装置８１に表示させることができ、描画処理と表示処理とを同時並列的に処理することができる。

【１１５２】

描画処理は、Ｓ７８０２の処理の後、描画対象バッファフラグ２３３ｊを更新する（Ｓ７８０３）。そして、描画処理を終了して、Ｖ割込処理に戻る。描画対象バッファフラグ２３３ｊの更新は、その値を反転させることにより、即ち、値が「０」であった場合は「１」に、「１」であった場合は「０」に設定することによって行われる。これにより、描画対象バッファは、描画リストが送信される度に、第１フレームバッファ２３６ｂと第２フレームバッファ２３６ｃとの間で交互に設定される。

【１１５３】

ここで、描画リストの送信は、１フレーム分の画像の描画処理および表示処理が完了する２０ミリ秒毎に画像コントローラ２３７から送信されるＶ割込信号に基づいて、ＭＰＵ２３１により実行されるＶ割込処理（図７５（ｂ）参照）の描画処理が実行される度に、行われることになる。これにより、あるタイミングで、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定されて、画像の描画処理および表示処理が実行されると、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒後に、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定される。よって、先に第１フレームバッファ２３６ｂに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第２フレームバッファ２３６ｃに新たな画像が展開される。

【１１５４】

そして、更に次の２０ミリ秒後には、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファとして第１フレームバッファ２３６ｂが指定され、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとして第２フレームバッファ２３６ｃが指定される。よって、先に第２フレームバッファ２３６ｃに展開された画像の画像情報が読み出されて第３図柄表示装置８１に表示させることができると同時に、第１フレームバッファ２３６ｂに新たな画像が展開される。以後、１フレーム分の画像を展開するフレームバッファと、１フレーム分の画像情報が読み出されるフレームバッファとを、２０ミリ秒毎に、それぞれ第１フレームバッファ２３６ｂおよび第２フレームバッファ２３６ｃのいずれかを交互に指定すること

によって、１フレーム分の画像の描画処理を行いながら、１フレーム分の画像の表示処理を２０ミリ秒単位で連続的に行わせることができる。

【１１５５】

＜第２実施形態＞

次に、図８８～図１０７を参照して本パチンコ機１０の第２実施形態について説明する。本第２実施形態では、第１実施形態に対して、遊技盤１３の構成の一部と、主制御装置１１０の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３の構成の一部と、が相違している。

【１１５６】

上述した第１実施形態では、図３に示した通り、普電入賞装置６４０に入賞した球が入球し得る入球口として特電作動口６４３と、アウト口６４４と、を設けるように構成していた。そして、特電作動口６４３に球が入賞した場合に役物当たり遊技が実行されるように構成していた。しかしながら、上述した第１実施形態では、役物当たり遊技を実行させるための作動口が１つしか無く、役物当たり遊技に対してバリエーションを持たせることができないため、遊技が単調となってしまい遊技に早期に飽きてしまうことに加え、毎回同一の動作パターンで役物当たり遊技が実行されることから、球をＶ入賞口１６５に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる（特電作動口６４３に球を入賞させる）遊技が実行され易くなるという問題があった。

【１１５７】

これに対して、本第２実施形態では、普電入賞装置６４０内に新たに第２特電作動口１６４３を設け、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３、或いは、アウト口６４４の何れかに入賞し得るように構成している点で相違している。

【１１５８】

さらに、球が特電作動口６４３に入賞した場合と、第２特電作動口１６４３に入賞した場合とで異なる開放パターンの役物当たり遊技が実行されるように構成しており、特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技よりも、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技のほうが、役物当たり遊技中に球をＶ入賞口１６５（図６参照）に入賞させ易くするように構成している。

【１１５９】

このように構成することで、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球の流下状況に対して遊技者により興味を持たせることができる。また、球が特電作動口６４３に入賞した場合と、第２特電作動口１６４３に入賞した場合とで、異なる動作パターンの役物当たり遊技が実行されるため、球をＶ入賞口１６５に入賞させ易いタイミングを図って役物遊技を実行させる（特電作動口６４３に球を入賞させる）遊技が実行され難くすることができる。

【１１６０】

さらに、本第２実施形態では、上述した第１実施形態にて実行される各種演出に対して、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において実行中の普通図柄の残変動時間に基づいて実行される第１遊技方法示唆演出と、時短状態中に役物当たり遊技が実行される場合において中断されている特別図柄変動（特図変動）の残変動時間に基づいて実行される第２遊技方法示唆演出と、を新たに実行可能に構成している点で相違している。

【１１６１】

上述した第１実施形態では、図１２から図１９を参照して上述した通り、時短状態中の遊技（特電遊技）の遊技内容を示すための演出として、時短状態の残継続期間、普通図柄の抽選結果、普図当たり遊技の実行状況、役物当たり遊技の実行状況、を報知するための演出を第３図柄表示装置８１の表示面にて表示するように構成し、時短状態中の遊技を遊技者に分かり易く報知するものであった。

【１１６２】

しかしながら、上述した第１実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出内容では、時短状態中（Ｖラッシュ中）の遊技状況を遊技者に分かり易く報知することは可能であるが

、Ｖラッシュ中において、より良い遊技を遊技者に実行させるために遊技方法を遊技者に選択させることはできなかった。つまり、Ｖラッシュの残期間となる特別図柄変動の残変動時間（時短終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの期間）の減算を中断させる役物当たり遊技が実行された場合に、現状が、Ｖ入賞装置６５に複数の球を入賞させることで、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を狙いながらいち早く役物当たり遊技を終了させたほうが良い状態であるか、Ｖ入賞口１６５への球の入賞を諦め、なるべく長い期間役物当たり遊技を継続させたほうが良い状態であるかを、遊技者に示唆（報知）することができなかった。

【１１６３】

これに対して、本第２実施形態では、上述した第１遊技方法示唆演出と、第２遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によってＶラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１６４】

まず、図８８、及び図８９を参照して、本第２実施形態にて用いられる普電入賞装置６４０の構成について説明をする。図８８は、本第２実施形態のパチンコ機１０における普電入賞装置６４０の構成を模式的に示した模式図であって、図８９は、本第２実施形態のパチンコ機１０における普電入賞装置６４０に入賞した球が第２特電作動口１６４３へと流下し得る状態を示した模式図である。本第２実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０に対して普電入賞装置６４０内の構成を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１１６５】

図８８に示した通り、本第２実施形態の普電入賞装置６４０は、上述した第１実施形態の普電入賞装置６４０（図３参照）に対して、第２隔壁６４０ｋ２の下端側（第２可動弁６４２により区切られる位置よりも下方側）に切欠きを設け、その切欠き部により形成される開口部から球が流入し得る第４流路６４１ｄを形成するために、第２隔壁６４０ｋ２の下端側と連結される第４隔壁６４０ｋ４を設けている点で相違している。

【１１６６】

そして、第１流路６４１ａを流下した球が第４流路６４１ｄに流入すること無く、第２流路６４１ｂを特電作動口６４３に向けて流下させるために、第２流路６４１ｂと第４流路６４１ｄとを遮蔽する通常位置（図８８参照）と、第１流路６４１ａを流下した球が第２流路６４１ｂを流下し特電作動口６４３へと入球する流路を遮蔽し、第４流路６４１ｄへと誘導する作動位置（図８９参照）とに可変可能な第３可動弁１６４３を設けた点で相違している。

【１１６７】

詳細な説明は後述するが、この第３可動弁１６４３は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される第３可動弁ソレノイド２０９ｆの駆動によって可変動作されるように構成しており、主制御装置１１０による普図当たり遊技の動作制御が開始された場合に予め定められた可変パターンで上述した通常位置と、作動位置とに可変動作される。第３可動弁１６４３は、第３可動弁ソレノイド２０９がオンに設定される場合（通電される場合）に作動位置に位置し、第３可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定される場合（通電されない場合）に通常位置に位置するように構成されている。よって、普図当たり遊技が実行されていない状態では通常位置に位置する。なお、本第２実施形態では、特電作動口６４３に球を入賞させた場合と、第２特電作動口１６４３に球を入賞させた場合と、で実行される役物当たり遊技の遊技内容（動作パターン）を異ならせており、第２特電作動口１

６４３に球を入賞させた場合のほうが、役物当たり遊技中に球をＶ入賞口１６５へと入賞させ易くなるように構成している。よって、第３可動弁ソレノイド２０９ｄがオフに設定されている場合に、第３可動弁１６４２を第２特電作動口１６４３に球が入賞し得ない通常位置に位置させることにより、不正に球を第２特電作動口１６４３に入賞させる行為を抑制することができる。

【１１６８】

また、第３可動弁１６４３の可動範囲は、第２状態（第１流路６４１ａを流下した球が第３流路６４１ｃへと誘導される状態（図８８参照））に位置している第２可動弁６４２と接触しない範囲となるように設計されている。このように構成することで、第２可動弁６４２の可動状況を考慮すること無く第３可動弁１６４２を可動させることができる。

【１１６９】

そして、第２可動弁６４２が第１状態に位置し、第３可動弁１６４２が作動位置に位置した場合には、図８９に示した通り、普電入賞装置６４０に入賞した球が第３可動弁１６４２の上面で受け止められ、第２特電作動口１６４３へと誘導される。詳細な説明は後述するが、第３可動弁１６４２は、普図当たり遊技が開始されることを契機に予め定められた可変パターンで可変動作されるものであり、作動位置（図８９参照）を０．２秒維持し、通常位置（図８８参照）を１．５秒維持する可変動作を繰り返し実行するように構成している。つまり、第１状態に位置している第２可動弁６４２を通過した球の約８５％が特電作動口６４３へと入賞し、約１５％が第２特電作動口１６４３へと入賞するように構成している。よって、普図当たり遊技中において、特電作動口６４３のほうが第２特電作動口１６４３よりも球が入賞し易い作動口となる。

【１１７０】

さらに、特電作動口６４３に球が入賞した場合よりも、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合のほうが、実行される役物当たり遊技において球がＶ入賞口１６５へと入賞し易くなるように構成している。よって、本第２実施形態では、上述した第１実施形態とは異なり、普通図柄抽選を契機にＶ大当たり遊技を目指す特電遊技において、普図当たり遊技中の遊技結果（何れの作動口に球が入賞するか）に応じて、役物当たり遊技中のＶ入賞口１６５への球の入賞のし易さが異なるため、普図当たり遊技と、役物当たり遊技との両方に対して遊技者が注視することになり、遊技の興趣を向上させることができる。

【１１７１】

なお、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技において、球が入賞する作動口が、特電作動口６４３になるか、第２特電作動口１６４３になるかが、第３可動弁１６４２の可変動作によって決定されるため、実行される普図当たり遊技によって球が入賞し易い作動口が可変することが無く、常に第２特電作動口１６４３へと球が入賞することを期待させながら遊技者に意欲的に普図当たり遊技を実行させることができるものであるが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に設定される普図当たり種別として、第１状態に位置している第２可動弁６４２を通過した球の約８５％が特電作動口６４３へと入賞し、約１５％が第２特電作動口１６４３へと入賞する通常普図当たり遊技が実行される通常普図当たり種別と、その通常普図当たり遊技よりも第２特電作動口１６４３へと球が入賞する割合を高くした有利普図当たり遊技が実行される有利普図当たり種別と、を設定可能に構成しても良い。

【１１７２】

このように構成することで、特電遊技によってＶ大当たり遊技を狙う遊技者に対して、普通図柄の抽選結果（設定される普図当たり種別）、普図当たり遊技、役物当たり遊技の全てにおいて、遊技者を注視させることができ、特電遊技をより意欲的に遊技させることができる。

【１１７３】

＜第２実施形態において実行される演出内容について＞

次に、図９０、及び図９１を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０で実行される各種演出の特徴的な内容について説明をする。図９０（ａ）は、時短状態（Ｖラッシュ）中

において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残期間が所定期間未満（１５秒未満）である場合に表示される表示内容の一例を示した模式図であって、図９０（ｂ）は、時短状態（Ｖラッシュ）中において普図ロング当たり遊技と、役物当たり遊技と、が重複して実行されている状態のうち、普図ロング当たり遊技の残時間が所定期間以上（１５秒以上）である場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。なお、上述した第１実施形態にて説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各表示態様と同一の表示態様については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１１７４】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまで時短状態が継続するように構成しており、その時短状態中（特別図柄変動中）に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理が中断）するように構成している。つまり、役物当たり遊技が実行されている間は、時短状態の残期間が減算されない期間となる。よって、役物当たり遊技が実行されてから球をＶ入賞口１６５に入賞（Ｖ入賞）させるまでの間は、時短状態の残期間を気にすること無く遊技を行うことができる。

【１１７５】

本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中（Ｖラッシュ中）に、多くの大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させるためには、時短状態中に実行される特別図柄変動として長い変動時間が設定されることにより、時短状態の期間（時短終了条件が成立するまでの期間）を長くする方法と、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算をなるべく多く中断させる方法と、がある。前者の方法は特別図柄抽選の結果によるものであり遊技者の技量に関わらず設定されるため、時短状態中に実行される特別図柄変動として短い変動時間が設定された場合には遊技者の遊技意欲が低下してしまう虞があった。

【１１７６】

一方、本実施形態では、遊技者の技量によって時短状態の残期間が減算される期間の長さを可変させることを可能に構成しているため、上述した後者の方法に対して、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。

【１１７７】

ここで、役物当たり遊技が実行させる間隔を短くすることで時短状態の残期間の減算をなるべく多く中断させる方法について説明をする。本実施形態のパチンコ機１０における時短状態中の遊技は、上述した第１実施形態と同一であり、まず、普通図柄の抽選を実行し、普図当たり当選に基づいて普図当たり遊技を実行させる。そして、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３に球を入賞させ、役物当たり遊技を実行させ、その役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５へと球を入賞（Ｖ入賞）させ、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う遊技（特電遊技）が実行される。

【１１７８】

そして、特電遊技の開始契機となる普通図柄の抽選は、既に普通図柄の抽選が実行されている状態、或いは、普図当たり遊技中に新たに実行されないように構成している。つまり、役物当たり遊技と普通図柄の抽選とは重複して実行可能に構成している。さらに、役物当たり遊技には、複数の終了条件が設定されており、役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５に球が所定数（３個）入賞した場合、或いは、所定期間（役物当たり遊技の動作シナリオが役物当たり遊技の終了タイミングまで更新される期間）の経過によって役物当たり遊技が終了するように構成している。

【１１７９】

よって、普通図柄の抽選期間（変動期間）、即ち、普図当たり遊技が実行されていない期間と重複して実行される役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、普図当たり遊技が実行されていない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。こ

れにより、普通図柄の抽選期間中（変動期間中）に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

【１１８０】

また、本実施形態では、普図当たり遊技として複数の開放動作パターンを実行可能に構成しており、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置６４０へと入賞可能な開放状態（電動役物６４０ａが開放される状態）が比較的長く設定される有利普図当たり遊技と、その有利普図当たり遊技よりも開放状態が短く設定される不利普図当たり遊技と、を実行可能に構成している。さらに、不利普図当たり遊技では、球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが可能な開放状態が設定された後に、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ難い閉状態が長期間（１５秒間）設定されるように構成している。

【１１８１】

この不利普図当たり遊技における長期間の閉鎖状態においても、上述した普通図柄の変動期間中と同様に、新たな役物当たり遊技を実行させることが実質不可能な状態であるため、役物当たり遊技と、不利普図当たり遊技と、が重複して実行されている場合において、役物当たり遊技の実行期間を長くすることにより、新たな役物当たり遊技が実行されない期間における特別図柄変動の実行期間を短くすることができる。これにより、普図当たり遊技中における閉鎖期間中に特別図柄変動が実行されることにより、役物当たり遊技の実行間隔が長くなることを抑制することができる。

【１１８２】

上述した通り、Ｖラッシュ中において新たな役物当たり遊技が実行されない（され難い）不利期間（普図変動期間、普図当たり遊技の閉鎖期間）を判別し、その不利期間と、特図変動の減算が中断される役物当たり遊技期間と、が重複した場合に、実行中の役物当たり遊技の実行期間を長くさせることにより、不利期間中における特別図柄変動の実行期間を短くすることが可能であり、本実施形態では、不利期間と役物当たり遊技とが重複した場合において、遊技者にその旨を報知可能に構成している。

【１１８３】

つまり、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される演出内容によって、役物当たり遊技中の普図当たり遊技の遊技状況を遊技者が視認可能に構成している。そして、役物当たり遊技中における普図当たり遊技の遊技状況に応じて演出態様を異ならせるように構成している。具体的には、図９０（ａ）に示した通り、役物当たり遊技の実行中（特図変動が中断されている状態）であって、不利普図当たり遊技における長時間（１５秒間）の閉鎖期間中である場合には、表示領域ＨＲ１０にて、不利普図当たり遊技の終了までの残期間（閉鎖期間が終了するまでの残期間）を示す情報として「普図当たり終了まで１０秒」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞でＳＴＯＰ継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第１実施形態の図１３（ｂ）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１８４】

このように、表示領域ＨＲ１０の表示態様、および副表示領域Ｄｓの表示態様を遊技者に把握させることにより、遊技者に実行中の役物当たり遊技に対して、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることでＶ入賞を狙う遊技、即ち、球入賞に基づく役物当たり遊技の終了条件が成立し易く、役物当たり遊技期間が短くなり易いが、Ｖ入賞により大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙える第１遊技を実行するか、Ｖ入賞による大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の実行を諦めると共に、時間経過に基づく役物当たり遊技の終了条件を成立させることで役物当たり遊技期間を長くする第２遊技（球を発射させない遊技）を実行するかを選択させることが可能となる。

【１１８５】

また、図９０（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技と、普通図柄の長時間変動と、が重複している場合においても、図９０（ａ）と同様に、遊技者に遊技方法（第１遊技、第２遊技）を選択させるための情報が表示される。具体的には、役物当たり遊技の実行中（特図

変動が中断されている状態）であって、実行中の普通図柄変動の残期間が所定期間（１５秒）以上である場合には、表示領域ＨＲ１１にて、普通図柄変動の残期間を示す情報として「普図変動終了まで１５秒」のコメントが表示される。また、副表示領域Ｄｓには役物当たり遊技の遊技期間を長くすることの利点を遊技者に報知するための報知態様として「役物当たり非入賞でＳＴＯＰ継続」のコメントが表示される。それ以外の表示要素については、上述した第１実施形態の図１３（ｂ）と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１１８６】

このように構成することで、遊技者に技量（実行する遊技内容）により、特別図柄変動を中断させる期間の長さを異ならせることが可能となるため、遊技者に対してＶラッシュ中（時短状態中）における遊技を積極的に実行させることができる。また、何れの遊技を遊技者が選択した場合であっても、異なる点で遊技者に有利となり得る遊技結果が発生し得るように構成しているため、遊技者が選択した遊技によって、その後の遊技結果を大きく異ならせることができ、より積極的に遊技方法を選択させることができる。

【１１８７】

また、本実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作パターンとして、有利普図当たり遊技と不利普図当たり遊技とを少なくとも実行可能に構成し、時短状態中に実行される普通図柄の変動時間も長時間変動と、短時間変動と、を設定可能に構成している。そして、有利普図当たり遊技中に役物当たり遊技が実行される場合と、普通図柄の短時間変動中に役物当たり遊技が実行される場合には、役物当たり遊技中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させる遊技（第１遊技）を実行した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成している。

【１１８８】

このように、時短状態中（Ｖラッシュ中）における不利期間（新たな役物当たり遊技が実行され得ない期間）となるタイミング（不利期間の有無）を普通図柄の抽選結果に応じて可変させることにより、時短遊技中（Ｖラッシュ中）における遊技が単調になることを抑制することができる。

【１１８９】

さらに、本実施形態では、役物当たり遊技として、Ｖ入賞装置６５に入賞した球がＶ入賞口１６５へと入賞（Ｖ入賞）し易い有利役物当たり遊技と、その有利役物当たり遊技よりも不利な不利役物当たり遊技と、を実行可能に構成しており、有利役物当たり遊技が実行された場合は、その役物当たり遊技中の略１００％の割合で球をＶ入賞させることが可能で、不利役物当たり遊技が実行された場合は、Ｖ入賞する確率が約１／１１となるように構成している。

【１１９０】

そこで、上述した不利期間と重複して実行される役物当たり遊技が有利役物当たり遊技である場合には、図９０（ａ），（ｂ）にて示した演出が実行されないように構成している。このように構成することで、遊技者に対して容易にＶ大当たり遊技を獲得可能な状況が発生したにも関わらず、Ｖ大当たり遊技の実行を狙わない遊技（第２遊技）が実行されてしまい、遊技者に過剰に不利な遊技を実行させてしまうことを抑制することができる。

【１１９１】

次に、図９１（ａ），（ｂ）を参照して、役物当たり遊技において中断されている特別図柄変動の残期間（残変動時間）の長さに基づいて実行される演出について説明をする。図９１（ａ）は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合における第３図柄表示装置８１の表示面の表示内容を模式的に示した模式図であって、図９１（ｂ）は、中断されている特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも長い場合における第３図柄表示装置８１の表示面の表示内容を模式的に示した模式図である。

【１１９２】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態中（Ｖラッシュ中）に、大当

たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合には、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間として、実行される大当たり遊技の大当たり種別に対応して設定される時短回数（例えば、時短４回）に、中断中の特別図柄変動の残期間を加算した期間が設定されるように構成している。つまり、大当たり遊技の終了後に再開される特別図柄変動（大当たり遊技実行時に中断されていた特別図柄変動）の終了後に、時短回数の減算が開始されるように構成している。

【１１９３】

よって、同一の大当たり種別が設定される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行される場合であっても、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）時における特別図柄変動の残期間に応じて、大当たり遊技終了後に設定される新たな時短状態の期間が異なることになる。本実施形態のパチンコ機１０のように、時短状態中に特別図柄抽選とは異なる遊技によって、大当たりを目指す遊技性を有し、時短状態中の特別図柄抽選を、時短状態が終了させるための要素（時短状態の継続期間を設定するための要素）として用いるパチンコ機１０においては、特別図柄変動の残期間が長い状態で大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を実行させることが望ましい。しかし、上述した第１実施形態と同様に、時短状態の継続期間を示す残時短期間態様８０１（図１２（ａ）参照）は、個々の特別図柄変動の残期間を示すこと無く、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの合計時間に対応する情報が表示され、タイマ８１２（図１２（ｂ）参照）では、時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでの時間がカウントダウン表示されるように構成している。

【１１９４】

つまり、上述した第１実施形態にて説明をした演出態様では、遊技者に対して、役物当たり遊技が実行されることにより中断されている特別図柄変動の残期間を遊技者が把握出来ないものであった。これに対して、本実施形態では、上述した第１実施形態の演出態様に加え、中断中の特別図柄変動の残期間に応じた演出を実行可能に構成している。具体的には、図９１（ａ）に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が０．１秒（図９１（ｃ）参照）である場合には、副表示領域Ｄｓにて「次の役物当たりでＶＧＥＴしたほうが大チャンス」のコメントを表示し、図９１（ｂ）に示した通り、役物当たり遊技中における中断中の特別図柄変動の残期間が２０．１秒（図９１（ｄ）参照）である場合には、副表示領域Ｄｓにて「今回の役物当たりでＶＧＥＴすると大チャンス」のコメントを表示するように構成している。

【１１９５】

即ち、本実施形態では、中断中の特別図柄変動の残期間を判別し、その判別結果が予め定められた所定期間（例えば、５秒）よりも短い場合には、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球を入賞させ、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、そのＶ大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）が短くなり易い状態であることを示す演出が実行され、中断中の特別図柄変動の残期間が所定期間（例えば、５秒）よりも長い場合には、今回の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５に球を入賞させ、Ｖ大当たり遊技を実行した場合に、そのＶ大当たり遊技の後に設定される時短状態の期間（Ｖラッシュ期間）が長くなり易い状態であることを示す演出が実行されるように構成している。よって、Ｖ大当たり遊技中の遊技方法を実行される演出の内容に基づいて遊技者が選択（Ｖ入賞口１６５へと球を入賞させるか、入賞させないかを選択）することが可能となり、遊技者が任意に選択した遊技方法に基づいてＶラッシュ期間中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となる。

【１１９６】

なお、詳細な説明は省略するが、図９１（ａ）に示した演出を実行するには、その他にも演出実行条件を設けており、具体的には、獲得済の普図保留記憶（獲得済の普通図柄の入賞情報）内に当たり当選している入賞情報が含まれている場合に成立する第１条件と、中断中の特別図柄変動が時短終了条件を成立させることとなる特別図柄変動（時短最終変動）では無い場合に成立する第２条件と、を有している。このように演出実行条件を設定することにより、副表示領域Ｄｓにて表示されたコメントに従って、実行中の役物当たり遊

技中に球をＶ入賞させない遊技を選択した後に、直ぐに時短状態が終了してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１１９７】

なお、上述した図９１（ａ），（ｂ）の演出の実行条件は本実施形態にて用いた実行条件を用いても良く、例えば、中断中の特別図柄変動の残期間と、次に実行される特別図柄変動の変動時間と、を比較する比較手段を設け、その比較結果が中断中の特別図柄変動の残期間のほうが長いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中のＶ入賞促す演出（図９１（ｂ）参照）を実行し、中断中の特別図柄変動の残期間のほうが短いと判別した場合には、今回の役物当たり遊技中にはＶ入賞を抑制する演出（図９１（（ａ）参照）を実行するように構成しても良い。これにより、実際に実行される特別図柄変動の期間（次に実行される特別図柄変動の期間）に対して、中断中の特別図柄変動の残期間を相対的に判別することが可能となるため、遊技者に精度の高い演出を実行（設定）することができ、演出効果を高めることができる。

【１１９８】

以上、図９０及び図９１で示したように、本実施形態では、Ｖラッシュ中の役物当たり遊技中（特別図柄変動の中断中）における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間に基づいて、遊技者に対して有利となり得る遊技方法を示唆する演出を実行するように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択させる楽しさを提供することができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技中における普通図柄の変動状況、普図当たり遊技の遊技状況、及び、中断されている特別図柄変動の残期間のそれぞれを示唆する演出を実行する、即ち、Ｖラッシュ期間中における各種状況を示唆する状況示唆演出のみを実行するように構成しても良い。このように構成することで、状況示唆演出を把握した遊技者がＶラッシュ期間中の遊技状況を分析し、最も有利となる遊技方法を自ら予測して遊技方法を選択する楽しさを提供することができる。

【１１９９】

＜第２実施形態における時短状態中の遊技の流れについて＞

次に、図９２及び図９３を参照して、第２実施形態における時短状態中の遊技の流れについて説明をする。本第２実施形態では、時短状態中の普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技として、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技と、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技とを実行可能に構成している。そして、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技よりも、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技のほうが、普図当たり遊技全体の期間の長さに対する普電入賞装置６４０が開放状態となる期間の長さの割合が低くなるように構成している。つまり、普図当たり遊技の期間が短い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球を入賞させることができ、且つ、短い期間（約３．５秒）で普図当たり遊技が終了する有利普図当たり遊技となり、普図当たり遊技の期間が長い普図当たり遊技は、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球を入賞させることができるが、普図当たり遊技が終了するまでの期間が長い（約１７．５秒）不利普図当たり遊技となる。

【１２００】

さらに、詳細な説明は後述するが、上述した不利普図当たり遊技は、有利普図当たり遊技と同一の可変動作で普電入賞装置６４０を開放動作させた後、普電入賞装置６４０が閉鎖状態となる期間が１５秒間設定される普図当たり遊技であり、その１５秒間は、特別図柄変動の残期間が無駄に減算される不利期間となる。

【１２０１】

そこで、上述した不利期間が設定されるタイミングと、役物当たり遊技の遊技内容について図９２を参照して説明をする。図９２は、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行された場合における遊技の流れを示したタイミングチャートである。普通図柄抽選で当たり当選し、不利普図当たり遊技が実行されると、普電入賞装置６４０が１秒開放、０．５秒閉鎖、１秒開放、１５秒閉鎖、０．１秒開放する普図当たり遊技が実行される。そして

、最初の１秒開放の期間中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞すると、その入賞を契機に役物当たり遊技が実行される。

【１２０２】

そして、詳細は図９６（ｂ）を参照して後述するが、図９２（ａ）に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させること無く、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから８．１秒後に役物当たり遊技が終了するため、８．１秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行される場合に設定される不利期間の一部を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。

【１２０３】

一方、図９２（ｂ）に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと規定個数（３個）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図９２（ａ）に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。

【１２０４】

このような状況において、本実施形態では、図９０（ａ）に示した通り、普図当たり遊技が終了するまでの期間を表示領域ＨＲ１０に表示し、さらに、副表示領域Ｄｓにて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、不利普図当たり遊技（普図当たりＢ）が実行される場合に設定される不利期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。

【１２０５】

よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球を入賞させ（入賞確率は約１／１１）、Ｖ大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しみを提供することができる。

【１２０６】

次に、図９３を参照して、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（１５秒）が選択された場合における遊技の流れについて説明をする。図９３は、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、遊技者に不利となる長時間変動（１５秒）が選択された場合における遊技の流れを模式的に示したタイミングチャートである。

【１２０７】

詳細は後述するが、本実施形態では、時短状態中に実行される普通図柄変動の変動時間として、１秒の短変動と、１５秒の長変動と、が選択されるように構成している。ここで、時短状態中における普通図柄の変動期間中は、特別図柄変動の変動時間の減算が実行され、且つ、普図当たり遊技が実行されない期間であるため、遊技者に不利な不利期間となる。よって、図９２を参照して上述した普図当たり遊技中における閉鎖状態期間と同様に、役物当たり遊技の遊技期間、即ち、特別図柄変動の変動時間の減算が中断されている期間と、普通図柄変動の変動期間とを重複させ、不利期間中の無駄に特別図柄変動の変動時間が減算されないようにしたほうが、時短状態中の遊技を効率良く実行することができる。

【１２０８】

詳細は図９６（ｂ）を参照して後述するが、図９３（ａ）に示した通り、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと規定個数（３個）入賞させ、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させた場合には、図９２（ａ）に示した時間経過で役物当たり遊技を終了させた場合に比べて、役物当たり遊技の期間（特別図柄変動の変動時間の減算が中

断されている期間）が短くなるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間が長くなる。
【１２０９】
一方、図９３（ｂ）に示したように、特電作動（役物当たり遊技）中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させること無く、時間経過で終了させた場合には、役物当たり遊技が開始されてから８．１秒後に役物当たり遊技が終了するため、８．１秒の間、特図変動（特別図柄変動）の変動時間の減算が中断される。よって、長時間の普通図柄変動（１５秒）の変動期間を特別図柄変動の変動時間が減算されない状態と重複させることができるため、不利期間中に減算される特別図柄変動の変動時間を減少させることができる。
【１２１０】
このような状況において、本実施形態では、図９０（ｂ）に示した通り、普図当たり変動が終了するまでの期間を表示領域ＨＲ１１に表示し、さらに、副表示領域Ｄｓにて特別図柄変動の変動時間の減算を継続して中断させる遊技方法が案内表示されるため、遊技者に対して、役物当たり遊技中の遊技方法を選択させ易くすることができる。なお、役物当たり遊技中に球がＶ入賞口１６５へと入賞し、Ｖ大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技期間と、長時間の普通図柄変動（１５秒）の変動期間とが重複するため、不利期間が設定されることにより遊技者に不利となることが無い。
【１２１１】
よって、遊技者に対して、実行中の役物当たり遊技を時間経過で終了させ無駄に特別図柄変動の変動時間の減算が行われてしまうことを防ぐ遊技方法を選択するか、実行中の役物当たり遊技にてＶ入賞口１６５へと球を入賞させ（入賞確率は約１／１１）、Ｖ大当たり遊技を狙う遊技方法を選択するかを、選択させる楽しみを提供することができる。
【１２１２】
＜第２実施形態における電気的構成について＞
次に、図９４～図９９を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について説明をする。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成の一部とが相違している。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２１３】
ここで、図９４を参照して、本第２実施形態のパチンコ機１０おける電気的構成について説明をする。図９４は、本第２実施形態のパチンコ機１０における電気的構成を示すブロック図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態のパチンコ機１０における電気的構成（図２１参照）に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成の一部と、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成の一部と、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されるソレノイド２０９に新たなソレノイドを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１２１４】
本第２実施形態では、図８８、及び図８９を参照して上述した通り、普電入賞装置６４０内に第３可動弁１６４２を設けており、その第３可動弁１６４２を駆動させるための第３可動弁ソレノイド２０９ｆを追加している点で相違している。詳細な説明は後述するが、この第３可動弁ソレノイド２０９ｆは、普図当たり遊技の実行を契機に所定間隔でオン状態とオフ状態とに切り替え制御される。これにより、普図当たり遊技中は第３可動弁１６４２が通常位置（図８８参照）と、作動位置（図８９参照）とに可変される。よって、普図当たり遊技中に第２可動弁６４２が作動し、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３に向けて流下した場合には、第３可動弁１６４２の状況に応じて、球が特電作動口６４３に入賞するか、第２特電作動口１６４３に入賞するかが切り替わることになる。よって、遊技者に対して普電入賞装置６４０内に入賞した球の流下状況に興味を持たせることができる。
【１２１５】
次に、図９５（ａ）を参照して、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０

１のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図９５（ａ）は、本第２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２の内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態におけるＲＯＭ２０２（図２３参照）に対して、各種動作シナリオテーブル２０２ｅに替えて各種動作シナリオ２テーブル２０２ａａを設け、新たに普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂ、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃを設けた点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素には同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２１６】

まず、普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂについて図９５（ｂ）を参照して説明をする。図９５（ｂ）は、普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態は、上述した第１実施形態と異なり、時短状態中において実行される普図当たり遊技に複数の種別を設け、動作パターンを異ならせた普図当たり遊技を実行可能に構成している。具体的な説明は省略するが、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）において、普図当たりに当選した普通図柄変動が停止した場合に（Ｓ１１１７：Ｙｅｓ）、スルーゲート６７を球が通過した際に取得した第２当たり種別カウンタＣ９（０～９９）の値と、設定されている遊技状態と、に基づいて普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂを参照して、普図当たり種別が選択されるように構成している。

【１２１７】

普図当たり種別選択テーブル２０２ａｂに規定されている内容を具体的に説明すると、設定されている遊技状態が時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）であって、取得した第２当たり種別カウンタＣ９の値が「０～８９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が規定され、「９０～９９」の範囲には、普図当たり種別として「普図当たりＢ」が規定されている。具体的な普図当たり遊技の動作内容については後述するが、「普図当たりＡ」が選択された場合は（選択率９０％）、普図当たり遊技期間の全体に渡って複数回（２回）、電動役物６４０ａが開放状態となり、比較的、球を普電入賞装置６４０へと入賞させ易い普図当たり遊技が実行される。一方、「普図当たりＢ」が選択された場合は（選択率１０％）、「普図当たりＡ」と同様の普図当たり遊技が実行された後に（普図当たり遊技期間の後半に）、電動役物６４０ａが閉鎖状態となる期間が長期間（１５秒）設定される普図当たり遊技が実行される。

【１２１８】

上述した通り、普図当たり遊技は、特別図柄変動が中断されることなく実行されるため、「普図当たりＡ」は、普図当たり遊技中の全体に渡って球を特電作動口６４３、或いは第２特電作動口１６４３へと入賞させ、役物当たり遊技を狙う遊技を実行可能だが、「普図当たりＢ」は、普図当たり遊技の後半に球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが困難な期間が長期間設定されるため、特別図柄変動の残期間が無駄に減算されてしまい、遊技者にとって不利となる不利普図当たり遊技となる。

【１２１９】

本実施形態では、このような遊技者に不利となる普図当たり遊技が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図当たり遊技の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図９０（ａ）参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１２２０】

次に、図９５（ｃ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃの内容について説明をする。図９５（ｃ）は、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃは、スルーゲート６７を球が通過したことを契機に実行される普通図柄の変動パターンを選択するためのデータテーブルであって、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に

おいて、普通図柄の変動時間を選択する際に参照される。
【１２２１】
上述した第１実施形態では、図４８に示した通り、普通図柄の変動時間が３秒に統一されていたため、普通図柄の変動パターンを選択する処理（図４８のＳ１１１４参照）では、３秒の変動時間（変動パターン）が設定されるだけであった。これに対して、本第２実施形態では、設定されている遊技状態と、普通図柄の変動種別を選択する際に参照される変動種別カウンタＣＳ２の値とに基づいて、異なる変動パターンを選択可能に構成している。
【１２２２】
具体的には、遊技状態が通常状態である場合には、取得した変動種別カウンタＣＳ２の全範囲（０～１９８）に対して変動時間３秒の通常変動が選択されるように構成している。つまり、通常状態においては、上述した第１実施形態と同一の３秒間の普通図柄変動が実行されるように構成している。一方、遊技状態が時短状態である場合には、変動種別カウンタＣＳ２の値が「０～１７９」の範囲に変動時間が１秒の変動パターンとして、短変動が規定されており。「１８０～１９７」の範囲に変動時間が１５秒の変動パターンとして、長変動が規定されている。
【１２２３】
このように、本実施形態では、時短状態中に選択される普図変動パターンによって、普通図柄が変動している期間の長さが大きく異なることになる。この時短状態中における普通図柄の変動期間中は、普図当たり遊技が実行されることの無い期間であり、さらに、特別図柄変動の残期間が減算処理される期間であるため、時短状態中において、遊技者に不利となる普図変動パターンとなる。
【１２２４】
本実施形態では、このような遊技者に不利となる不利普図変動パターンで普通図柄変動が実行される場合において、遊技者が役物当たり遊技を実行中であれば、その役物当たり遊技を長く継続させることで、不利普図変動の実行期間中に減算される特別図柄の残期間を減少させる遊技を遊技者に選択させることが可能な演出（図９０（ｃ）参照）を実行するように構成している。これにより、遊技者の技量に基づいて時短状態が継続する期間を可変させることが可能となるため、遊技者の遊技意欲を高めることができる。
【１２２５】
次に、図９６（ａ）を参照して、各動作シナリオテーブル２０２ｅのうち、上述した第１実施形態とは異なる内容について説明をする。図９６（ａ）は、本第２実施形態における各動作シナリオテーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態の各動作シナリオテーブル２０２ｅ（図２６参照）に対して、普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の一部を変更した点と、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５を追加した点で相違している。それ以外は、同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２２６】
まず、図９６（ｂ）を参照して、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５の内容について説明をする。図９６（ｂ）は、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５は、普図当たり遊技において、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技の動作シナリオが規定されているデータテーブルである。
【１２２７】
具体的には、シナリオカウンタの値が「１」のタイミング、即ち、役物当たり遊技が実行された直後に貯留ソレノイド２０９ｃがオフに設定され、貯留ソレノイド２０９ｃがオフの状態が、役物当たり遊技が終了するまで継続するように規定されている。そして、シナリオカウンタの値が「２５」、即ち、役物当たり遊技が開始されてから０．１秒後までオープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「４００」までの範囲、即ち、１．５秒間の間、Ｖ入賞口ソレノイド

２０９ｂがオンに設定（ラウンド期間が設定）される動作シナリオが規定されている。このＶ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定されると、Ｖ開閉扉６５ａが開放状態となり、球がＶ入賞装置６５へと入賞可能となる。このラウンド期間中にＶ入賞装置６５へと入賞した球は、球非貯留状態（退避状態）へと移動している貯留弁６６ａを通過し、第１可動弁６６ｂへと到達する。よって、１回の役物当たり遊技中に複数の球を第１可動弁６６ｂへと流入させることができるため、役物当たり遊技中のＶ入賞確率を高めることができる。

【１２２８】

そして、シナリオカウンタの値が「４００」に到達すると、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオフに設定され、Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態となる状態がシナリオカウンタの値が「１６５０」に到達するまで、即ち、５秒間継続するように動作シナリオが規定されている。その後、シナリオカウンタの値が「１６５０」に到達すると、「１６７５」までの間、即ち、０．１秒間、Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオンに設定された後に、シナリオカウンタの値が「２０２５」までの間Ｖ入賞口ソレノイド２０９ｂがオフに設定される。

【１２２９】

なお、本実施形態では、上述した役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている貯留弁６６ａに対する動作シナリオと、第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５に規定されている貯留弁６６ａに対する動作シナリオとで、貯留弁６６ａの動作内容を異ならせているが、これに限ること無く、実行される役物当たり遊技において、貯留弁６６ａの動作内容を統一化しつつ、役物当たり遊技中におけるＶ入賞口１６５へと球の入賞割合を異ならせるように構成しても良い。

【１２３０】

具体的には、貯留ソレノイド２０９ｃの動作シナリオを、役物当たり遊技が開始されてから３秒間、貯留ソレノイド２０９ｃをオフに設定した後に、貯留ソレノイド２０９ｃを２秒間オンに設定し、その後、再度貯留ソレノイド２０９ｃをオフに設定するように規定し、第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合には、オープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）０．１秒、ラウンド期間（Ｖ開閉扉６５ａが開放状態の期間）１．５秒、エンディング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）１．５秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定する。

【１２３１】

一方、特電作動口６４３に球が入賞した場合には、オープニング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）３．１秒、ラウンド期間（Ｖ開閉扉６５ａが開放状態の期間）１．５秒、エンディング期間（Ｖ開閉扉６５ａが閉鎖状態の期間）１．５秒となる役物当たり遊技が実行されるように動作シナリオを規定すれば良い。このように構成することで、第２特電作動口１６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技では、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁６６ａが球を貯留できない退避状態（球非貯留状態）となるため、Ｖ入賞装置６５へと入賞した複数の球が第１可動弁６６ｂへと流入することになり、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率を高めることができる。

【１２３２】

また、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて実行される役物当たり遊技では、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能な期間において貯留弁６６ａが球を貯留可能な突出状態（球貯留状態）となるため、Ｖ入賞装置６５へと入賞した球のうち、貯留弁６６ａの貯留部に貯留された球のみが第１可動弁６６ｂへと流入することになり、Ｖ入賞口１６５へと入賞する確率を低くすることができる。

【１２３３】

このように構成することで、実行される役物当たり遊技の種別に応じて、役物当たり遊技中におけるＶ入賞口１６５へと球の入賞のし易さ（Ｖ入賞率）を可変させる場合において、Ｖ開閉扉６５ａの開放パターン、貯留弁６６ａの動作パターンのうち、最初にＶ開閉扉６５ａを開放させるまでの期間（オープニング期間）の長さのみを異ならせるだけで、Ｖ

入賞率を可変させることができるため、役物当たり遊技における動作制御を簡素化することができる。つまり、役物当たり遊技が開始されてからオープニング期間が終了するまでの期間のみ、役物当たり遊技の種別毎に動作シナリオを設定し、それ以降は共通の動作シナリオに基づいて各種装置の動作制御を実行することができるため、動作制御を簡素化することができる。

【１２３４】

また、上述した例によれば、遊技者に有利となる役物当たり遊技（第２特電作動口１６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技）のほうが、遊技者に不利となる役物当たり遊技（特電作動口６４３に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技）よりも、役物当たり遊技が開始されてから早い段階でＶ入賞装置６５へと球を入賞させることができるように構成している。これにより、遊技者に有利な遊技を効率良く実行させることができる。また、貯留弁６６ａの動作内容として、遊技者に有利な動作（貯留ソレノイド２０９ｃをオフにする動作）を、遊技者に不利となる役物当たり遊技によって、Ｖ入賞装置６５へと球を入賞させることが可能となるタイミングよりも前に設定しているため、遊技者に不利となる役物当たり遊技中にＶ入賞装置６５へと入賞した球が、Ｖ入賞装置６５内にて詰まり、或いは、意図的に滞留させたとしても、その後に、遊技者に有利な動作（貯留ソレノイド２０９ｃをオフにする動作）が実行されないため、不正に球をＶ入賞口１６５へと入賞させる行為を抑制することができる。

【１２３５】

なお、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ２に規定されている動作シナリオを、上述した第１実施形態に対して異ならせており、具体的には、図９６（ｂ）を参照して説明をした第２役物当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ５と同様に、役物当たり遊技の後半期間に１５秒間の閉鎖期間と、０．１秒間の開放期間とを規定している点で相違している。

【１２３６】

即ち、本実施形態では、役物当たり遊技が実行された場合に、球入賞に基づいて役物当たり遊技を終了させる場合と、時間経過に基づいて役物当たり遊技を終了させる場合と、で役物当たり遊技の遊技期間を大きく異ならせることができるように構成している。これにより、役物当たり遊技中における遊技方法の選択結果に応じて、時短状態中の遊技結果を大きく異ならせることが可能となり、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１２３７】

次に、図９７（ａ）を参照して、本第２実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３のうち、上述した第１実施形態とは異なる点について説明をする。図９７（ａ）は、本第２実施形態の普図当たり動作シナリオテーブル２０２ｅ３の内容を模式的に示した模式図である。本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。図９７（ａ）に示した通り、本第２実施形態では、時短状態中に実行される普図当たり遊技の動作シナリオを上述した第１実施形態と異ならせており、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３と、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３３と、を有している。

【１２３８】

まず、図９７（ｂ）を参照して、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３の内容について説明をする。図９７（ｂ）は、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に規定されている内容を模式的に示した模式である。この時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３は、普図当たり種別として「普図当たりＡ」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されており、普図当たり遊技全体の長さが３．６秒であって、普図当たり遊技期間全体に占める電動役物６４０ａが開放状態となる期間の割合が、後述する時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている動作シナリオよりも高い普図当たり遊技が実行される。

【１２３９】
具体的には、シナリオカウンタの値が「１」に対して、第２可動弁ソレノイド２０９ｅがオンに設定される動作シナリオが規定され、第３可動弁ソレノイド２０９ｆがオンに設定される動作シナリオが規定されている。なお、第２可動弁ソレノイド２０９ｅは、普図当たり遊技が終了する時点（シナリオカウンタの値が「９００」となる）までオン状態が設定される。つまり、「普図当たりＡ」に対応して実行される普図当たり遊技では、電動役物６４０ａに入賞した球が必ず特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと入賞するように構成している。
【１２４０】
また、第３可動弁ソレノイド２０９ｆは、０．２秒のオン期間（第２特電作動口１６４３に球が入賞可能となる作動位置に第３可動弁１６４２を位置させる期間）と、１．５秒のオフ期間（特電作動口６４３に球が入賞可能となる通常位置に第３可動弁１６４２を位置させる期間）と、が繰り返し設定されるように構成している。つまり、第２可動弁６４２を通過した球が第２特電作動口１６４３へと入賞する割合が約１１％となり、第２可動弁６４２を通過した球が特電作動口６４３へと入賞する割合が約８９％となるように構成している。
【１２４１】
そして、シナリオカウンタの値が「２５」、即ち、普図当たり遊技が開始されてから０．１秒後までオープニング期間（電動役物６４０ａが閉鎖状態の期間）が継続し、その後、シナリオカウンタの値が「２６」～「２７４」までの範囲、即ち、１秒間の間、普電ソレノイドがオンに設定され（電動役物６４０ａが開放状態となり）、「２７５」～「４００」までの範囲、即ち、０．５秒の間、普電ソレノイドがオフに設定される（電動役物６４０ａが閉鎖状態となる）。そして、「４０１」～「６４９」までの範囲、即ち、１秒間の間、再度普電ソレノイドがオンに設定され、その後、「６５０」～「９００」までの範囲、即ち１秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定される動作シナリオが規定されている。つまり、時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に規定されている動作シナリオに基づく普図当たり遊技が実行されると、電動役物６４０ａが１秒間開放される開放動作が２回実行される普図当たり遊技が実行され、普図当たり遊技全体の期間（３．６秒）に対して、球が普電入賞装置６４０へと入賞可能となる電動役物６４０ａの開放状態期間の合計が２秒となるため、普図当たり遊技期間における約４０％が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。
【１２４２】
次に、図９８を参照して、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４の内容について説明をする。図９８は、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４は、「普図当たりＢ」が選択された場合に実行される普図当たり遊技の動作シナリオが規定されているものである。時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている内容は、上述した時短用普図当たり２シナリオ２０２ｅ３３に対して、シナリオカウンタの値が「６５０」に到達するまでは同一であるため、その詳細な説明を省略する。
【１２４３】
シナリオカウンタの値が「６５０」～「３５００」の範囲、即ち、１５秒間の間、普電ソレノイドがオフに設定され、その後、シナリオカウンタの値が「３５０１」～「３５２４」の範囲、即ち、０．１秒の間、普電ソレノイドがオンに設定され、その後、シナリオカウンタの値が「３５２５」となる場合に、普電ソレノイドがオフに設定される。
【１２４４】
つまり、時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４に規定されている普図当たり遊技は、普図当たり遊技期間全体の長さが１７．７秒であって、普図当たり遊技中に球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが可能な期間の合計が２．１秒となるように構成している。よって、普図当たり遊技全体の期間（１７．７秒）に対して、球が普電入賞装置６４０

へと入賞可能となる電動役物６４０ａの開放状態期間の合計が２．１秒となるため、普図当たり遊技期間における約１２％が遊技者に有利な期間（特電遊技を進行させることが可能（特電作動口６４３、或いは、第２特電作動口１６４３へと球を入賞させることが可能）な期間）となる。さらに、２回目の電動役物６４０ａ開放動作を終えると、そこから１５秒間もの間、電動役物６４０ａが閉鎖状態となる。

【１２４５】

よって、時短状態中に時短用普図当たり３シナリオ２０２ｅ３４が設定された場合には、球が普電入賞装置６４０に入賞し得ない期間が長く設定されるため遊技者に不利となる普図当たり遊技となる。また、本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、時短状態中に実行される特別図柄抽選が所定回数（例えば、４回）に到達した場合に（４回目の特別図柄変動が終了した場合に）、時短状態が終了するように構成しており、普図当たり遊技中は、特別図柄変動の残期間が減算されるように構成している。つまり、１５秒間の閉鎖状態中も、特別図柄変動の残期間が減算されることになるため、遊技者により不利となる普図当たり遊技となる。

【１２４６】

次に、図９９を参照して、本第２実施形態におけるパチンコ機１０の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図９９は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭの構成を模式的に示した模式図である。図９９に示した通り、本第２実施形態では、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に対して、普図変動時間カウンタ２２３ａａと、普図当たり時間カウンタ２２３ａｂと、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃと、演出設定済フラグ２２３ａｄと、追加した点で相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２４７】

普図変動時間カウンタ２２３ａａは、普通図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、普図変動パターンコマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する変動時間が設定され、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）にて定期的（１ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。役物当たり遊技が実行される際に参照され、カウンタ値に基づいて様々な演出が実行されるように構成している。

【１２４８】

普図当たり時間カウンタ２２３ａｂは、普図当たり遊技が実行される遊技期間を計測するためのカウンタであって、普図当たり開始コマンドを受信した場合に、受信したコマンドに対応する普図当たり遊技期間がセットされ、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）にて定期的（１ミリ秒毎）に実行される演出更新処理にて設定されているカウンタの値が減算されるように構成している。

【１２４９】

発射禁止示唆フラグ２２３ａｃは、役物当たり遊技をパンクさせる（時間経過によって役物当たり遊技を終了させる）ためのパンク示唆演出を実効する際にオンに設定され、オンに設定されている状態で役物当たり遊技が終了した場合にオフに設定される。役物当たり遊技が終了した際に、フラグの設定状況と、成立した役物当たり遊技の終了条件（入賞終了、時間経過終了）とに基づいて役物当たり遊技のエンディング画面の表示態様を可変させる際に参照される。

【１２５０】

演出設定済フラグ２２３ａｄは、役物当たり遊技を時間経過に基づいて終了させることを示唆するパンク示唆演出や、役物当たり遊技中に球をＶ入賞装置６５へと入賞させることを示唆する演出が設定されたことを示すためのものであって、役物当たり遊技中に専用の演出が設定された場合にオンに設定される。

【１２５１】

＜第２実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

本第２実施形態では、上述した第１実施形態に対して、普図当たり遊技中に球が入賞する作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）に応じて異なる役物当たり遊技を実行可能に構成した点で大きく相違している。また、詳細な図示は省略するが、普通図柄抽選において普通図柄の変動時間を遊技状態、及び、取得した変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて、普図変動パターン選択テーブル２０２ａｃ（図９５（ｃ）参照）を参照して選択可能に構成した点と、時短状態中に実行される普図当たり遊技として異なる動作内容の普図当たり遊技を実行可能に構成している点で相違している。主制御装置１１０により実行される制御処理について上述した内容以外は同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２５２】

ここで、図１００を参照して、特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）の内容について説明をする。図１００は、特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理２（Ｓ１０８）は、上述した第１実施形態の特特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、球が入賞した作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）に対応する当たり種別を設定可能に構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２５３】

＜第２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１０１～図１０７を参照して、本第２実施形態における音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理について、上述した第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理との相違点を中心に説明を行う。本第２実施形態の音声ランプ制御装置１１３により実行される制御処理は、上述した第１実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理に対して、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２参照）にて実行される普図関連処理（図６６のＳ４２１７参照）に替えて普図関連処理２（図１０１のＳ４２１７参照）を、当たり関連処理（図６７のＳ４２１９）にて実行される役物当たり関連処理（図７０のＳ４８０４）に替えて役物当たり関連処理２（図１０３のＳ４８５１参照）を、演出更新処理（図７２のＳ４１１１参照）に替えて演出更新処理２（図１０５のＳ４１５１参照）を、実行する点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２５４】

ここで、図１０１を参照して、普図関連処理２（Ｓ４２１７）の内容について説明をする。図１０１は、普図関連処理２（Ｓ４２１７）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理２（Ｓ４２１７）は、上述した第１実施形態の普図関連処理（図６６のＳ４２１７参照）に対して、普図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理と、普図当たり開始コマンドを受信した場合に実行される処理と、を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【１２５５】

普図関連処理２（Ｓ４２１７）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、普図変動開始処理を実行し（Ｓ４７５１）、その後、本処理を終了する。なお、Ｓ４７５１の処理で実行される普図変動開始処理（Ｓ４７５１）については、詳細は図１０２を参照して後述するが、普通図柄変動の変動時間を計測するための処理が実行される。本実施形態では、普通図柄の変動パターンとして複数の変動時間を選択可能（図９５（ｃ）参照）に構成しており、選択される変動パターンに応じて時短状態中に実行される遊技の有利度合いを可変させるように構成している。

【１２５６】

Ｓ４７０１の処理において、普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、受信したコマンドに基づいて普図

当たりの時間（対応する普図当たり遊技動作シナリオのＥＮＤ時間）を普図当たり時間カウンタにセットし（Ｓ４７５２）、表示用普図当たり開始コマンドをセットし（Ｓ４７０４）、本処理終了する。一方、Ｓ４７０３の処理で普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の普図関連処理（図６６参照）と同一のＳ４７０５～Ｓ４７１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２５７】

次に、図１０２を参照して普図変動開始処理（Ｓ４７５１）の内容について説明をする。図１０２は、普図変動開始処理（Ｓ４７５１）の内容を示したフローチャートである。普図変動開始処理（Ｓ４７５１）が実行されると、まず、現在が時短中（時短状態中）であるかを判別し（Ｓ４７７１）、時短中では無いと判別した場合は（Ｓ４７７１：Ｎｏ）、表示用普図変動コマンドを設定し（Ｓ４７７１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７７１の処理において時短中では無いと判別した場合は（Ｓ４７７１：Ｙｅｓ）、受信した普図変動パターンコマンドから普図変動時間を抽出し（Ｓ４７７２）、抽出した値を普図変動時間カウンタ２２３ａａにセットし（Ｓ４７７３）、上述したＳ４７７４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１２５８】

次に、図１０３を参照して、役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）の内容ついて説明をする。図１０３は、役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）の内容を示したフローチャートである。この役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）は、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）に対して、役物当たり開始コマンドを受信した場合、エンディングコマンドを受信した場合に実行される処理の内容を変更した点で相違し、それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１２５９】

役物当たり関連処理２（Ｓ４８５１）が実行されると、まず、役物当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５１０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｙｅｓ）、役物当たり開始処理を実行し（Ｓ５１５１）、本処理を終了する。一方、Ｓ５１０１の処理において受信していないと判別した場合は（Ｓ５１０１：Ｎｏ）、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）と同一のＳ５１０３～Ｓ５１０７の処理を実行し、Ｓ５１０７の処理でエンディングコマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ５１０７：Ｙｅｓ）、次いで、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ５１５２）。

【１２６０】

つまり、Ｓ５１５２の処理では、遊技者に球の発射を禁止させたほうが有利な状態であることを示唆するための演出を実行している状態であるかを判別している。Ｓ５１５２の処理で発射禁止示唆フラグ２２３ａｃがオンでは無いと判別した場合は（Ｓ５１５２：Ｎｏ）、上述した役物当たり関連処理（Ｓ４８０４）と同一のＳ５１０８～Ｓ５１０９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ５１５２の処理でオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５１５２：Ｙｅｓ）、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃをオフに設定し（Ｓ５１５３）、今回の普図当たり遊技の終了条件が時間経過であるかを判別する（Ｓ５１５４）。

【１２６１】

時間経過に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は（Ｓ５１５４：Ｙｅｓ）、「成功」を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５１５５）、時間経過に基づく普図当たり遊技の終了では無い、即ち、球入賞に基づく普図当たり遊技の終了であると判別した場合は（Ｓ５１５４：Ｎｏ）、「残念」を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ５１５６）。このように、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合に、その示唆内容に基づいて普図当たり遊技が終了したのかを判別し、その判別結果に基づいて普図当たり遊技の終了画面の表示態様を可変するように構成することで、遊技者に対して、今回の遊技方法が正しい選択であったのか否

かを分かり易く報知することができる。
【１２６２】
なお、本実施形態とは異なり、例えば、時短状態中における普図当たり遊技の遊技内容に基づいて遊技者に球を発射させたほうが有利な状態か、不利な状態かを予測し、その予測結果に基づいて遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行した場合において、遊技者に本当に有利な遊技方法を予測し選択させるために、実際の予測結果とは異なる遊技方法を示唆する演出（所謂、ガセ演出）も実行可能に構成した場合には、Ｓ５１５４の処理において、実際の予測結果に対応した遊技（時間経過、球入賞）で普図当たり遊技を終了させたかを判別し、その判別結果に基づいて終了画面の表示態様を可変させるように構成しても良い。これにより、遊技者に対して意外性のある演出を実行することができる。
【１２６３】
また、この場合、上述した遊技者に遊技方法を示唆する演出以外に、実際の遊技状況を遊技者に予測させるための状況報知演出（例えば、普図当たり遊技の種別を示唆する演出）を実行すると良い。これにより、遊技者に遊技方法を示唆する演出がガセ演出であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。さらに、本実施形態では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが重複して実行される場合において、遊技者に遊技方法を示唆する演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、遊技者が遊技方法を選択可能な状態であれば、遊技者に遊技方法を示唆する演出を同一の手法で実行するように構成しても良い。
【１２６４】
次に、図１０４を参照して、役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）の内容について説明をする。図１０４は、役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）の内容を示したフローチャートである。役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）では、役物当たり遊技の開始タイミングにおける遊技状況に応じて、実行させる演出態様を可変させるための各種処理が実行される。
【１２６５】
役物当たり開始処理（Ｓ５１５１）が実行されると、まず、受信したコマンドに基づいて入賞した特電作動口の種別を抽出する（Ｓ５３０１）。そして、今回の役物当たり遊技が、特電作動口６４３（特電作動口１）に球が入賞した場合に実行される役物当たり遊技であるかを判別し（Ｓ５３０２）、特電作動口１への入賞に基づくものでは無いと判別した場合は（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、有利役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０３）、本処理を終了する。
【１２６６】
一方、Ｓ５３０１の処理において、特電作動口１への入賞に基づくものであると判別した場合は（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、次に、普図変動時間カウンタの値を読み出し（Ｓ５３０４）、読み出した値が１０秒以上を示す値であるかを判別する（Ｓ５３０５）。１０秒以上を示す値であると判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、役物当たり時間経過終了を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０６）、発射禁止示唆フラグ２２３ａｃをオンに設定し（Ｓ５３０７）、Ｓ５３１０の処理へ移行する。Ｓ５３０６の処理で設定された表示用コマンドに基づいて、図９０（ａ）に示した表示画面のように、球の発射を抑制（禁止）させるための表示態様（副表示領域Ｄｓのコメントに相当）が表示される。
【１２６７】
また、Ｓ５３０５の処理において、１０秒以上を示す値では無いと判別した場合は（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、次に、Ｓ５３０４の処理で読み出した値が５秒以下を示す値であるかを判別し（Ｓ５３０８）、５秒以下であると判別した場合は（Ｓ５３０８：Ｙｅｓ）、早く役物当たり遊技を終了させることで、次の普図当たり遊技によって、再度、役物当たり遊技を実行させることが可能な状態であるため、役物当たり入賞終了を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３０９）、Ｓ５３１０の処理へ移行する。ここで、Ｓ５３０９の処理によって設定された表示用コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面には、球の発射を促す表示態様（例えば、「球を早く発射して、役物当たり遊技を終了させるとチャンス」）が表示される。

【１２６８】
Ｓ５３０８の処理で５秒以下を示す値では無い、即ち、５～１０秒を示す値であると判別した場合は、専用の表示用コマンドを設定すること無く、役物当たりを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５３１０）、演出設定済フラグ２２３ａｄをオンに設定し（Ｓ５３１１）、本処理を終了する。
【１２６９】
以上、説明をした通り、本第２実施形態では、上述した第１遊技方法示唆演出と、第２遊技方法示唆演出と、を実行可能に構成しているため、遊技者に対して実行される各種示唆演出の演出内容に基づいて役物当たり遊技の遊技方法を選択させることが可能となる。よって、遊技者が任意に選択した遊技方法によってＶラッシュ中の遊技が実行され、遊技方法の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利性を異ならせることができるため、実行される各種示唆演出に対して遊技者に興味を持たせることができる。また、自身の選択結果に応じてＶラッシュ中の有利度合いを異ならせることができるため、遊技者を積極的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１２７０】
なお、本第２実施形態では、役物当たり遊技中に実行される普通図柄変動や普図当たり遊技の状況に応じて、役物当たり遊技の遊技方法を遊技者が選択することができるように示唆演出を実行するように構成しているが、それ以外にも重複して複数の遊技が実行される場合において、同様の示唆演出を実行するように構成しても良く、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合において、その大当たり遊技の終了タイミングを、実行中の普通図柄変動の残期間の長さに基づいて遊技者に選択させることが可能な示唆演出を実行するように構成しても良い。このように構成することで、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、通常状態（普通図柄の低確率状態）中に実行された普通図柄変動が長時間実行されてしまい、時短状態中の普通図柄変動が実行されない期間が長くなり遊技意欲が低下してしまう事態を抑制することができる。
【１２７１】
＜第３実施形態＞
次に、図１０８～図１１３を参照して、第３実施形態について説明をする。上述した第１実施形態、及び第２実施形態では、特電作動口（特電作動口６４３、或いは第２特電作動口１６４３）に球が入賞したことに基づいて、役物当たり遊技を実行すると共に、実行中の特別図柄変動の減算を中断させるように構成していた。つまり、役物当たり遊技を実行させればさせるほど遊技者に有利となるように構成していた。よって、時短状態中（Ｖラッシュ中）における遊技方法が単調となり、遊技者が遊技に飽きてしまう虞があった。
【１２７２】
これに対して、本第３実施形態は、役物当たり遊技が実行される場合における実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせている点で上述した第１実施形態、及び第２実施形態と相違しており、具体的には、実行される（設定される）役物当たり遊技種別に応じて、実行中の特別図柄変動を中断させる処理と、破棄する（残変動時間を破棄し、抽選結果に関わらず外れで強制停止させる）処理と、破棄に加え、時短状態を終了させる処理とのうち、何れかが実行されるように構成している。
【１２７３】
このように構成することで、役物当たり遊技の実行に基づいて、時短状態中の遊技状況を大きく可変させることができるため、遊技者に対して飽きのこない遊技を提供することができる。
【１２７４】
さらに、時短状態（Ｖラッシュ）中に実行される演出に基づいて、遊技者に役物当たり遊技を実行させるか否かを選択させることが可能な演出を実行するように構成している。これにより、例えば、時短状態が終了してしまう役物当たり遊技が実行された場合に、遊技者に対して、急に時短状態が終了してしまい不信感を与えてしまうことを抑制することができる。また、実行される演出の内容に基づいて、役物当たり遊技を実行するか否かを遊

技者自身が選択することができるため、意欲的に遊技に参加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２７５】

＜第３実施形態における演出内容について＞

まず、図１０８、図１０９を参照して、本第３実施形態において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出のうち、特徴的な演出の内容について説明をする。本実施形態で実行される演出は、上述した各実施形態に対して、時短状態の継続期間（Ｖラッシュの継続期間）がタイマ８１２に表示される値の計時的な減算表示以外に、役物当たり遊技が実行されることにより実行中の特別図柄変動が破棄された場合に大幅にタイマ８１２に表示されている値が減少してしまう減少表示や、役物当たり遊技が実行されることにより時短状態が終了してしまう消滅表示を実行可能に構成している点で大きく相違する。

【１２７６】

さらに、実行中の特別図柄変動が大当たり当選している場合（大当たり変動中）において、役物当たり遊技が実行されることにより、実行中の大当たり変動が破棄されてしまうことを示唆する示唆演出を実行するように構成している点で大きく相違する。それ以外の表示内容については、上述した相違点を表示するために、表示領域の大きさや位置が変化する程度で表示内容については同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１２７７】

図１０８（ａ）は、特別図柄の大当たり変動の残期間が所定期間（１０秒）に到達した場合に実行される表示内容の一例を示した模式図であり、図１０８（ｃ）は、図１０８（ａ）に示した表示画面が表示される場合における各図柄の保留状況を示した模式図である。図１０８（ａ）に示した通り、大当たり変動の残期間が１０秒に到達すると、「デンジャータイム突入」の表示態様が表示され、デンジャータイムが終了するまで（大当たり変動が停止表示するまで）の期間を示す期間表示態様８５１として「１０秒」が表示される。この期間表示態様８５１は、タイマ８１２に表示される値と同様に、音声ランプ制御装置１１３の演出更新処理によって定期的に減算表示（カウントダウン表示）される。

【１２７８】

さらに、Ｖラッシュ変動領域８１１では、Ｖラッシュ中における遊技の成功（Ｖ大当たり遊技の実行）に対応させた「Ｖ」を模した図柄に加え、遊技者に不利となる遊技結果を示す「ドクロ」を模した図柄が変動表示される。また、副表示領域Ｄｓには「デンジャータイム中の役物当たりは大ピンチ」の文字が表示される。

【１２７９】

つまり、デンジャータイムに突入すると、所定時間後（１０秒後）に、大当たり変動が停止（特図抽選に基づく大当たり遊技の実行）する可能性があることを遊技者に示唆することになる。一方、詳細は後述するが、このデンジャータイムは、特別図柄の抽選結果が外れである場合の一部においても実行されるように構成している。

【１２８０】

よって、遊技者はデンジャータイムに突入した場合に、デンジャータイムが終了するまで、役物当たり遊技を狙う特電遊技を実行しない（球を発射しない）か、デンジャータイム中にも関わらず特電遊技を実行し、意欲的にＶ当たり遊技を狙いに行くのかを選択することになる。

【１２８１】

なお、本実施形態では、デンジャータイムの突入条件を実行中の特別変動の残期間が所定期間（１０秒）に到達した場合としているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合と、外れの場合とで、デンジャータイムの突入条件を異ならせても良く、大当たり変動中は、残期間が「２７秒」、「１７秒」、「１０秒」、「７秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように構成し、外れ変動中は残期間が「１０秒」の場合にのみデンジャータイムに突入し得るように構成しても良い。これにより、デンジャータイム突入時に表示されるデンジャータイムの残期間表示に基づ

いて、実行中の特別図柄変動の抽選結果を遊技者に予測させることが可能となる。
【１２８２】
また、上述した例では、大当たり変動中専用のデンジャータイム突入条件を設けた例を示したが、これに限ること無く、例えば、外れ変動中であることを遊技者に示唆するために、外れ変動の残期間が「１４秒」となった場合にデンジャータイムに突入し得るように構成しても良い。これにより、外れ変動中であることを理解した遊技者に対して、球を発射させること無く意欲的に遊技を行わせることが可能となる。
【１２８３】
次いで、図１０８（ｂ）を参照して、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容について説明をする。図１０８（ｂ）は、デンジャータイム中に役物当たり遊技が実行され、大当たり変動が破棄された場合の表示内容を示した模式図である。図１０８（ｂ）に示した通り、デンジャータイム中に役物当たりが実行されると、期間表示態様８５１には「終了」の文字が表示され、デンジャータイムが終了したことが報知される。そして、実行中であった大当たり変動が破棄されたことを示すためにＶラッシュ変動領域８１１には、「ドクロ」を模した図柄がぞろ目で停止表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには「残念・・・引き戻せ」のコメントが表示される。
【１２８４】
一方、役物当たり遊技が実行されているため、役物遊技にてＶ入賞を狙うための表示態様が表示される。
【１２８５】
また、実行中の特別図柄変動が破棄されたので、時短状態（Ｖラッシュ）の残期間を示す表示領域ＨＲ４には、次変動の変動時間である「１０秒」のみが表示される。このような表示画面を表示することにより、大当たり変動が破棄されたことについて遊技者に分かり易く報知することができる。
【１２８６】
また、大当たり変動が中断する役物当たり遊技を、デンジャータイム中に実行させた場合は、図１０９に示した通り、デンジャータイムを継続させた上で、Ｖ大当たり遊技が実行されたことを報知する演出が実行される。
【１２８７】
＜第３実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成について＞
次に、図１１０を参照して、本第３実施形態における電気的構成について説明をする。本第３実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特電作動口６４３に球が入賞した場合に、第１当たり種別カウンタＣ２の値を取得するように構成し、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、Ｖ入賞口１６５に入賞した場合に実行される大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の種別（大当たり種別）を選択可能に構成した点と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を一部変更した点と、で相違する。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１２８８】
まず、図１１０（ａ）を参照して、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３の内容について説明をする。図１１０（ａ）は、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３の内容を模式的に示した模式図である。図１１０（ａ）に示した通り、Ｖ大当たり種別選択３テーブル２０２ｃ３には３種類の大当たり種別が規定されており、選択された大当たり種別に応じて、実行されるＶ大当たり遊技の遊技内容、Ｖ大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数）、役物当たり遊技実行時における実行中の特別図柄への影響が異なるように構成している。
【１２８９】
具体的には、取得した第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～７９」の範囲には大当たりＣが規定され、「８０～９４」の範囲には大当たりＤが規定され、「９５～９９」の範囲には大当たりＥが規定されている。
【１２９０】

「大当たりＣ」（選択率８０％）は、上述した各実施形態にて実行されるＶ大当たり遊技と同一内容であり、１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数４回、実行中の特別図柄を中断する内容が設定されている。「大当たりＤ」（選択率１５％）は、１０ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数４回、実行中の特別図柄変動を破棄する内容が設定されている。「大当たりＥ」（選択率５％）は、１５ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技、時短回数１５回、実行中の特別図柄変動を破棄し、且つ、時短状態を終了させるように設定されている。

【１２９１】

上述した通り、実行中の特別図柄変動に対する影響が最も遊技者に不利となる「大当たりＥ」が設定された場合は、その役物当たり遊技中にＶ入賞した場合に、最も遊技者に有利な大当たり遊技、及び、大当たり遊技終了後の遊技状態（時短回数）が設定されることになるため、遊技者に対して最後のチャンスを付与することができる。また、例えば、時短状態の最終変動が外れであって、その外れ変動の終了間際であれば、即ち、何もしなくても後数秒で時短状態が終了してしまう状態であれば、この「大当たりＥ」が遊技者に最も有利な大当たり種別とすることができる。

【１２９２】

次に、図１１０（ｂ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図１１０（ｂ）は、本第３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成を模式的に示した模式図である。図１１０（ｂ）に示した通り、本実施形態では、上述した第１実施形態に対してデンジャータイム選択テーブル２２２ｃａを追加した点で相違している。それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１２９３】

デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａは、デンジャータイム突入条件が成立した場合に、実際にデンジャータイム演出を実行するかを決定する際に参照されるデータテーブルであって、実行中の特別図柄変動の抽選結果に基づいて実行確率を異ならせるように構成している。

【１２９４】

ここで、図１１０（ｃ）を参照して、デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａの内容について説明をする。図１１０（ｃ）は、デンジャータイム選択テーブル２２２ｃａの内容を模式的に示した模式図である。図１１０（ｃ）に示した通り、実行中の特別図柄変動が大当たり変動である場合のほうが、外れ変動である場合よりも、デンジャータイム演出が実行され易くなるように構成している。これにより、デンジャータイム演出が実行された場合に、大当たり変動中であることを期待させながら遊技を行うことができる。

【１２９５】

具体的には、特別図柄の抽選結果（特図判定結果）が大当たりである場合は取得した演出カウンタ２２３ｆの値に関わらず、デンジャータイムの実行有りが選択され、特別図柄の抽選結果（特図判定結果）が外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲で、デンジャータイム演出を実行しないことが選択され、「９０～９９」の範囲で、デンジャータイム演出を実行することが選択されるように構成している。

【１２９６】

このように構成することで、実行中の特図抽選結果が外れの場合であってもデンジャータイム演出を実行することができるため、デンジャータイム中における遊技者の遊技に予測と選択に関するゲーム性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１２９７】

＜第３実施形態における制御処理内容について＞

次に、図１１１～図１１３を参照して、本第３実施形態における制御処理内容について説明をする。本実施形態では、主制御装置１１０にて実行される制御処理の内容と、音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の内容と、を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素に対しては、同一の符号を付してその詳細な説明を省

略する。
【１２９８】
まず、図１１１を参照して、主制御装置１１０で実行される特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）について説明をする。図１１１は、特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）は、上述した第１実施形態の特電始動入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、特電作動口６４３に球が入賞した場合に異なる大当たり種別を選択可能に構成し、その選択された大当たり種別に対応させた処理を実行させる点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１２９９】
特電始動口入賞処理３（Ｓ１５８）が実行されると、上述した特電始動入賞処理（図５０のＳ１０８参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３０３，Ｓ１３０５～Ｓ１３０９の処理を実行するように構成している。そして、Ｓ１３０３の処理において、特電作動中（役物当たり遊技中）であることを判別し、特電作動中であると判別した場合は、次いで、今回選択された大当たり種別が「大当たりＥ」であるかを判別し（Ｓ１３７１）、「大当たりＥ」であると判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にセットし（Ｓ１３７３）、特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ１３７４）、Ｓ１３７５の処理へ移行する。なお、特別図柄変動停止処理（Ｓ１３７４）の内容は、上述した第１実施形態の特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一内容であるため、その詳細な説明を省略する。
【１３００】
一方、Ｓ１３７１の処理において、「大当たりＥ」では無いと判別した場合は（Ｓ１３７１；Ｎｏ）、次いで、「大当たりＤ」であるかを判別し（Ｓ１３７２）、「大当たりＤ」であると判別した場合は（Ｓ１３７２：Ｙｅｓ）、Ｓ１３７４の処理を実行し、Ｓ１３７５の処理へ移行する。Ｓ１３７２の処理で「大当たりＤ」では無い、即ち、「大当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１３７２：Ｎｏ）は、Ｓ１３０５，Ｓ１３０６の処理を実行し、Ｓ１３７５の処理へ移行する。
【１３０１】
Ｓ１３７５の処理では、役物当たりフラグをオンに設定し（Ｓ１３７５）、今回の当たり種別（「大当たりＣ」～「大当たりＥ」）に対応するコマンドを設定し（Ｓ１３７６）、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、本処理を終了する。
【１３０２】
次に、図１１２を参照して音声ランプ制御装置１１３で実行される演出更新処理３（Ｓ４１７１）について説明をする。図１１２は、演出更新処理３（Ｓ４１７１）の内容を示したフローチャートである。この演出更新処理３（Ｓ４１７１）は、上述した第２実施形態の演出更新処理２（図１０５のＳ４１５１参照）に対して、デンジャータイム演出の設定に関するデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）を、Ｓ５３０６の処理の後に実行するように構成した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１３０３】
ここで、図１１３を参照してデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）の内容について説明をする。図１１３は、デンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）の内容を模式的に示した模式図である。このデンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）では、デンジャータイム演出の実行条件が成立した場合に、実際にデンジャータイムを実行するかを判別し、判別結果に基づいてデンジャータイム演出を設定するための処理が実行される。
【１３０４】
デンジャータイム設定処理（Ｓ５３７１）が実行されると、まず、変動時間カウンタ２２３ｒの値が残期間１０秒を示す値であるかを判別し（Ｓ５６０１）、残期間１０秒を示す値では無いと判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、デンジャータイムの実行条件が成立していない場合であるため、そのまま本処理を終了する。

【１３０５】
Ｓ５６０１の処理において、残期間１０秒を示す値であると判別した場合は（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、実行中の特別図柄変動の抽選結果（特図抽選結果）と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値とに基づいてデンジャータイム選択テーブル２２２ｃａを参照してデンジャータイム演出の実行の有無を選択する（Ｓ５６０２）。
【１３０６】
Ｓ５６０３の処理では、Ｓ５６０２の処理結果（選択結果）に基づいて、デンジャータイム演出を実行するかを判別し（Ｓ５６０３）、実行すると判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、デンジャータイム演出を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５６０４）、本処理を終了する。一方、Ｓ５６０３の処理において、デンジャータイム演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１３０７】
Ｓ５６０４の処理において設定された表示コマンドにより、図９０（ａ）に示したデンジャータイム演出が実行される。
【１３０８】
＜第４実施形態＞
次に、図１１４～図１３７を参照して本パチンコ機１０の第４実施形態について説明する。本第４実施形態では、第１実施形態に対して、遊技盤１３の構成と、主制御装置１１０の構成とが相違している。
【１３０９】
上述した第１実施形態では、図２に示した通り、通常遊技状態では、特図入球口６４に入球させる特図遊技を実行し、遊技状態が時短状態に移行すると、電動役物６４０ａが開放されやすくなるため、普電入賞装置６４０内の特電作動口６４３に遊技球を入球させ、Ｖ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に遊技球を入球させることを狙う特電遊技が遊技者に対し有利となる遊技方法となるよう構成していた。これに対し、本第４実施形態では、特電作動口６４３に代わって、第２特別図柄の抽選契機となる入球口（第２入球口１６４５）を設けている（図１１４参照）。そして、Ｖ開閉扉６５ａは、第２特別図柄の抽選で特定の抽選結果（小当たり）となった場合に開放されるように構成している。即ち、本第４実施形態では、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａの開放契機が、特電作動口６４３への入球による役物当たりではなく、第２入球口１６４５への入球を契機として実行される第２特別図柄の抽選により小当たりに当選した場合となる。この小当たりは、外れの一種であり、遊技状態の変更を伴わずに所定の入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を作動させることが可能となる抽選結果である。
【１３１０】
更に、本第４実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが同時に実行される（所謂、同時変動）よう構成している。そして、時短状態中は、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが、変動時間が短くなるように設定し、第２特別図柄の抽選が実行されやすくなるように構成している。
【１３１１】
加えて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、第１特別図柄の抽選回数（変動回数）と、第２特別図柄の抽選回数（変動回数）と、の合計が１００回となった場合に成立する累積時短終了条件と、第１特別図柄の抽選回数（変動回数）が４回に到達した場合に成立する特図１時短終了条件と、が設定され、累積時短終了条件或いは特図１時短終了条件が成立した場合に時短状態が終了するように構成している。
【１３１２】
上述した構成を有する本第４実施形態では、時短状態中に設定される第１特別図柄の変動パターンが、上述した第１実施形態のパチンコ機１０において時短状態中に設定される特別図柄の変動パターンと同一内容となるように構成しており、時短状態中（Ｖラッシュ中）の遊技性が、上述した第１実施形態に対して、特電始動口６４３に球を入球させ、役物当たり遊技（Ｖ入賞装置６５を開放させる当たり遊技）を実行させる遊技に替えて第２入

球口１６４５に球を入球させ、第２特別図柄の抽選で小当たり当選することにより小当たり遊技（Ｖ入賞装置６５を開放させる遊技）を実行させる遊技を用いた点と、第１特別図柄の変動回数（抽選回数）が所定回数（例えば、４回）に到達する前に、累積時短終了条件が成立した場合にも時短状態が終了する遊技を用いた点と、で相違する。

【１３１３】

つまり、本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、第２特別図柄の抽選結果を示すための期間（第２特別図柄の変動期間）を可変設定可能に構成しているため、例えば、第２特別図柄の変動期間として、短い変動期間（例えば、０．１秒の変動時間）と、長い変動期間（例えば、１０秒の変動時間）と、を設定可能に構成することで、時短状態中に実行される小当たり遊技の間隔を、設定される第２特別図柄の変動期間に応じて大きく異ならせることができる。よって、時短状態中における遊技のバリエーションをより富んだものにすることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【１３１４】

また、第２特別図柄の抽選が実行されることに基づいて累積時短終了条件が成立し得るため、時短状態中に実行される小当たり遊技の回数に上限を設定することが可能となる。よって、時短状態中に遊技者に対して過度に特典（Ｖ大当たり遊技）が付与されてしまうことを抑制することができる。さらに、時短状態中に設定される第２特別図柄の変動期間として短い変動期間（例えば、０．１秒）が設定され難く構成することで、時短状態中に小当たり遊技が頻繁に実行されることを抑制することができる。これにより、遊技者に対して短時間で過剰に特典（賞球）が付与されることを抑制することができる。

【１３１５】

以下、本第４実施形態の特徴的な構成や遊技性について主に説明をする。まず、本第４実施形態における時短回数の更新タイミングと、時短状態を終了させるための判別処理タイミングとについて説明をする。本第４実施形態と同様に第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を並行して実行可能な同時変動タイプの遊技機では、時短状態中に実行される特別図柄の変動回数が規定回数（例えば、１００回）を越えないように、各特別図柄の変動開始タイミングにおいて、時短回数の更新処理と、時短状態を終了させるための判別処理と、を実行するように構成していた。これにより、規定回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングで時短状態を終了させることができるため、規定回数（例えば、１００回）を越えた１０１回目の特別図柄変動を、通常状態で確実に実行することができ、遊技者に過剰に特典（時短状態での特別図柄変動）が付与されてしまうことを抑制していた。しかしながら、時短状態の最終変動（１００回目の特別図柄変動）が停止表示される前、具体的には、１００回目の特別図柄変動が開始された直後に、時短状態が終了してしまうため、各特別図柄の判別（変動）タイミングによっては、時短状態が設定される期間が短くなり遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【１３１６】

具体的には、例えば、第１特別図柄の判別（変動）として、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された直後に、第２特別図柄の判別（変動）、即ち、１０１回転目の特図変動が実行される場合は、１００回目の特図変動が実行されるタイミング（１０１回転目の特図変動が実行される直前）で時短状態が終了させることができるため、遊技者に不快感を与えることは無いが、１００回転目（時短回数の最終回）の特図変動が実行された状態で１０１回転目の特図変動が実行されない場合、例えば、１００回転目の特図変動が終了した後に、１０１回転目の特図変動が開始されるような場合では、１００回転目の特図変動が実行されるタイミングで時短状態が終了してしまうため、１００回転目の特図変動中の普通図柄の状態に対して遊技者に不快感を与えてしまうという問題があった。

【１３１７】

これに対して、本第４実施形態では、普通図柄の高確率状態を終了させるための時短終了条件として特図変動回数（例えば、１００回）が設定されている場合において、時短終了条件が成立する特図変動（例えば、１００回転目の特図変動）の終了タイミングと、時短終了条件が成立した以降において最初に実行される特図変動（例えば、１０１回転目の特

図変動）の開始タイミングと、を判別可能にし、何れかタイミングのうち、先に実行されるタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成している。

【１３１８】

このように構成することで、規定回数目の特別図柄変動が停止表示するタイミング、或いは規定回数を超えた回数目の特別図柄変動が実行されるタイミングまで普通図柄の高確率状態（時短状態）を設定することができ、遊技者に対して最大限の期間、時短状態を提供することができ、遊技者の遊技意欲を高めることができる。

【１３１９】

また、本第４実施形態では、１０１回転目の特図変動が実行されるタイミングとして、１０１回転目の特図変動を実行可能な条件が成立したタイミングを判別可能に構成し、１０１回転目の特別図柄の判別が行われる前に時短状態が終了するように構成している。これにより、予め定められた時短回数を超えた範囲で時短状態を設定してしまい、その時短状態において特別図柄の抽選が実行されてしまうことを確実に防止することができる。

【１３２０】

なお、本実施形態では、時短終了条件が成立する特図変動の終了タイミングと、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングと、のうち、先に成立するタイミングに基づいて時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、時短終了条件が成立する特図変動の次に特図変動が実行されるタイミングのみに基づいて時短状態を終了させるように構成しても良い。

【１３２１】

また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選した場合には、第１特別図柄の変動（第１特別図柄の変動時間を減算する処理）を仮停止（中断）するよう構成している。そして、小当たり遊技中にＶ入賞（Ｖ入賞口１６５への球の入賞）が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた特別図柄変動が再開されるように構成している。そして、本第４実施形態では、時短回数の減算の契機を、時短遊技中に変動が開始された特別図柄の変動が停止される場合に、減算するよう構成している。

【１３２２】

このように構成することで、仮停止していた特別図柄の変動は、大当たり遊技の前に開始された変動であるため、仮停止していた特別図柄の変動が再開し停止した場合には、時短回数は減算されない。つまり、本実施形態は、Ｖ入賞により大当たりが付与された場合には、大当たりにより付与された時短回数に加えて、その仮停止していた特別図柄の変動が停止されるまでの期間も、時短遊技状態として設定する。このように構成することで、遊技者にとって最も有利となる時短状態を可能な限り長く設定することが出来る。

【１３２３】

ここで、本第４実施形態は、上述した第１実施形態から第３実施形態において説明をしたパチンコ機１０の遊技性（特別図柄抽選と、特電作動口６４３への球の入賞と、により大当たり遊技を目指す遊技性）を別の手法で実現させるための一例として示したものであり、上述した第１実施形態から第３実施形態に記載した各技術思想や、実行される演出内容等は適宜転用しても良い。なお、上述した第１実施形態から第３実施形態と同一に用いられる各技術思想や演出内容については、その詳細な説明を省略する。

【１３２４】

＜第４実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について＞

まず、図１１４を参照して、本第４実施形態のパチンコ機１０に用いられる遊技盤１３の構成について説明をする。本第４実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、普電入賞装置６４０に代わって、第２入球口ユニット１６４０を設けた点と、特電作動口６４３に替えて第２入球口１６４５を設けた点とで相違している。

【１３２５】

上述した第１実施形態では、図２に示した通り、左打ち遊技を実行することで特図入球口

６４に球が入球したことに基づいて第１特別図柄の抽選が実行され、スルーゲート６７を通過することで、普通図柄の抽選が実行され当選すると電動役物６４０ａが、遊技球が普電入賞装置６４０内に入球可能な開放状態となるよう構成していた。そして、特電作動口６４３に遊技球が入球すると役物当たりが実行され、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが開放状態となるよう構成していた。

【１３２６】

これに対して、本第４実施形態では、上述した特電作動口６４３に代えて第２特別図柄の抽選契機となる第２入球口１６４５を設けている点で大きく相違している。よって、本実施形態では、Ｖ開閉扉６５ａの開放契機が特電作動口６４３への入賞ではなく、第２入球口１６４５への入球に基づき、第２特別図柄の抽選により小当たりに当選することがＶ開閉扉６５ａの開放契機となる。

【１３２７】

遊技者は、遊技状態が通常状態である場合には、上述した第１実施形態と同様に遊技盤１３の左側領域に向けて遊技球を発射し、特図入球口６４に入球させ、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。そして、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選すると、１００％の割合で、時短遊技状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと遊技状態が移行する。

【１３２８】

本実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、遊技盤１３の左側領域を狙って遊技を実行していれば、スルーゲート６７に遊技球が１００％の割合で通過可能な状態であり、そのスルーゲート６７への遊技球の通過を契機として実行される普通図柄の抽選に当選した場合には、第２入球ユニット１６４０に付随する第２電動役物１６４０ａが開放状態（遊技球が第２入球ユニット１６４０に入球可能な状態）が設定される。

【１３２９】

第２入球ユニット１６４０内には、第２入球口１６４５が設けられており、遊技球が入球した場合には、第２特別図柄の抽選が実行される。そして、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選するよう構成している。小当たりに当選した場合には、Ｖ入賞装置６５内のＶ開閉扉６５ａが開放状態に設定され、遊技球がＶ入賞口１６５に入賞した場合に大当たりが付与される。

【１３３０】

なお、本実施形態では、詳しくは後述するが、第２特別図柄の抽選において小当たりに当選する確率が３９６／４００（約９／１０）となるように規定されている。第２入球口１６４５に遊技球が入球しやすい状態である時短状態が、Ｖ入賞が発生し易い状態となるため、遊技者にとって最も有利な状態となる。

【１３３１】

＜第４実施形態の電気的構成について＞

次に、図１１５から図１１８を参照して、本第４実施形態における電気的構成について説明をする。本第４実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄抽選の方法が相違しており、上述した相違点に対応して主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、ＲＡＭ２０３の一部構成を異ならせている。

【１３３２】

まず、図１１５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。図１１５は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等を模式的に示した模式図である。これらのカウンタ等は、特別図柄の抽選、普通図柄の抽選、第１図柄表示装置３７における表示の設定、第２図柄表示装置８３における表示の設定、および、第３図柄表示装置８１における表示の設定などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。

【１３３３】

特別図柄の抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の表示の設定には、特別図柄の抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、特別図柄の大当たり種別を

選択するために使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、特別図柄における外れの停止種別を選択するために使用する停止種別選択カウンタ（図示せず）と、特別図柄の小当たり種別を選択するために使用する小当たり種別カウンタＣ５と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。

【１３３４】

また、普通図柄の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と、普通図柄の変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度、前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【１３３５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図５５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる特図入球口６４への入球に対応する第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）とからなる第２入球口１６４５への入球に対応する第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと、が設けられており、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａには、特図入球口６４への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１３３６】

そして、第１特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａの保留第１エリアに格納されている各種値を第１特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【１３３７】

同様に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには、第２入球口１６４５への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【１３３８】

そして、第２特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリアに格納されている各種値を第２特別図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた特別図柄変動が開始される。

【１３３９】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを同時に（並行して）実行可能に構成されているため、各特別図柄保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ）がそれぞれ実行エリアを有するように構成している。これにより、各特別図柄の始動条件が成立した場合に、速やかに次の特別図柄変動を実行させることができる。

【１３４０】

なお、本実施形態では、第２特別図柄のみ抽選結果として小当たりを有するように構成しているため、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して小当たり種別カウンタＣ５の値を格納しないように構成しているが、例えば、第１特別図柄の抽選結果として小当たりを有するように構成し、小当たり種別カウンタＣ５の値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して格納するように構成しても良い。

【１３４１】

また、本実施形態のように、抽選結果として小当たりを有さない特別図柄種別（第１特別図柄）に対応した保留球格納エリア（第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ）におい

ても、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納するように構成しても良い。このように、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）に関わらず、特別図柄の抽選契機となる始動口（特図入球口６４、第２入球口１６４５）への球の入球によって取得した各カウンタ値を全て格納するように構成し、特別図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、取得した各カウンタ値のうち、必要となる値のみを用いて特別図柄の抽選を実行するように構成することで、特別図柄の抽選の仕様（小当たりの有無）が異なる複数の遊技機に対して、同一の構成を用いることができるため、部品、技術の共通化を図ることができ、コストの削減を図ることができる。

【１３４２】

さらに、本実施形態のＲＡＭ２０３には、上述した特別図柄と同様に４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなるスルーゲート６７への入球（球の通過）に対応する普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃが設けられており、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃには、スルーゲート６７への入球タイミングに合わせて、第２当たり乱数カウンタＣ４、及び普図変動種別カウンタＣＳ２の各値がそれぞれ格納される。

【１３４３】

そして、普通図柄の始動条件（変動条件）が成立した場合に、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃの保留第１エリアに格納されている各種値を普通図柄実行エリアへシフトし、格納されている各種値に基づいた普通図柄変動が開始される。

【１３４４】

なお、本実施形態では第２入球口１６４５への入球に基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成、および、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて取得した各カウンタ値を保留して格納する構成を有しているが、これに限ること無く、各図柄（特別図柄、普通図柄）に対して取得した各カウンタ値を格納する機能（保留記憶機能）を設けないように構成しても良い。

【１３４５】

このように構成することで、設定される遊技状態に応じて一の特別図柄種別の抽選として遊技者に有利となる抽選と、不利となる抽選とが切り替わる遊技機において、有利抽選を実行させるために一の特別図柄の保留記憶を多く獲得した状態で、異なる遊技状態が設定され、一の特別図柄にて不利抽選が実行されてしまう事態を抑制することができる。

【１３４６】

次に、図１１６を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の構成について説明をする。本第４実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２に対して、大当たり種別選択テーブル２０２ｄ（図２４（ａ）参照）に替えて大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂを、変動パターン選択テーブル２０２ｅに替えて変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃを設けた点で相違し、また、新たに小当たり乱数テーブルｄａを設けた点で相違する。なお、それ以外は同一であるため、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１３４７】

まず、図１１７（ａ）を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に設けられる小当たり乱数テーブル２０２ｄａについて説明する。図１１７（ａ）は、小当たり乱数テーブル２０２ｄａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数テーブル２０２ｄａは、第２特別図柄の抽選において、小当たりと判定される乱数値（判定値）が規定されたテーブルである。

【１３４８】

具体的には、小当たり乱数テーブル２０２ｄａには、小当たりと判定される判定値が特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）毎に規定されており、特別図柄の状態（低確率状態、高確率状態）に関わらず所定範囲の判定値が規定されている。図１１７（ａ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄の場合には、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が規定されておらず、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選することが無

いように規定されている。
【１３４９】
一方、図柄種別が第２特別図柄の場合には、小当たりに対応する第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「４～３９９」の範囲に規定されている。つまり、本実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が０（当選しない）で、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率が３９６／４００（約９／１０）となるように規定されている。
【１３５０】
さらに、本実施形態では上述した通り、大当たりに当選する第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、小当たりに当選する第１当たり乱数カウンタＣ１値とが異なるように構成されており、特別図柄の抽選を実行する１回の処理（当たりの有無を判別する処理）において、大当たりの当否判定と小当たりの当否判定とを連続して（同時に）実行するように構成している。
【１３５１】
このように構成することで、取得した１つのカウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１値）に対して、予め規定されている確率で大当たり、或いは小当たりの抽選を実行することができる。
【１３５２】
そして、本実施形態では、小当たりに当選した場合には、Ｖ入賞装置６５に付随するＶ開閉扉６５ａが、一定期間開放（遊技球がＶ入賞装置６５内に入球可能となる状態）されるよう構成している。Ｖ開閉扉６５ａが開放されている期間内に、遊技球をＶ入賞装置６５内のＶ入賞口１６５に入賞させることで、大当たりが付与される。よって、遊技者は小当たりに多く当選することを所望しながら遊技を実行する。
【１３５３】
なお、本実施形態では、小当たりに当選した場合に定められた期間Ｖ開閉扉６５ａが開放されるよう構成したが、これに限ることなく、当選する小当たりに種別を設けて、当選した小当たり種別に基づいて、Ｖ開閉扉６５ａが開放される期間を異ならせるよう構成しても良い。このように構成する場合には、小当たり種別テーブルを設け、そのテーブルを参照し、小当たり種別を決定するとよい。このように構成することで、遊技者は、小当たりに当選することだけではなく、その当選する小当たり種別にも興味を持つことができ、より長い期間Ｖ開閉扉６５ａが開放される小当たりに当選することを所望しながら遊技を実行する。よって、遊技の興趣を向上することができる。
【１３５４】
なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とで、小当たりに当選する確率を異ならせて規定している。このように構成することにより、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とで、遊技者に付与する特典を異ならせることができる。また、遊技者に対して、より有利となる特別図柄の抽選をより多く実行しようと意欲的に遊技を行わせることができる。上述した通り、本実施形態では、特定の遊技状態（時短状態）が設定されない限り、遊技者に有利となる第２特別図柄の抽選が頻繁に実行されないように構成しているため、遊技者に対して、特定の遊技状態が設定されるように意欲的に遊技を行わせることができる。
【１３５５】
また、本実施形態では、大当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（第１当たり乱数テーブル２０２ａ）と、小当たり抽選を実行する際に参照されるテーブル（小当たり乱数テーブル２０２ｄａ）と、を別々に構成しているが、これに限ること無く、１つのテーブルを用いて、大当たり抽選と、小当たり抽選とを実行するように構成しても良い。この場合、例えば、第１当たり乱数テーブル２０２ａに、小当たり当選するカウンタ値の範囲を特別図柄の種別毎に規定するように構成すれば良い。このように構成することで、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有するデータテーブルの数を削減することができる。
【１３５６】
以上、説明をしたとおり、本実施形態では、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値と

、特別図柄の種別と、特別図柄の状態と、に応じて予め規定されている判定値に応じて大当たり当選、或いは小当たり当選の判定を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、所定条件が成立するまでの特定期間内における大当たり当選回数や小当たり当選回数に応じて、大当たり当選、或いは小当たり当選として規定されている第１当たり乱数カウンタＣ１値を可変させるように構成しても良いし、所定の異常条件が成立している状態において実行される大当たり抽選、小当たり抽選において参照される異常時用のデータテーブルとして、大当たりに対応する判定値や小当たりに対応する判定値が規定されていないデータテーブルを設けても良い。

【１３５７】

また、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを同時に（並行して）実行可能に構成し、且つ、両方の特別図柄が同時に（並行して）大当たりに当選しないように（大当たり遊技が実行されないように）制限を設けている。このような制限を有するパチンコ機１０において、例えば、一方の特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり当選に対応する大当たり遊技が実行されるまでの期間中は、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選することが無いように、大当たりに対応する判定値を規定せず、小当たりに対応する判定値のみを規定させた専用のデータテーブルを参照して特別図柄の抽選を実行するように構成しても良い。

【１３５８】

次に、図１１８を参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容について説明をする。図１１８は本第４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１のＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１１８に示した通り、本第４実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３に対して、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、特図２変動停止フラグ２０３ｃｆ、小当たりフラグ２０３ｄｇ、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈ、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉ、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊ、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍを追加した点で相違している。それ以外の要素は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３５９】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。また、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、上限個数（本実施形態では、４個）まで、遊技球が第２入球口１６４５に球が入球（始動入賞）したことに基づいて取得された各種カウンタ値を記憶するための記憶エリアである。

【１３６０】

第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第１特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、第１特別図柄が変動表示停止した場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに各種カウンタ値が記憶されている場合に、その各種カウンタ値がシフトして記憶される記憶エリアである。第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、第２特別図柄を変動表示開始するための各種カウンタ値が格納される記憶エリアであり、詳細については第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）と同様である。

【１３６１】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１１５参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１、小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ記憶される。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図

３９参照）の中で、球が特図入球口６４へ球が入球（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにそれぞれ格納する。一方、球が第２入球口１６４５へ入球（始動入賞）したことを検出すると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様に、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の値を取得し、各対応するエリア（図示せず）にそれぞれ同様に記憶される。

【１３６２】

ＭＰＵ２０１は、特別図柄変動（抽選）の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示の設定等の処理を実行するために、上述した第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この特別図柄保留球実行エリアへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１３６３】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃはスルーゲート６７への球の通過（始動入賞）検出に伴ってカウンタ用バッファ（図１１５参照）より取得した第２当たり乱数カウンタＣ４、普図変動種別カウンタＣＳ２の各値が記憶される記憶エリアである。主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３９参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃに格納する。普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリアを有している。普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃには、スルーゲート６７へ通過（始動入賞）した順に保留球のデータが、データが空いている保留エリアの内、消化される順序の早い保留エリアから順に記憶される。

【１３６４】

また、普通図柄保留球実行エリア（図示せず）は、始動入賞に基づいて、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、各カウンタ値が格納され、普通図柄の当たり抽選や、第１図柄表示装置３７または第３図柄表示装置８１の表示（変動パターン）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ４，ＣＳ２の値）を記憶するためのメモリである。

【１３６５】

なお、ＭＰＵ２０１は、普通図柄の変動表示演出の実行開始タイミングであることを検出すると、当たり抽選や、第２図柄表示装置８３の表示の設定等の処理を実行するために、上述した普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（第２当たり乱数カウンタＣ４の値、普図変動種別カウンタＣＳ２の値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この普通図柄保留球実行エリア（図示せず）へシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【１３６６】

第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）の中で検出される特図入球口６４または第２入球口１６４５への入賞に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示演出（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示演出）の保留球数（待機回数）をそれぞれ最大４回まで計数するカウンタである。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図５４のＳ１７０１参照）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、それぞれ最大値４まで１加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カ

ウンタ２０３ｄｅは、変動表示演出が実行される毎に１減算される。
【１３６７】
また、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（即ち、保留球数）は、特図入球口６４に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第１特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第１特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１３６８】
また、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（即ち、保留球数）は、第２入球口１６４５に球が入球（始動入賞）したことに基づいて、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにカウンタ値が格納された場合に、主制御装置１１０から出力される第２特別図柄保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。第２特別図柄保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【１３６９】
ＭＰＵ２０１は、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ２，Ｃ５，ＣＳ１の各値がそれぞれ記憶された場合には、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）または第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納されたデータを、第１特別図柄変動開始処理（図１２３のＳ２５５参照）または第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示が行われる。
【１３７０】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、第１または特図２変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動表示演出が行われる。
【１３７１】
特図２変動停止フラグ２０３ｄｆは、第２特別図柄が変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行されることを示すフラグであって、第２特別図柄の変動表示中に、第１特別図柄の大当たりが実行される場合にオンに設定されるものである。この特図２変動停止フラグ２０３ｄｆは、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が実行する第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）のＳ８５２においてオンに設定される。また、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）のＳ９５２の処理において、オフに設定される。
【１３７２】
これにより、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選し、その大当たり図柄が停止表示された時点で、強制的に外れ図柄で停止表示させた第２特別図柄が再度抽選を実行することを防止することができる。
【１３７３】
なお、本実施形態のパチンコ機１０の主制御装置１１０では、１回の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で、第１特別図柄に関する処理を実行した後に、第２特別図柄に関する処理を実行するように構成することで、各特別図柄に対する変動処理を遅滞なく実行するように構成している。
【１３７４】

そして、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）において、何れかの特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示されると、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４）が実行されるように構成している。加えて、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）は、現在が大当たり状態または小当たり状態である場合（図１５１のＳ２５１：Ｙｅｓ）には、各特別図柄に対する変動処理（図１１９のＳ２５４～Ｓ２６３）をスキップするように構成している。

【１３７５】

つまり、本実施形態では、特別図柄の抽選結果に基づいて大当たり遊技、或いは、小当たり遊技が実行されている間は、新たな特別図柄変動（抽選）が実行されないように構成しているが、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）において先に実行される第１特別図柄に対する変動処理によって、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が行われるように構成している。

【１３７６】

このように構成された本実施形態において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを用いることで、抽選結果が大当たりであることを示すための表示態様で第１特別図柄が停止表示された場合に、その特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５４参照）内で第２特別図柄に対する新たな変動処理が実行されてしまうことを抑制することができる。

【１３７７】

小当たりフラグ２０３ｄｇは、第２特別図柄の当否判定結果が小当たりであることを示すフラグであって、小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。この小当たりフラグ２０３ｄｇは、第２特別図柄の当否判定結果が小当たりとなる場合にオンに設定され（図１２８のＳ１１５１参照）、当選結果が小当たりである特別図柄変動が停止表示された場合にオフに設定される（図１２８のＳ１６５５参照）。

【１３７８】

特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、特図１の変動時間の更新（減算）を停止する期間を示すフラグであって、オンに設定されている場合に変動時間の更新（減算）を停止し、オンに設定された状態からオフに設定された場合に、停止されていた変動時間の更新（減算）が再開されるものである。

【１３７９】

この特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、抽選結果が小当たりである第２特別図柄（特図２）の変動を停止する際にオンに設定され（図１３３のＳ１６５２）、特別図柄変動処理４（図１１９参照）において参照される（図１１９のＳ２５２）。Ｓ２５２の処理においてオンに設定されている場合には、第１特別図柄（特図１）に対応する第１図柄表示装置３７の表示を変動中と同様に更新する処理が実行される（図１１９のＳ２５３）。つまり、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されている間は、変動時間の更新（減算）は停止しているが、第１図柄表示装置は変動表示が継続して実行される状態となる。これにより、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されたことにより、特図１の変動が強制停止されていないことを報知することができる。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１２３参照）においてオンに設定されていると判別された場合に（図１２３のＳ７５１：Ｙｅｓ）、オフに設定される（図１２３のＳ７５３）。

【１３８０】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選のみ小当たりに当選し得るように構成しているため、小当たりに当選したことに基づいて変動表示が仮停止される特別図柄が第１特別図柄のみとなるが、第１特別図柄の抽選についても小当たりに当選し得るように構成した場合は、第２特別図柄の変動表示を仮停止させるために特図２仮停止フラグを設けても良い。

【１３８１】

上述した通り、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が大当たりである場合には、大当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて（大当たり遊技が

実行されることに基づいて）、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れで停止させる処理と、一方の特別図柄の抽選結果が小当たりである場合には、小当たりを示す組み合わせで一方の特別図柄が停止したことに基づいて、他方の特別図柄の変動表示を一旦停止（小当たり遊技が終了するまで停止）するように構成している。

【１３８２】

即ち、一方の特別図柄の抽選結果に応じて、他方の特別図柄の変動表示を様々な態様に加工することができるように構成している。このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果が遊技者に最も有利な遊技結果（例えば、大当たり）となり、その遊技結果を示すための変動表示が実行されている最中に、他方の特別図柄（抽選結果は小当たり）が停止表示されてしまい、小当たりによって大当たりが消去されてしまうことを抑制することができる。

【１３８３】

特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉは、第１特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図１２２のＳ５５９参照）。そして、第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）にて値が０であるかが判別される（図１１９のＳ２５６参照）。ここで、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０であると判別されると（図１１９のＳ２５６：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄を停止させるための第１特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ２５７参照）が実行される。

【１３８４】

さらに、この特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値は、第２特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が０にクリアされる（図１３２のＳ１５５５参照）。これにより、第２特別図柄の大当たり停止表示時に第１特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊに残された値に基づいて再度第１特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【１３８５】

特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊは、第２特別図柄の変動時間を計測するためのカウンタであって、第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５６参照）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値がセットされる（図１２９のＳ１２６０参照）。そして、第２特別図柄変動実行中処理（図１３１のＳ２６１参照）が実行される毎に値が更新（減算）され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）にて値が０であるかが判別される（図１１９のＳ２６２参照）。ここで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であると判別されると（図１１９のＳ２６２：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄を停止させるための第２特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ２６３参照）が実行される。

【１３８６】

さらに、この特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値は、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、その値が０にクリアされる（図１２４のＳ８５５参照）。これにより、第１特別図柄の大当たり停止表示時に第２特別図柄を、外れを示す表示態様で強制的に停止表示した場合に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が残ってしまい、強制的に停止表示した後に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊに残された値に基づいて再度第２特別図柄の変動が再開されてしまうことを抑制することができる。

【１３８７】

特図１減算フラグ２０３ｄｋは、第１特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を減算するべき変動であるか否かを示すフラグである。この特図１減算フラグ２０３ｄｋは、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合に（図１２０のＳ３５８

：Ｙｅｓ）、オンに設定され（図１２０のＳ３５９）、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）の時短更新処理（図１２５のＳ８６３参照）にて、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであると判別した場合には（図１２５のＳ２１０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算してから（Ｓ２１０２）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定する（Ｓ２１０３）。

【１３８８】

なお、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）において、オフに設定される。また同様に、第２特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳＳ２６３参照）において、オフに設定される。また、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定することで、大当たり遊技終了後、第１特別図柄の変動が仮停止している場合には、変動が再開されてからその変動停止時に、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであるかどうかを判別し（図１２５のＳ２１０１）、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであると判別した場合には（図１２５のＳ２１０１：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理（図１２５のＳ２１０２参照）をスキップし、その変動を停止する処理を実行する。

【１３８９】

このように構成することで、大当たり遊技が終了し、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開し、その変動が停止する場合に残時短回数が更新（減算）されることはない。よって、本実施形態では、Ｖ入賞により付与された大当たり遊技の終了後の時短遊技は、その大当たりによって規定された特別図柄の抽選回数に加えて、仮停止していた第１特別図柄の残変動時間も時短遊技状態となる。このように構成することで、遊技者にとって有利な期間となる時短遊技状態をより長く設定することができる。

【１３９０】

特図２減算フラグ２０３ｄｌは、第２特別図柄の変動において、変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を減算するべき変動であるか否かを示すためのフラグである、この特図２減算フラグ２０３ｄｌは、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるかを判別し（図１２６のＳ９６０参照）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である（即ち、時短中である）と判別した場合に（Ｓ９６０：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２６のＳ９６１参照）。そして、特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の時短更新処理（Ｓ１６６１）にて参照され、オンである場合には、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し、特図２減算フラグ２０３ｄｌをオフに設定する。また、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）にてオフに設定され（図１２４のＳ８６０参照）、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）にてオフに設定される（図１３２のＳ１５６０参照）。

【１３９１】

なお、本実施形態では、第１特別図柄の抽選において、大当たりに当選した場合に、第２特別図柄が変動している場合には、その変動を外れで強制停止するよう構成している。上述したように、第１特別図柄の抽選において大当たりに当選した場合には、この特図２減算フラグ２０３ｄｌがオフに設定されるよう構成しているため、その外れで強制停止した変動の停止時には、時短カウンタ２０３ｈの値を更新する処理をスキップすることができる。よって、処理負荷を軽減することが出来る。

【１３９２】

時短終了待機フラグ２０３ｄｍは、時短状態の終了条件が成立する特図変動が開始されたことを示すフラグである。具体的に、本実施形態では、大当たり遊技の終了後に、時短状態の規定期間として、特別図柄の変動が４回、或いは、１５回の変動が実行され、時短状態が終了するよう構成したが、この時短の最終変動が開始され、時短状態が終了させる待機状態であることを示している。

【１３９３】

この時短終了待機フラグ２０３ｄｍは、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）において、時短カウンタ２０３ｈの値が１である（即ち、時短状態の規定回数の最終変動である）か判別し（Ｓ３６０）、時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合に（Ｓ３６０：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２０のＳ３６１参照）。また、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）においても、時短カウンタ２０３ｈの値が１である場合には（Ｓ９６２：Ｙｅｓ）、オンに設定される（図１２６のＳ９６３参照）。

【１３９４】

そして、特別図柄の変動停止タイミングである時短更新処理（図１２５のＳ８６２参照）が実行された場合、或いは、新たな特別図柄の判別を実行する場合（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照））において参照され、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオフに設定される。

【１３９５】

このように構成することで、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている状態（即ち、待機状態）である場合において、何れかの時短終了タイミングが到来した場合に、各タイミングに応じて確実に時短終了処理を実行させることができる。

【１３９６】

＜第４実施形態における主制御装置により実行される制御処理について＞

次に、図１１９から図１３６のフローチャートを参照して、本第４実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。本第４実施形態は、上述した第１実施形態における主制御装置１１０の制御処理に対して、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して（並行して）実行可能に構成している点で相違しており、上述した相違点に対応する制御処理の内容が相違している。それ以外の要素については同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１３９７】

まず、図１１９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である特別図柄変動処理４（Ｓ１５１）を説明する。図１１９は、この特別図柄変動処理４（Ｓ１５１）を示すフローチャートである。特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）は、第１特別図柄と第２特別図柄とを、取得した各カウンタ値に基づいて、各種判定（当否判定）や決定を行い、所定の制御によりその決定された変動表示態様で、第１図柄表示装置３７に変動表示を可能に制御したり、第３図柄表示装置８１にて第３図柄、第４図柄の変動表示演出を実行させるための各種コマンドを設定したり、判定結果（当否判定結果）を示す表示態様で停止表示させるための制御が実行される。以下、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）について説明する。

【１３９８】

特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）では、まず、大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかを判別する（Ｓ２５１）。ここでは、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に基づいて現在が大当たり遊技中（大当たり中）、或いは小当たり遊技中（小当たり中）であるかが判別される。

【１３９９】

Ｓ２５１の処理において、大当たり中又は小当たり中であると判別した場合には（Ｓ２５１：Ｙｅｓ）、次に、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２５２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ２５２：Ｙｅｓ）、仮停止されている特図（本実施形態では第１特別図柄（特図１））に対応する第１図柄表示装置８３の表示を更新し（Ｓ２５３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２５２の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ２５２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【１４００】

ここで、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは、第２特別図柄が小当たり当選を示す表示態様で停止表示（確定表示）される場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、小当たり遊技が実行されている間は、特別図柄の抽選結果を示すための変動表示（特図変動表示）に設定されている変動時間が更新（減算）されないように構成しており、その期間は、第１図柄表示装置８３にて第１特別図柄の変動表示が仮停止されていることを示すための仮停止表示態様が表示されるように構成している。

【１４０１】

このように構成することで、遊技者に対して、小当たり遊技の開始に伴って実行中であった第１特別図柄の変動表示が仮停止していることを報知することができるため、実行中の第１特別図柄変動が消滅してしまったと遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、第１特別図柄の変動表示が仮停止中であることを示すための表示態様としては、例えば、通常の変動表示中であることを示すための表示態様（例えば、０．２秒間隔で点灯、消灯を繰り返す点滅表示態様）と同一の表示態様でも良いし、変動表示中であることを示すための表示態様よりも点滅間隔が遅い表示態様（例えば、０．５秒間隔で点灯、消灯を繰り替える点滅表示態様）を用いても良い。さらに、第１図柄表示装置８３の表示態様として複数色の表示態様を表示可能に構成している場合は、仮停止中である場合にのみ表示され得る専用色を用いた点滅表示態様を用いても良い。

【１４０２】

一方、Ｓ２５１の処理において、現在が大当たり中、或いは小当たり中では無いと判別した場合には（Ｓ２５１：Ｎｏ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ２５４）。第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２５４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２５５）。

【１４０３】

この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、第１特別図柄が変動している期間中に第１図柄表示装置８３に表示されている特別図柄の変動表示態様を可変（更新）するための処理が実行される。そして、Ｓ２５５の処理を終えると、次に、第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）にて更新された第１変動時間カウンタ２０３ａ２の値が０であるかを判別し（Ｓ２５６）、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０であると判別した場合は（Ｓ２５６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２５７）、後述するＳ２５９の処理へ移行する。

【１４０４】

第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、変動表示中の第１特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第１特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、第１特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第２特別図柄を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）の詳細については、図１２４を参照して後述する。また、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０では無いと判別した場合は（Ｓ２５６：Ｎｏ）、Ｓ２５７の処理をスキップしてＳ２５９の処理へ移行する。

【１４０５】

一方、Ｓ２５４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５４：Ｎｏ）、即ち、現在が特図１変動中では無いと判別した場合は、次に、第１特別図柄変動開始処理を実行する（Ｓ２５８）。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）では、第１特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための処理が行われるものであり、新たな抽選（変動）を実行可能な状態であるかの判別と、新たな抽選（変動）を実行可能な状態である場合には、新たな抽選（変動）を行う処理が実行される。この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）については、図１２０から

図１２２を参照して詳しく後述する。
【１４０６】
第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）を実行した後、Ｓ２５６の処理で特図１の変動中であると判別（Ｓ２５６：Ｎｏ）した後、或いは、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）を実行した後には、次に、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５９～Ｓ２６３）を実行する。
【１４０７】
まず、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ２５９）。即ち、現在が第２特別図柄（特図２）の変動表示中であるかを判別する。Ｓ２５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５９：Ｎｏ）、現在が特図２変動中では無い場合であるため、次に、第２特別図柄の新たな抽選（変動）を実行するための第２特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ２６０）、本処理を終了する。
【１４０８】
第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）では、第２特別図柄保留球数格納エリア２０３ｂに保留データ（各種カウンタ値）が記憶されていれば、その保留データに基づいた大当たり判定や変動パターンの選択処理が実行される。また、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）では、抽選結果が大当たり（または小当たり）となる場合には、大当たりフラグ２０３ｉ（または小当たりフラグ２０３ｙ）をオンに設定する。
【１４０９】
一方で、Ｓ２５９の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きい、即ち、現在が特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ２５９：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄変動実行中処理を実行する（Ｓ２６１）。この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）の内容については、図１３１を参照して後述するが、上述した第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）と同様の内容の処理を、処理対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更して実行するものである。
【１４１０】
そして、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）を終えると、現在の特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であるかを判別し（Ｓ２６２）、０であると判別した場合は（Ｓ２６２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動停止処理を実行し（Ｓ２６３）、その後本処理を終了する。一方、Ｓ２６２の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０では無いと判別した場合は（Ｓ２６２：Ｎｏ）、Ｓ２６３の処理をスキップして本処理を終了する。
【１４１１】
第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）については、図１３２を参照して後述するが、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）と同様に、変動表示中の第２特別図柄に規定されている変動時間が経過した場合に、第２特別図柄の抽選結果を示す図柄で変動表示を停止する処理が実行される。また、第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）では、第２特別図柄の抽選結果が大当たりである場合に、実行中の第１特別図柄変動を、強制的に外れを示す表示態様で停止表示させる処理が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄が大当たりに当選している場合にはその大当たりに関する情報を消去するための処理が実行される。加えて、本実施形態では第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、第２特別図柄の抽選結果が大当たりでは無い場合に、小当たり或いは、外れに対応した処理が実行される。
【１４１２】
以上、図１１９を参照して説明をした通り、本実施形態では第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）と、を同時に（並行して）実行可能な構成において、１回の特別図柄変動処理内で第１特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５４～Ｓ２５８）と、第２特別図柄に関する変動処理（Ｓ２５９～Ｓ２６３）と、を実行するように構成している。よって、各特別図柄に対して新たな抽選（変動）の実行が可能となった場合に遅滞なく

変動処理を実行することができ、円滑な遊技を提供することができる。
【１４１３】
また、本実施形態では、１回の特別図柄変動処理において、第１特別図柄に関する変動処理を第２特別図柄に関する変動処理よりも先に（優先して）実行するように構成している。このように、各特別図柄の処理順位を明確に設定することにより、たとえ、第１特別図柄の変動停止タイミングと第２特別図柄の変動停止タイミングとが同一となったとしても、優先して第１特別図柄の変動停止処理が実行されることになる。
【１４１４】
なお、本実施形態では、第１特別図柄に関する変動処理を、第２特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成しているが、これに限ること無く、第２特別図柄に関する変動処理を、第１特別図柄に関する変動処理よりも優先して実行するように構成してもよい。
【１４１５】
また、設定されている遊技状態において遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別に対する変動処理を優先して実行するように構成しても良く、設定される遊技状態に応じて遊技者に有利となる抽選が実行される特別図柄種別が切り替わるパチンコ機１０であれば、変動処理を実行する特別図柄種別の順番を切り替える手段を設けると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる抽選の抽選結果が、遊技者に不利となる抽選結果によって消滅（破棄）されてしまうことを抑制することができる。
【１４１６】
次に、図１２０を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）について説明する。図１２０は、この第１特別図柄変動開始処理（Ｓ２５８）を示すフローチャートである。
【１４１７】
第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）では、まず、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ３５１）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０より大きいかを判別する（Ｓ３５２）。第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０より大きいと判別した場合には（Ｓ３５２：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算する（Ｓ３５３）。
【１４１８】
そして、減算後の保留球数を示した保留球数コマンドを設定し（Ｓ３５４）、第１特別図柄保留球数格納エリア２０３ａの保留エリア１～保留エリア４に格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う（Ｓ３５５）。より具体的には、保留エリア１→実行エリア、保留エリア２→保留エリア１、保留エリア３→保留エリア２、保留エリア４→保留エリア３といった具合に各エリア内のデータをシフトする。
【１４１９】
次に、第１特別図柄大当たり判定処理を実行する（Ｓ３５６）。第１特別図柄大当たり判定処理（図１２０のＳ３５６）については、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）にシフトされた第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いて、設定されている遊技状態に基づいて、大当たりか否かの大当たり判定を実行する。
【１４２０】
次に、第１特別図柄変動パターン選択処理が実行される（Ｓ３５７）。第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）は、詳しく後述するが、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に格納された変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいた当否判定の結果に基づいて、変動パターンを各カウンタ値に基づいて選択するための処理である。
【１４２１】
第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）を実行し、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか、即ち、現在の遊技状態が時短中であるかどうかを判別する（Ｓ３５８）。時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には

（Ｓ３５８：Ｙｅｓ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオンに設定し（Ｓ３５９）、Ｓ３６０の処理に移行する。一方、Ｓ３５８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値ではないと判別した場合には（Ｓ３５８：Ｎｏ）、遊技状態は通常状態であるため、そのまま本処理を終了する。このように、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値である場合、即ち、時短中である場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオンに設定することで、変動停止時に時短中に開始された変動であるかを判別することができ、変動停止時に時短の終了条件を更新（時短カウンタ２０３ｈの値を減算）することができる。

【１４２２】

上述したＳ３５９の処理を実行した後、時短カウンタ２０３ｈの値が１であるか判別する（Ｓ３６０）。即ち、時短状態の終了条件である最終変動であるか判別する。時短カウンタ２０３ｈの値が１であると判別した場合には（Ｓ３６０：Ｙｅｓ）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定し（Ｓ３６１）、本処理を終了する。一方、Ｓ３６０の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が１ではないと判別した場合には、時短遊技状態の最終変動ではないため、そのまま本処理を終了する。

【１４２３】

次に、図１２１を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５６）について説明する。図１２１は、この第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５６）を示すフローチャートである。

【１４２４】

第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）では、まず、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に記憶されている各カウンタ値を取得する（Ｓ４５１）。そして、時短の終了条件が成立し待機している状態であるか、即ち、第２特別図柄の抽選で時短の最終変動が実行されている状態であるか否かを判別するために、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４５２）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンである（即ち、第２特別図柄が時短の最終変動中である）と判別した場合には（Ｓ４５２：Ｙｅｓ）、今回設定されている時短状態の期間は終了しているため、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ４５３）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと特図２減算フラグ２０３ｄｌをオフに設定する（Ｓ４５４）。次に、時短カウンタ２０３ｈの値を０に設定し（Ｓ４５５）、遊技状態が通常状態に切り替わったことを示す状態コマンドを設定し（Ｓ４５６）、Ｓ４５７の処理に移行する。一方、Ｓ４５２の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンではないと判別した場合（Ｓ４５２：Ｎｏ）、時短状態の最終変動が実行されている状態ではないため、Ｓ４５３～Ｓ４５６の処理をスキップし、Ｓ４５７の処理に移行する。

【１４２５】

このように、時短状態の終了を待機している状態（他方の特別図柄で時短状態の最終変動が開始されている状態）である場合には、特別図柄の抽選結果を取得する前に、遊技状態を通常状態に設定することで、時短遊技状態が終了しているにも関わらず、時短状態の最終変動が実行されている特別図柄の変動が終了するまで、他方の特別図柄で時短遊技状態に基づく遊技を実行してしまうという不具合をなくすことが出来る。よって、適正な遊技を遊技者に提供することができる。

【１４２６】

Ｓ４５２またはＳ４５３の処理を終えると、次に、第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に基づいて、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値と一致するか否を判定し、その抽選結果（判定結果）を取得する（Ｓ４５７）。そして、今回の抽選結果が大当たりであるかを判別し（Ｓ４５８）、大当たりであると判別した場合は（Ｓ４５８：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり当選を示すように大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定する（Ｓ４５９）。本実施形態では大当たりフラグ２０３ｉが、大当たり当選の有無を示す情報に加え、大当たり当選した特別図柄の種別を示す情報も記憶（設定）することが可能に構成されており、具体的には、特別図柄種別毎に大当たりの有無を示す情報を設定可能に構成している。よって、Ｓ４５９の処理では、大当たりフラグ２０３ｉ

のうち、第１特別図柄に対応する領域に対して大当たりを示す情報が設定される。
【１４２７】
そして、第１特別図柄の抽選結果を大当たりに設定し（Ｓ４６０）、取得した当たり種別カウンタＣ２の値に基づいて、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の大当たり図柄をセットし（Ｓ４６１）、本処理を終了する。一方、Ｓ４５８の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４５８：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４６２）、本処理を終了する。
【１４２８】
次に、図１２２を参照して、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）について説明する。図１２２はこの第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５７）を示すフローチャートである。
【１４２９】
第１特別図柄変動パターン選択処理（図２３６のＳ３５７）では、まず、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）において、第１特別図柄の抽選結果が大当たりであるか否か、即ち、第１特別図柄の大当たりが設定されているか否かを判別する（Ｓ５５１）。ここで、大当たりであるか否かの判定は、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンであるか否かで判別される。この大当たりフラグ２０３ｉは、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１参照）におけるＳ４５９の処理でオンに設定されるものである。
【１４３０】
Ｓ５５１の処理において、第１特別図柄の大当たりが設定されていると判別された場合には（Ｓ５５１：Ｙｅｓ）、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂと、取得している第１当たり種別カウンタＣ２の値とに基づいて、大当たり種別を決定する（Ｓ５５２）。次いで、第１特別図柄実行エリアに格納されている変動種別カウンタＣＳ２の値を取得し（Ｓ５５３）、遊技状態格納エリア２０３ｇに記憶されている情報に対応する現在の遊技状態（通常状態、潜伏状態、確変状態）に対応した変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃを読み出す（Ｓ５５４）。
【１４３１】
そして、Ｓ５５３の処理で取得した変動種別カウンタＣＳ２の値と、Ｓ５５４の処理で読み出した変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃとに基づいて変動パターンを選択し（Ｓ５５５）、Ｓ５５５の処理で選択した変動パターンに基づいて、特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５５６）。
【１４３２】
次に、第１特別図柄の停止図柄を示す特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５５７）、第１図柄表示装置３７で第１特別図柄の変動開始を設定し（Ｓ５５８）、選択した変動パターンの変動時間を示す値を特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値にセットし（Ｓ５５９）、本処理を終了する。
【１４３３】
一方、Ｓ５５１の処理において、第１特別図柄の抽選結果が外れである（即ち、第１特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉがオフである）と判別した場合には（Ｓ５５１：Ｎｏ）、Ｓ５５２の処理をスキップしてＳ５５３の処理へ移行する。
【１４３４】
次に、図１２３を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）について説明をする。図１２３は第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、実行中の特別図柄変動の変動時間を更新するための処理と、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選したことにより中断された特別図柄変動を再開するための処理が実行される。
【１４３５】
第１特別図柄変動実行中処理（Ｓ２５５）では、まず、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈが

オンに設定されているかを判別する。この特図１仮停止フラグ２０３ｄｈは第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合にオンに設定されるものである。本実施形態では、一方の特別図柄にて小当たりに当選した時点で、他方の特別図柄が変動表示中である場合には、その他方の特別図柄変動を所定期間（小当たり当選から小当たり遊技が終了するまでの期間）中断し、所定期間経過後（小当たり遊技終了後）に再度他方の特別図柄変動を再開させるように構成している。

【１４３６】

このように構成することで、一方の小当たり遊技中に他方の特別図柄変動が終了してしまい、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。さらに、一方の特別図柄抽選で小当たり遊技に当選したことに基づいて、他方の特別図柄抽選の抽選結果が破棄されることが無いため、例えば、小当たりに当選したことによって、大当たり当選となる抽選結果（小当たり当選よりも遊技者に有利となる抽選結果）が破棄されてしまう事態が発生することを禁止（抑制）することができる。

【１４３７】

Ｓ７５１の処理において、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ７５１：Ｙｅｓ）、特図１変動再開コマンドを設定し（Ｓ７５２）、特図１仮停止フラグをオフに設定し（Ｓ７５３）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を１減算し（Ｓ７５４）、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄の表示を更新し（Ｓ７５５）、本処理を終了する。

【１４３８】

本実施形態では、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３９参照）にて実行される特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で、第１特別図柄変動実行中処理（図１１９のＳ２５５参照）を実行するように構成しており、その第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）内で特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新（１減算）するように構成している。よって、例えば、第１特別図柄の変動時間として３０秒の変動時間が設定された場合には、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値として「１５０００」が設定され、２ミリ秒毎に値が１減算されるように構成している。

【１４３９】

一方、Ｓ７５１の処理において特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ７５１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選していないと判別した場合は、Ｓ７５２，Ｓ７５３の処理をスキップしてＳ７５４の処理へ移行する。

【１４４０】

次に、図１２４を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）について説明する。図１２４はこの第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）を示すフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）は、現在が特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が「０」であると判別した場合、即ち、第１特別図柄（特図１）の変動時間が経過した場合に実行される処理である。

【１４４１】

第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７）を実行すると、まず第１特別図柄（特図１）に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別する（Ｓ８５１）。第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合には（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、次に、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンに設定し（Ｓ８５２）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンになったことを示す特図２変動停止コマンドを設定する（Ｓ８５３）。

【１４４２】

次に、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ８５４）、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を０に設置する（Ｓ８５５）。これにより、第１特別図柄が大当たりを示す表示態様で停止表示された場合に、実行中の第２特別図柄（特図２

）の変動表示を、外れを示す表示態様（外れ図柄）で停止表示（確定表示）することができる。

【１４４３】

Ｓ８５５の処理を終えると、次に、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８５６）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８５６：Ｙｅｓ）、上述したＳ８５４の処理にて強制的に外れで停止表示された第２特別図柄に対して第２特別図柄の抽選結果を適応させるために、第２特別図柄に対する大当たりフラグ２０３ｉをオフに設定し（Ｓ８５７）、特図２大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ８５８）、Ｓ８５９の処理へ移行する。一方で、Ｓ８５６の処理において、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選していないと判別した場合は、Ｓ８５７，８０８の処理をスキップして、Ｓ８５９の処理へ移行する。

【１４４４】

Ｓ８５９の処理では、まず、今回の特別図柄変動で当選した大当たりシナリオを設定し、（８０９参照）次いで、第１特別図柄に対応する大当たりフラグ２０３ｉ、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定し、時短カウンタ２０３ｈの値をリセットする（Ｓ８６０）。そして、遊技状態格納エリア２０３ｇに現在の遊技状態が大当たり中（大当たり遊技中）であることを示す情報を記憶する（Ｓ８６１）。遊技状態格納エリア２０３ｇは、抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、当たり遊技に関する遊技状態（大当たり中、小当たり中）とを分けて記憶することができるように構成しており、Ｓ８６１の処理を実行することにより、大当たり当選したタイミングにおける抽選遊技に関する遊技状態（通常状態、時短状態）と、大当たり中であることを示す遊技状態とが記憶される。

【１４４５】

このように構成することで、大当たり遊技終了時点で、大当たりに当選したタイミングで設定されていた遊技状態を判別することができる。

【１４４６】

Ｓ８６１の処理を終えると、次に、第１特別図柄を確定停止することを音声ランプ制御装置１１３に対して指示するための特図１確定コマンドを設定し（Ｓ８６３）、第１特別図柄表示装置３７で変動表示している第１特別図柄の変動表示を停止する処理を実行し（Ｓ８６４）、本処理を終了する。

【１４４７】

一方、Ｓ８５１の処理において、第１特別図柄に対して大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合には（Ｓ８５１：Ｎｏ）、時短更新処理（Ｓ８６２）を実行し、上述したＳ８６３の処理に移行する。時短更新処理（Ｓ８６２）の詳細な説明については、図１２５を参照し後述する。

【１４４８】

このように、第１特別図柄変動停止処理（Ｓ２５７）では、第１特別図柄の抽選（第１抽選遊技）結果を示す図柄で変動表示を停止する処理（Ｓ８５９～Ｓ８６４）が実行される。また、今回の抽選結果が大当たりである場合には（Ｓ８５１：Ｙｅｓ）、変動中の第２特別図柄が、抽選結果が外れとなるように強制的に停止表示される（Ｓ８５４）。このように、一方の特別図柄を、大当たりを示す図柄で停止表示（確定表示）させる処理において、変動中の他方の特別図柄を強制的に停止させる処理を実行するように構成することで、同時に実行される複数の特別図柄変動に対して適正な処理を実行することができる。

【１４４９】

つまり、本実施形態のパチンコ機１０のように、第１特別図柄に関する変動処理と、第２特別図柄に関する変動処理とを順に実行する構成において、第１特別図柄の抽選結果に基づいて実行される第２特別図柄の変動処理（強制停止処理）を、第１特別図柄に関する変動処理内で実行することにより、第２特別図柄に関する変動処理が実行されていないタイミングで第２特別図柄を強制停止することができるため、第２特別図柄に関する処理が重複してしまうことを防ぐことができスムーズに処理を実行することができる。

【１４５０】
なお、本実施形態では一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示したタイミングで他方の特別図柄を、外れを示す図柄で強制的に停止させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄が大当たりに当選したと判別した場合、即ち、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）において今回の抽選結果が大当たりであると判別した場合（図１２１のＳ４５８：Ｙｅｓ）に、他方の特別図柄の変動を強制的に外れ図柄で停止させるように構成しても良い。この場合、強制的に外れ停止された他方の特別図柄に対して、一方の特別図柄の大当たり変動が終了するまでの期間、大当たりに当選することのない特殊変動を実行させるように構成すると良い。このように構成することで、一方の特別図柄で大当たりに当選した際に強制的に他方の特別図柄変動を停止させたことを遊技者が気づき難くすることができる。よって、他方の特別図柄変動が強制的に停止表示されたことを判別し、大当たり当選の有無を遊技者が把握してしまうことを抑制することができる。
【１４５１】
また、本実施形態のパチンコ機１０では、一方の特別図柄が大当たりを示す図柄で停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果を破棄するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、一方の特別図柄に基づく大当たり遊技が終了するまでの間、他方の特別図柄変動を中断し、大当たり遊技終了後に中断中の特別図柄変動を再開させるように構成しても良い。これにより、遊技者が実行した抽選遊技の遊技結果が破棄されることにより遊技者がパチンコ機１０に不信感を持ってしまうことを抑制することができる。
【１４５２】
加えて、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、実行中の他方の特別図柄変動を制御する場合に、実行中の他方の特別図柄の抽選結果に応じて変動制御内容を異ならせるように構成しても良く、例えば、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示したタイミングで、第２特別図柄の抽選が外れであることを示すための変動（外れ変動）中である場合には、その抽選結果を破棄し、且つ、その外れ変動を強制停止させる強制停止処理を実行し、第２特別図柄の抽選結果が当たり（大当たり、小当たり）であることを示すための変動（当たり変動）中である場合には、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、第２特別図柄の変動が再開できるように中断処理を実行するように構成しても良い。
【１４５３】
この場合、第１特別図柄の大当たり遊技が終了した後に、新たな第２特別図柄変動が実行されるのか、中断中の第２特別図柄変動が再開されるのかについて遊技者に興味を持たせながら遊技を行わせることができる。さらに、このような構成を用いた場合は、第１特別図柄の大当たり遊技中における第２特別図柄の状況（中断中か否か）を遊技者に示唆するための示唆演出を実行するように構成すると良い。
【１４５４】
次に、図１２５を参照して、特別図柄の変動停止処理（第１特別図柄変動停止処理（図１１９のＳ１５１参照）、第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照））の一処理である時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））について説明する。図１２５はこの時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））の内容を示すフローチャートである。この時短更新処理（Ｓ８６２（Ｓ１６６１））では、遊技状態が時短状態である場合に、特別図柄の変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を更新し、終了条件が満たされる場合には、遊技状態を通常状態へと移行する処理を実行する。なお、後述する説明では、第１特別図柄の変動が停止される場合の処理について説明するが、対象が第２特別図柄である場合にも同様の処理を実行する。
【１４５５】
時短更新処理（Ｓ８６４（Ｓ１６６１））が実行されると、まず、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであるかどうか、即ち、今回実行されている特別図柄の変動が、時短遊技中に変動を開始したものであるかどうかを判別する（Ｓ２１０１）。特図１減算フラグ２０

３ｄｋがオンではある、即ち、時短遊技中に変動を開始していると判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を減算する（Ｓ２１０２）。そして、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定し（Ｓ２１０３）、Ｓ２１０４の処理に移行する。一方、Ｓ２１０１の処理において、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０１：Ｎｏ）、時短状態の更新の契機となる変動停止ではないため、Ｓ２１０２～Ｓ２１０６の処理をスキップし、Ｓ２１０７の処理へと移行する。

【１４５６】

上述したように、特別図柄の変動開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、対応する図柄種別の減算フラグをオンに設定することで変動停止時に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算することができる。よって、時短遊技状態の最終変動が停止するまで時短遊技状態を設定することが出来る。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短遊技状態を、最大限長い期間として提供することができる。

【１４５７】

また、上述したように、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の変動を仮停止し、小当たり遊技が終了するまでの期間は変動を再開しないよう構成している。そして、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生し、大当たりが付与され、その大当たり遊技終了後に、仮停止していた第１特別図柄の変動が再開する。さらに、詳しくは図１３７を参照し後述するが、大当たり遊技が開始される前に特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定するため、仮停止していた変動が再開し停止する場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであるため、時短カウンタ２０３ｈの値が減算されない。即ち、Ｖ入賞による大当たり遊技終了後の仮停止していた特別図柄の変動停止時には残時短回数が減算されないように構成している。このように構成することで、大当たり種別により設定された時短の規定期間に加えて、仮停止していた特図の残変動時間も時短遊技が設定されるため、遊技者にとって有利な期間となる時短状態を最大限長い期間となるよう設定することができる。よって、遊技の興趣が向上する。

【１４５８】

Ｓ２１０４の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであるか判別する（Ｓ２１０４）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであると判別した場合（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特別図柄の変動が時短の最終変動であり、また、第２特別図柄（他方の特別図柄）において、時短の最終変動から次の変動が開始されていない状態である場合には、遊技状態を通常状態へと移行するタイミングであるため、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定し（Ｓ２１０５）、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定する（Ｓ２１０６）。そして、Ｓ２１０７の処理へ移行する。

【１４５９】

一方、Ｓ２１０４の処理において、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンではないと判別した場合には（Ｓ２１０４：Ｙｅｓ）、時短遊技の最終変動が実行されていない状態、即ち、時短状態が継続している状態であるため、上述したＳ２１０５～Ｓ２１０６の処理をスキップし、Ｓ２１０７の処理に移行する。このように、同時変動タイプの遊技機において、時短遊技の最終変動となる変動の停止時に、他方の特別図柄で時短遊技状態の規定回数を超えた変動（最終変動から次の変動）が実行されていないかを判別し、実行されていない場合には、遊技状態を移行させる。このように構成することで違和感のない遊技を遊技者に対し提供することができる。

【１４６０】

Ｓ２１０１、Ｓ２１０４、Ｓ２１０６のいずれかの処理が終了するとＳ２１０７の処理に移行する。Ｓ２１０７の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値と遊技状態とを示すコマンドを設定し（Ｓ２１０７）、本処理を終了する。

【１４６１】

次に、図１２６を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）について説明する。図１２６はこの第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）を示すフローチャートである。

【１４６２】
第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）が実行されると、まず、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているかを判別する（Ｓ９５１）。即ち、本処理が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））にて大当たりに当選したか否かを判別する。
【１４６３】
Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動を開始するための各種処理をスキップし、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを用いることで、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）において、第１特別図柄を大当たり図柄で停止表示すると共に、第２特別図柄を外れ図柄で強制的に停止表示させた後に、新たな第２特別図柄変動が実行されることを禁止している。これにより、第１特別図柄に関する変動処理内で第２特別図柄を強制的に停止表示させたとしても不具合が生じること無く制御処理を実行することができる。
【１４６４】
本実施形態では、Ｓ９５１の処理において特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別すると（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定するように構成しているため、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを設定することで、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）を１回だけスキップすることができるように構成している。
【１４６５】
これは、第２特別図柄変動開始処理（Ｓ２６０）が実行される直前に（同一の特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）内で）実行された第１特別図柄の抽選（第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照））にて大当たりに当選した場合のみ、直後に実行される第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）をスキップすれば、その後、第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）にて設定された大当たり情報（大当たりシナリオ）に基づいて大当たり遊技が開始され、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１参照）のＳ２５１の処理によって、大当たり遊技が終了するまで、第２特別図柄変動開始処理（図１１９のＳ２６０）が実行されないように構成されているためである。
【１４６６】
このように構成することで、一方の特別図柄の抽選結果に基づいて、他方の特別図柄の変動処理をスキップする処理を簡素化することができるため、主制御装置１１０にて実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【１４６７】
なお、本実施形態では、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、他方の特別図柄を強制的に停止表示（外れ図柄で停止表示）させ、一方の特別図柄の抽選結果に基づく大当たり遊技が実行されるまで、他方の特別図柄の新たな変動（抽選）が実行されないようにするために特図２変動停止フラグ２０３ｄｆを設定し他方の特別図柄の変動処理を１回スキップさせる構成を用いているが、これ以外の構成を用いても良い。
【１４６８】
つまり、一方の特別図柄の抽選結果が所定の抽選結果（大当たり当選）である場合に、その大当たり当選に基づく大当たり遊技が終了するまで、他方の特別図柄抽選（変動）で大当たりに当選しないように構成すれば良く、例えば、後述する主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて大当たり遊技を実行するための大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）が実行される場合に、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定するように構成しても良い。

【１４６９】
このように構成することで、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンにするタイミングを第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されるタイミングよりも前に設定したとしても、大当たり遊技が実行されるまで新たな第２特別図柄の変動（抽選）が実行されることを禁止することができる。
【１４７０】
また、本実施形態では、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されている状態で第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）が実行された場合に、第２特別図柄の変動処理をスキップする、即ち、新たな変動を開始しない（第２特別図柄を停止させたままにする）ように構成しているが、これに限ること無く、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されている場合専用の第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良い。
【１４７１】
この場合、大当たりに当選しない特殊抽選を用いて第２特別図柄の抽選を行い、その特殊抽選の結果に基づいて決定した変動パターンに対応する期間、第２特別図柄の変動表示を実行するように構成しても良いし、第２特別図柄の抽選を実行すること無く、第１特別図柄の大当たり当選に基づく大当たり遊技が実行されるまでの期間、大当たり遊技中の特定タイミングに到達するまでの期間、或いは、大当たり遊技が終了するまでの期間、第２特別図柄を変動表示するように構成しても良い。これにより、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。
【１４７２】
なお、上述した各特別図柄に関する変動処理の内容は、その内容を示すコマンドを設定することにより、適宜、音声ランプ制御装置１１３側へと出力されるように構成されており、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される第３図柄、第４図柄の変動表示を上述した第１図柄表示装置３７に表示される各特別図柄の表示態様と同期させることができるように構成しているが、第１図柄表示装置３７に表示される第２特別図柄を強制停止させている間、第２特別図柄が強制的に停止表示されたことを示すコマンドを音声ランプ制御装置１１３側で受信した場合に、第３図柄表示装置８１にて変動表示される第２特別図柄に対応する第３図柄、或いは、第４図柄を用いて、強制停止中の変動演出を実行するように構成しても良い。
【１４７３】
このように、遊技者が視認し易い第３図柄表示装置８１に特別図柄の変動表示と同期させて変動表示される各図柄（第３図柄、第４図柄）を用いて、実際の第２特別図柄が強制停止中に変動演出を実行するように構成した場合であっても、遊技者に対して、特別図柄変動を強制停止させたことを分かり難くすることができる。
【１４７４】
Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていない、即ち、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（図１２６のＳ９５１：Ｎｏ）は、Ｓ９５３～Ｓ９５９の処理を実行し、後述するＳ９６０の処理へ移行する。このＳ９５３～Ｓ９５９の処理は、上記した第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）のＳ３５１～Ｓ３５７までの各処理に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第１特別図柄大当たり判定処理（Ｓ３５５）、第１特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ３５６）を、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５８）、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）に変更した点を除いては同一であるので、その説明は省略する。
【１４７５】
さらに、第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９０９）を実行した後、Ｓ９６０～Ｓ９６３の処理を実行し、本処理を終了する。このＳ９６０～Ｓ９６３の処理は、上述した第

１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８）のＳ３５８～Ｓ３６１までの各処理に対して、特図１減算フラグ２０３ｄｋを特図２減算フラグ２０３ｄｌに変更した点を除いては同一であるのでその説明は省略する。

【１４７６】

上述したように、本実施形態では、第１特別図柄の変動と第２特別図柄の変動が同時に実行される遊技機であるため、両方の特別図柄の変動開始時に、同一の処理を実行することで他方の特別図柄において、残時短回数が減算されないなどの不具合を防止することが出来る。

【１４７７】

次に、図１２７を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）について説明する。図１２７は、第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）を示すフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理（Ｓ９５５）は、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）に対して、対象となる特別図柄の種別を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更し、その他、一部処理を追加したものである。

【１４７８】

第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５）では、上記した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）に対して、次の点で相違する。即ち、Ｓ４５１の処理に対応するＳ１０５１の処理で、第１特別図柄保留球実行エリア（図示せず）を、第２特別図柄保留球実行エリア（図示せず）に変更した点と、Ｓ４５２～Ｓ４６１の処理に対応するＳ１０５２～Ｓ１０６１の処理で、対象を特図１（第１特別図柄）から特図２（第２特別図柄）に変更した点と、特別図柄の抽選結果が外れである場合に実行される処理を変更した点で相違する。その他の点は同一であるので、その説明は省略する。

【１４７９】

第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５）において、今回の抽選が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１０５８：Ｎｏ）、特図２外れ変動処理を実行し（Ｓ１０６２）、本処理を終了する。

【１４８０】

この特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）は、第２特別図柄の抽選結果が大当たり以外、即ち、小当たり、或いは外れである場合に実行される処理である。詳細な説明は図１２８を参照して後述するが、抽選結果が外れである場合は、上述した第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６）のＳ４６２の処理と同様の処理が実行され、抽選結果が小当たりである場合は、小当たり当選に対応する処理が実行される。

【１４８１】

ここで、図１２８を参照して、特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）の内容について説明をする。図１２８は、特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）を示したフローチャートである。

【１４８２】

特図２外れ変動処理（Ｓ１０６２）では、まず、今回の抽選結果（第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）のＳ１０５７の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（Ｓ１１５１）。

【１４８３】

Ｓ１１５１の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ１１５１：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定し（Ｓ１１５２）、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１１５３）、次いで、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ１１５４）、本処理を終了する。

【１４８４】

一方、Ｓ１１５１の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（Ｓ１１５１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１１５５）、本処理を終了する。

【１４８５】

以上、説明をした通り、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）の一処理として実行される特図２外れ変動処理（図１２８のＳ１０６２）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定することで、第２特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ２０３ｄｇの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に実行することができる。

【１４８６】

次に、図１２９を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）について説明する。図１２９はこの第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）を示すフローチャートである。

【１４８７】

第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５９）では、上記した第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７）に対して、次の点で相違する。Ｓ５５１の処理に対応するＳ１２５１の処理で、特図１抽選結果（第１特別図柄の抽選結果）が特図２抽選結果（第２特別図柄の抽選結果）に変更される点と、Ｓ５５２～Ｓ５５９までの各処理に対応するＳ１２５２～Ｓ１２５６、Ｓ１２５８～Ｓ１２６０の各処理で、特図１変動パターンコマンド（第１特別図柄の変動パターンコマンド）が特図２変動パターンコマンドに変更される点と、特図２外れ変動パターン選択処理（Ｓ１２５７）の処理を追加する点と、でそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

【１４８８】

次に、図１３０を参照して、第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理（Ｓ９５９）にて実行される特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７）の内容について説明をする。

【１４８９】

第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０）が実行されると、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別する（Ｓ１３５１）。このＳ１３５１の処理では、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５９参照）のＳ１０５７の処理にて取得した抽選結果に基づいて判別を実行する。

【１４９０】

Ｓ１３５１の処理において、今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１３５１：Ｙｅｓ）、次に、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ１３５２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別を選択する（Ｓ１３５３）。なお、本実施形態のパチンコ機１０では、小当たり種別が１種類しかないため、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて異なる小当たり種別が設定されることがないが、例えば、複数の小当たり種別を設定可能に構成されたパチンコ機１０であれば、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値の範囲に対して異なる小当たり種別が規定される小当たり種別選択テーブルを設け、Ｓ１３５２及びＳ１３５３の処理によって異なる小当たり種別を選択するように構成すれば良い。

【１４９１】

本実施形態のように、小当たり種別が１種類しかないにも関わらず、Ｓ１３５２及びＳ１３５３の処理を用いるように構成しておくことで、例えば、パチンコ機１０の開発期間中に遊技の仕様が変更されたとしても、その変更に対して容易に対応をすることができる。

【１４９２】

Ｓ１３５３の処理を終えると、次いで、現在の遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ１３５４）、読み出した変動パターン選択テーブルと、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値と、に基づいて小当たり用の変動パターン（小当たり変動パターン）を選択する（Ｓ１３５５）。そして、Ｓ１３５５の処理で選択した小当たり変動パターンを示す特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５６）、本処理を終了する。

【１４９３】

一方、Ｓ１３５１の処理で、今回の抽選結果が小当たりでは無い（外れである）と判別し

た場合は（Ｓ１３５１：Ｎｏ）、抽選結果が外れである場合の処理（Ｓ１３５７～Ｓ１３５９）を実行する。Ｓ１３５７の処理では、まず、遊技状態に応じた変動パターン選択テーブルを読み出し（Ｓ１３５７）、取得した変動種別カウンタＣＳ２の値に基づいて変動パターンを選択し（Ｓ１３５８）、選択した変動パターンに基づいて特図２変動パターンコマンドを設定し（Ｓ１３５９）、本処理を終了する。

【１４９４】

次に、図１３１を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）の内容について説明をする。図１３１は、第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）を示したフローチャートである。本実施形態では、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選しないように構成しているため、この第２特別図柄変動実行中処理（Ｓ２６１）では、上述した第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）に対して、他方の特別図柄にて小当たりに当選（小当たり遊技を実行）した場合に設定されるフラグ（特図１仮停止フラグ２０３ｄｈ）がオンに設定されているかを判別する処理を省略している点で相違し、それ以外は、処理の対象を第１特別図柄から第２特別図柄へと変更した点以外が同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１４９５】

なお、第１特別図柄の抽選において小当たりに当選し得るように構成したパチンコ機１０であれば、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選したこと（小当たり遊技が実行されること）を示すためのフラグ（例えば、特図２仮停止フラグ）を設け、この第２特別図柄変動実行中処理にて、上述した第１特別図柄変動実行中処理（図１２３のＳ２５５参照）と同様の処理を実行すれば良い。

【１４９６】

次に、図１３２を参照して、特別図柄変動処理４（図１１９のＳ１５１）の一処理である第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）について説明する。図１３２はこの第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）を示すフローチャートである。第２特別図柄変動停止処理（Ｓ２６３）では、上記した第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）に対して、処理の対象を第１特別図柄から第２特別図柄に変更した点と、抽選結果が大当たり以外である場合に実行される処理の内容を変更した点と、他方の特別図柄の変動を停止させるためのフラグを設定する処理とを省略した点で相違する。

【１４９７】

即ち、第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５７参照）におけるＳ８５２の処理を削除した点と、Ｓ８５１及びＳ８５３～Ｓ８６４の処理対象を第２特別図柄に変更した点（Ｓ１５５１及びＳ１５５３～Ｓ１５１３）と、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、特図２外れ停止処理（Ｓ１５５８）を実行する点とでそれぞれ相違する。その他の点は同一であるので、詳細な説明は省略する。

【１４９８】

次に、図１３３を参照して、第２特別図柄変動停止処理（図１３２参照）において実行される特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の内容について説明をする。図１３３は特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）は、第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）にて取得した抽選結果が大当たり以外（小当たり、または外れ）である場合に対応した特別図柄変動の停止処理を実行するものである。

【１４９９】

特図２外れ停止処理（Ｓ１５６４）が実行されると、まず小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６５１）、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し（Ｓ１６５２）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈがオンに設定されたことを示すための特図１仮停止コマンドを設定する（Ｓ１６５３）。ここで設定された特図１仮停止コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（Ｓ１８０１）によって音声ランプ制御装置１１３へと出力される。そして、音声ラン

プ制御装置１１３側で特図１仮停止コマンドを受信した場合には、第１特別図柄（特図１）が仮停止したこと（していること）を示すための仮停止態様を第３図柄表示装置８１に表示させるための表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力する。表示制御装置１１４は受信した表示用コマンドに基づいて第３図柄表示装置８１に特図１の仮停止態様表示を表示するための処理を実行する。このように構成することで、遊技者に対して、第１特別図柄が仮停止していることを容易に把握させることができる。

【１５００】

図１３３に戻り説明を続ける。Ｓ１６５３の処理を終えると、次に、小当たり遊技に対応する小当たりシナリオ（小当たり用の開放動作シナリオ）を設定し（Ｓ１６５４）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオフに設定し（Ｓ１６５５）、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり遊技中（小当たり中）であることを示す当たり情報を記憶し（Ｓ１６５６）、第２特別図柄が小当たりを示す図柄（小当たり図柄）で停止表示（確定表示）されることを示すための特図２確定コマンドをセットし（Ｓ１６５７）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を小当たり図柄で変動停止（確定表示）する（Ｓ１６５８）。そして、残時短回数の減算などの処理を行う時短更新処理（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））を実行し、本処理を終了する。

【１５０１】

一方、Ｓ１６５１の処理で小当たりフラグ２０３ｄｇがオフに設定される場合は（Ｓ１６５１：Ｎｏ）、第２特別図柄が外れを示す図柄（外れ図柄）で停止表示（確定表示）されることを示すための特図２確定コマンドをセットし（Ｓ１６５９）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を外れ図柄で変動停止（確定表示）する（Ｓ１６６０）。そして、時短更新処理を実行し（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））、本処理を終了する。

【１５０２】

なお、時短更新処理（Ｓ１６６１（Ｓ８６３））については、図１２５を参照して上述した時短更新処理（Ｓ８６３（Ｓ１６６１））のＳ２１０１とＳ２１０４の処理において参照した特図１減算フラグ２０３ｄｋを、特図２減算フラグ２０３ｄｌに変更する点で相違するのみであるため、その詳細な説明を省略する。

【１５０３】

以上、説明をした通り、本実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄との変動表示の制御はそれぞれ独立して並行して実行可能に構成されているので、第１特別図柄と第２特別図柄とを同時に変動表示させることができる。よって、所定時間内に、より多くの特別図柄の抽選遊技を実行させることができ、遊技者に大当たりが所定時間内に付与される確率が高くできる。従って、遊技者は、効率よく遊技を行うことができる。

【１５０４】

また、第１特別図柄と第２特別図柄が同時に変動表示して抽選遊技が実行される構成であっても、第１または第２特別図柄の一方で大当たり遊技が発生した場合には、他方の特別図柄の変動表示が停止されるので、遊技者は、大当たり遊技に集中して遊技を行うことができる。

【１５０５】

なお、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄とのどちらか一方で大当たりを示す図柄（大当たり図柄）が停止表示された場合に、他方の特別図柄を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成したが、それに限らず、他方の特別図柄を仮停止または変動時間の計測を中断した状態で変動表示するように構成してもよい。このような場合では、仮停止した特別図柄は、仮停止中であることが遊技者に分かる表示態様または報知態様で停止されているので、遊技者は変動表示途中であった抽選遊技が消滅していないことを把握することができ、安心して大当たり遊技を行うことができる。

【１５０６】

次に、図１３４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３９）の一処理である始動入賞処理４（Ｓ１５２）を説明する。図１３４は、この始動入賞処理４（Ｓ１５２）を示すフローチャートである。始動入賞処理４（図１

３４のＳ１５２）は、特図入球口６４、第２入球口１６４５のいずれかに球が入球（始動入賞）したか判別して、始動入賞した場合には、保留上限個数（特図入球口６４、第２入球口１６４５にそれぞれに最大４個）まで、取得した各カウンタ値を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにそれぞれ格納する処理である。

【１５０７】

また、保留球に基づいて取得された各カウンタ値が、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂにそれぞれ記憶されると、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａまたは第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂのそれぞれに記憶されている各カウンタ値に基づいて、事前に当否判定結果や選択される変動パターン等を予測する処理（所謂、先読み処理）が実行される。以下、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）について説明する。

【１５０８】

始動入賞処理４（図１４７のＳ１５２）では、まず、球が第１始動口である特図入球口６４に入球（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ１７５１）。ここでは、特図入球口６４内に設けられた球検知スイッチ（図示せず）への球の入球を検出する。球が特図入球口６４に入球した（始動入賞があった）と判別する（Ｓ１７５１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を取得し（Ｓ１７５２）、その取得した値（Ｎ１）が４未満であるかを判別する（Ｓ１７５３）。

【１５０９】

つまり、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値である４個よりも少ない状態であるか（即ち、保留個数が上限値まで記憶されていないか）が判別される。取得した値（Ｎ１）が４未満であると判別した場合には（Ｓ１７５３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１加算し（Ｓ１７５４）、音声ランプ制御装置１１３に対して特図入球口６４の保留個数（第１特別図柄の抽選権利保留数）を通知するための保留球数コマンドを設定する（Ｓ１７５５）。

【１５１０】

そして、各種カウンタ値（第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１）の各値をカウンタ用バッファから読み出し（取得して）、ＲＡＭ２０３の第１特別図柄保留球実行エリア２０３ａの対応する保留球数の記憶エリアに各々保留（格納）する（Ｓ１７５６）。

【１５１１】

次に、第１先読み処理を実行する（Ｓ１７５７）。この第１先読み処理（Ｓ１７５７）については、図１３５を参照して後述するが、新たに第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに記憶された各カウンタ値から当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理が実行される。なお、本実施形態では、新たに記憶された各カウンタ値に基づいて当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、新たな始動入賞があった場合に、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに記憶（格納）されている全ての保留記憶に対して当否判定結果や、決定される変動パターン、停止種別等を判別する処理を実行するように構成しても良い。

【１５１２】

また、本実施形態では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに新たな情報（入賞情報）を格納する場合、即ち、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第１特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別する構成としているが、これに限ること無く、第１特別図柄の抽選権利を新たに獲得した場合に、第２特別図柄の抽選権利（入賞情報）の内容を事前に判別するように構成しても良い。

【１５１３】

そして、Ｓ１７５７の処理を実行すると、次にＳ１７５８の処理を実行する。また、Ｓ１７５１の処理で球が特図入球口６４に入球していないと判別した場合（Ｓ１７５１：Ｎｏ

）、或いは、Ｓ１７５３の処理で、現時点で特図入球口６４に対する保留個数が上限値であると判別した場合（Ｓ１７５３：Ｎｏ）は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を加算する処理をスキップして、Ｓ１７５８の処理へ移行する。

【１５１４】

上述した通り、本実施形態では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を加算した場合に、加算された入賞に関する情報（入賞情報）に基づいた第１先読み処理（Ｓ１７５７）を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、Ｓ１７５３の処理で第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が上限数（４）であると判別した場合（Ｓ１７５３：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に第１先読み処理（Ｓ１７５７）を実行することができるように構成しても良い。これにより、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態においても、先読み処理を実行させるために遊技者に継続して遊技を行わせることができる。また、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球を入球させた場合に付加価値を付与することができるため、第１特別図柄の保留球数が上限に到達している状態で特図入球口６４に球が入球した際に遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【１５１５】

次に、Ｓ１７５８～Ｓ１７６４までの各処理については、Ｓ１７５１～Ｓ１７５７までの各処理で実行された第１始動口（特図入球口６４）への球の入賞に対して行われた処理と同様の処理が、第２入球口１６４５に対して実行される処理であることが相違するのみであるので、詳細な説明は省略する。なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し得るように構成していることから、Ｓ１７６３の処理では、小当たり種別カウンタＣ５の値も取得される。

【１５１６】

次に、図１３５を参照して、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）の一処理である第１先読み処理（Ｓ１７５７）について説明する。図１３６は、この第１先読み処理（Ｓ１７５７）を示すフローチャートである。

【１５１７】

第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７）では、まず、新たに第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに記憶された格納エリアから各種カウンタ値である、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、変動種別カウンタＣＳ１の各値を読み出す（Ｓ１８２１）。そして、読み出したデータを先読み保留記憶エリアの空いている記憶エリアのうち、入賞順序がもっとも小さいエリアに記憶する（Ｓ１８２２）。

【１５１８】

次に、新たに先読み保留記憶エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、当否判定結果を判定する。なお、ここでは、特別図柄の低確率状態である場合の当否判定と、特別図柄の高確率状態である場合の当否判定との両方が判別される。これは、新たな保留記憶が発生したタイミング（第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留（入賞情報）が記憶されたタイミング）と、今回新たに保留された入賞情報に基づいて大当たり判定が実行されるタイミングとにはタイムラグが発生することから、今回新たに保留された入賞情報に基づく大当たり判定が実行されるタイミングで設定されている遊技状態（特別図柄の確率状態）を予測することが困難だからである。

【１５１９】

具体的には、本実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）とが、同時に（並行して）実行されるように構成されており、且つ、各特別図柄の抽選結果に対応させて設定される変動時間が、特別図柄の抽選時における保留記憶数（保留図柄個数）によって可変されるように設定されるので、各特別図柄の変動（抽選）が開始するタイミングを事前に判別することが困難だからである。

【１５２０】

そして、Ｓ１８２３の処理における判別結果が大当たりである（低確率状態のみ大当たり

、高確率状態のみ大当たり、低確率状態、高確率状態の何れも大当たり）と判別した場合は（Ｓ１８２３：Ｙｅｓ）、大当たりに当選する条件（抽選時に設定される遊技状態）と、当選した場合の大当たり種別とを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ１８２４）、本処理を終了する。

【１５２１】

一方、Ｓ１８２３の処理における判別結果が大当たりでは無い（特別図柄が高確率状態でも、低確率状態でも外れである）と判別した場合は（Ｓ１８２３：Ｎｏ）、外れを示す第１入賞コマンドを設定し（Ｓ１８２５）、本処理を終了する。

【１５２２】

ここで、Ｓ１８２４、或いはＳ１８２５の処理で設定された第１入賞コマンドは、上述した当否判定結果を示すための情報（当否判定結果に基づいて異なる意味を持たせる情報）に加え、共通情報として、Ｓ１８２１の処理によって読み出された各種カウンタ値の値を示すための情報も含んで設定される。そして、本処理で設定された入賞コマンドが主制御装置１１０のメイン処理（図５４参照）にて実行される外部出力処理（Ｓ２４０１）によって音声ランプ制御装置１１３に対して出力される。

【１５２３】

音声ランプ制御装置１１３側では、入賞コマンドを受信した場合に、入賞コマンドに含まれる各種情報に基づいて、保留球の表示態様を可変させて（例えば、保留球の色を通常とは異なる色で可変して）表示させたり、変動開始前に予告図柄等を表示して遊技者に当否判定結果を示唆したりする演出（先読み演出）を実行できる。

【１５２４】

なお、本実施形態では、先読み処理を実行する場合に、特別図柄の高確率状態の場合の当否判定結果と、特別図柄の低確率状態の場合の当否判定結果とを判別し、各判別の結果に基づいた入賞コマンドを設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄が高確率状態であっても、低確率状態であっても大当たりと判定される判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）を規定し、その判定値を読み出した場合のみ特別図柄の大当たりを示す入賞コマンドを設定するように構成しても良い。

【１５２５】

このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側に対して、特定の大当たりであることを事前判別した場合のみ大当たりを示す入賞コマンドを出力することになるため、先読み演出が実行されない特別図柄変動に対して、大当たり当選の期待感を持たせることができる。

【１５２６】

さらに、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに格納（記憶）されている保留記憶（入賞情報）に基づく特別図柄の抽選が行われる際の遊技状態を正確に判別して、その遊技状態に基づいて当否判定を実行するように構成してもよい。この場合には、変動パターンの選択を保留球数によって可変するのではなく、変動開始時の保留球数に関わらず一定の変動パターンを選択するように構成することで判別が可能となる。先読みを実行する場合に、その保留球が変動開始されるまでの変動順序を保留記憶されている情報に基づいて判別することで変動開始時の遊技状態を判別できる。

【１５２７】

また、本実施形態では、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たな保留記憶（入賞情報）が格納（記憶）された場合に、その入賞情報に基づく先読み処理を実行し、その先読み処理の中で当否判定を事前に予測する構成を用いているが、これに限ること無く、主制御装置１１０の先読み処理において、第１特別図柄保留格納エリア２０３ａに新たに格納（記憶）された入賞情報（保留記憶）の内容（各カウンタ値）を示す情報を入賞コマンドとして設定し、音声ランプ制御装置１１３側で受信した入賞コマンドに含まれる情報に基づいて当否判定結果を予測するように構成しても良い。

【１５２８】

このように構成することで、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができる。また

、音声ランプ制御装置１１３側で、先読み演出を実行するか否かを判別する処理を実行し、先読み演出を実行すると判別した場合に、主制御装置１１０から受信した入賞コマンドに含まれる情報を解析（当否判定結果の予測）するように構成すると良い。これにより、先読み演出を実行しない場合には、具体的な先読み処理（当否判定結果の予測）が実行されないため、パチンコ機１０にて無駄な制御が実行されることを抑制することができる。また、無題に実行された先読み処理の結果を遊技者に不正に取得されてしまう不具合を抑制することができる。

【１５２９】

次に、図１３６を参照して、始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２）の一処理である第２先読み処理（Ｓ１７６４）について説明する。図１３６は、この第２先読み処理（Ｓ１７６４）を示すフローチャートである。第２先読み処理（図１３４のＳ１７６４）は、上記した第１先読み処理（図１３３のＳ１７５７）が第１始動口（特図入球口６４）に球が入球（始動入賞）したことに基づく保留データ（入賞情報）を事前に判別（先読み）して、各種判定を行う処理であるのに対して、判定を行う対象を第１始動口に始動入賞したことに基づく入賞情報から第２始動口（第２入球口１６４５）に始動入賞したことに基づく入賞情報へと変更した点でなるのみであり、その他は同一の処理が実行されるため、詳細な説明は省略する。

【１５３０】

次に、図１３７を参照して、本第４実施形態におけるＶ通過処理４（Ｓ１５３）の詳細について説明する。図１３７は、このＶ通過処理４（Ｓ１５３）の内容を示したフローチャートである。本第４実施形態におけるＶ通過処理４（Ｓ１５３）は、第１実施形態におけるＶ通過処理（図５２のＳ１５３参照）に対して、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選し、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生した場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと特図１減算フラグ２０３ｄｋとをオフに設定する処理が追加される。その他の処理については同一であるため、同一の符号を付しその詳細な説明を省略する。

【１５３１】

Ｖ通過処理４（Ｓ１５３）では、まず、上述したＳ１５０１～Ｓ１５０２の処理を実行し、Ｖ有効期間中であると判別した場合には（Ｓ１５０２：Ｙｅｓ）、小当たり中であるか判別する（Ｓ１５７１）。小当たり中であると判別した場合には（Ｓ１５７１：Ｙｅｓ）、上述したＳ１５０４～Ｓ１５０６の処理を実行し、Ｓ１５７２の処理に移行する。一方、小当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１５７１：Ｎｏ）、Ｓ１５０４～Ｓ１５０６及びＳ１５７２～Ｓ１５７５の処理をスキップし、Ｓ１５０９の処理に移行する。

【１５３２】

Ｓ１５７２の処理では、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであるか判別する（Ｓ１５７２）。時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンであると判別した場合には（Ｓ１５７２：Ｙｅｓ）、このＶ入賞より付与される大当たり遊技の終了後に、新たな時短状態の期間が設定されるため、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定する（Ｓ１５７３）。このように、時短遊技の最終変動で小当たりに当選し、Ｖ入賞が発生し大当たりが付与された場合には、新たな時短期間が付与される。よって、Ｖ入賞した場合に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオフに設定することで新たな時短期間が設定されてから、すぐに通常遊技状態に移行してしまうという不具合を防止することができる。

【１５３３】

Ｓ１５７２、或いは、Ｓ１５７３の処理を実行した後、Ｓ１５７４の処理に移行する。Ｓ１５７４の処理では、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであるか判別する（Ｓ１５７４）。即ち、今回の第２特別図柄の変動と並行して第１特別図柄の変動が実行されており、その第１特別図柄の変動がまだ停止しておらず仮停止されている状態かを判別する。特図１減算フラグ２０３ｄｋがオンであると判別した場合には（Ｓ１５７４：Ｙｅｓ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定し（Ｓ１５７５）、Ｓ１５０９の処理に移行する。一方、特図１減算フラグ２０３ｄｋがオフであると判別した場合には（Ｓ１５７４：Ｙｅｓ）、Ｓ１５７５の処理をスキップし、Ｓ１５０９の処理へ移行する。

【１５３４】
本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選するよう構成している。そして、小当たり当選時に第１特別図柄の抽選が実行されている場合には、第１特別図柄の変動を仮停止するよう構成している。そして、小当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開するよう構成しているが、本実施形態では、小当たり遊技中にＶ入賞し、大当たりが付与される場合がある。その大当たり遊技中も第１特別図柄の抽選を仮停止するよう構成している。そして、大当たり遊技終了後に仮停止していた特別図柄の変動が再開されるが、本実施形態では変動停止時に残時短回数が減算されてしまうため、この仮停止していた変動でも、残時短期間が減少してしまうという問題点があった。
【１５３５】
そこで、本実施形態では、小当たり中にＶ入賞が発生した場合には、特図１減算フラグ２０３ｄｋをオフに設定することで、仮停止していた変動の停止時では時短期間が減算されない。よって、遊技者には、時短の規定された期間に加えて、この仮停止していた図柄の残変動時間も時短期間として設定することができる。このように構成することで、遊技者にとって有利となる時短期間をより長く設定することが可能であり、より長い期間喜びを与えることができる。
【１５３６】
なお、本実施形態では、他方の特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を外れで強制停止（破棄）するよう構成している。さらに、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を仮停止するよう構成しているが、これに限るものではなく、小当たりに当選した場合には、他方の特別図柄の変動を破棄するよう構成してもよい。このように構成することで、Ｖ入賞により大当たり遊技が付与された後に、仮停止していた変動で大当たりに当選し、遊技者に対して過剰な特典を与えられることを防止することができる。
【１５３７】
また、一方の特別図柄で遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合には、もう一方の特別図柄で小当たりに当選することで不利な大当たり変動を破棄することができる。よって、より多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。
【１５３８】
以上、本第４実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動が並行して行われる遊技機であり、小当たり当選した場合には、他方の図柄を仮停止するよう構成した。そして、その小当たり遊技中にＶ入賞が発生し、大当たりが付与された場合には、その大当たり遊技終了後に仮停止していた図柄が変動を再開する。また、本実施形態では、変動の開始時に、遊技状態が時短状態である場合には、変動開始時に時短カウンタの値を減算する予定であることを示すフラグをオンに設定することで、その変動停止時に時短カウンタ２０３ｈの値を更新する。
【１５３９】
よって、仮停止していた特別図柄の変動は、Ｖ入賞発生時に減算フラグをオフに設定することで、その変動が再開し、停止する際には、時短カウンタは減算されない。即ち、仮停止していた図柄が変動を再開し、停止する際には、時短期間は更新されないため、遊技者は、あらかじめ設定された時短期間に加えて、仮停止していた特別図柄の残変動期間も設定することができる。よって、遊技者にとって有利となる時短期間を最大限長く設定することができる。
【１５４０】
なお、本実施形態では、Ｖ入賞により付与される大当たりの種別を１つとするよう構成したが、これに限ることなく、複数設けるよう構成してもよい。このように構成する場合には遊技者にとって、有利となる大当たり種別と不利となる大当たり種別とを設けるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、Ｖ入賞が発生するかだけではなく、付与される大当たり種別にも関心を持ちながら遊技を実行することができる。
【１５４１】

また、本実施形態では、当選する小当たり種別を１つとするよう構成したが、これに限ることなく、複数の小当たり種別を設けても良い。さらに、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選するよう構成してもよい。このように、複数の小当たり種別を設けることで、遊技者は、よりＶ入賞を発生させやすい小当たりを期待しながら遊技を実行することができる。

【１５４２】

また、本実施形態では、第１特別図柄と第２特別図柄の変動が並行して行われるよう構成したが、これに限ることなく、入球口に入球した順に対応する特別図柄の変動が実行される（所謂、入賞順変動）よう構成しても良い。なお、このように構成した場合、第１特別図柄と第２特別図柄とで、当選する大当たり種別の有利度合いを異なるよう構成するとよい。このように構成することで、遊技者は、より有利となる特図の抽選が実行されている際に、大当たりに当選することを所望しながら遊技を実行することができるので、緊張感のある遊技を提供することができる。

【１５４３】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の抽選において、小当たりに当選した場合に、第１特別図柄の変動を仮停止するよう構成したが、小当たり種別を複数設けることにより、第１特別図柄の変動を破棄する（外れで強制停止する）小当たりと、仮停止する小当たりとを分けて設定されるようにしてもよい。このように構成した場合には、他方の特別図柄の変動が、遊技者にとって不利となる大当たりに当選した場合に、それを破棄することを遊技者に促すような演出を実行するようにするとよい。このように構成することで、多様な遊技性を遊技者に対して提供することができる。

【１５４４】

本実施形態では、設定される遊技状態を２種類（通常状態、時短状態）としたが、３種類（通常状態、時短状態、確変状態）としてもよいし、４種類（通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態）としてもよい。また、２種類以下としてもよい。

【１５４５】

さらに、本実施形態では、遊技状態に関わらず、遊技盤１３の左側領域を遊技球が流下するよう狙って遊技を実行するよう構成したが、これに限ることはなく、遊技盤１３の右側領域を狙う遊技方法を実行させても良い。そして、その遊技方法の切替を遊技状態に基づいて設定するよう構成しても良い。さらに、このように構成した場合には、遊技者に現在の遊技方法を示すための案内表示態様を実行するとよい。遊技者は、この案内表示態様によって、遊技方法だけでなく現在の遊技状態も把握することができる。

【１５４６】

以上、説明をした通り、本第４実施形態では、時短状態の更新タイミング、即ち、時短回数を減算するタイミングと、時短状態の終了条件が成立しているかを判別するタイミングと、を異ならせるように構成として、時短状態を更新させた後に、時短状態の終了条件の成立を判別する構成を用いているが、これに限ること無く、例えば、時短状態の終了条件が成立しているかを先に判別し、終了条件が成立していない場合に、時短状態の更新処理を実行するように構成しても良い。また、特図抽選を実行した後に時短回数を減算する処理を行っているが、時短回数を減算した後に特図抽選を実行するように構成しても良い。

【１５４７】

また、本第４実施形態では、時短状態における特別図柄最終変動（時短終了条件が成立している状態で実行されている特別図柄変動）にて小当たり当選した場合であっても、特別図柄変動が停止表示したタイミングで時短状態を終了させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄最終変動にて小当たり当選した場合には、その小当たり遊技が終了するまで時短状態が終了しないように構成しても良い。即ち、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、切替条件（特別図柄抽選の結果が小当たり当選）が成立している場合には、時短終了条件の成立を判別するタイミングを切り替える（小当たり遊技終了時に遅延させる）ように構成すると良い。これにより、時短状態中における特別図柄抽選の結果に基づいて時短状態が継続する

期間を可変させることができるため、遊技者に対して、最後まで期待感を持たせて遊技を行わせることができる。

【１５４８】

なお、上述した切替条件として上述した内容（小当たり当選）以外を用いても良く、例えば、時短終了条件が成立している状態で、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、普通図柄変動が実行していることや、普図当たり遊技が実行されていることを切替条件として設定しても良いし、時短終了条件の成立を判別するタイミングにおいて、保留記憶されている特別図柄保留や普通図柄保留に含まれる入賞情報に特定の情報（当たり情報）が含まれていることを切替条件として設定しても良い。このように複数の切替条件を設けることにより、遊技者に対して、時短状態が終了するタイミングを分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１５４９】

＜普電入賞装置６４０の組合せ変形例＞

次に、図１３８を参照して、変形例について説明をする。上述した第１実施形態では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口６４３へと入賞した場合に役物当たり遊技を実行するように構成して。また、上述した第２実施形態では、第１実施形態のパチンコ機１０において生じ得る問題点、即ち、時短状態中における遊技の単調化により遊技意欲が低下してしまうという問題点を解決するために、普電入賞装置６４０内に複数の特電作動口（特電作動口６４３、第２特電作動口１６４３）を設け、球が入賞した特電作動口に応じて、Ｖ大当たり遊技が実行され易い役物当たり遊技と、Ｖ大当たり遊技が実行され難い役物当たり遊技を実行可能に構成していた。

【１５５０】

さらに、上述した第１実施形態、或いは第２実施形態では、役物当たり遊技の実行を契機に実行中の特別図柄変動を中断（特別図柄変動の変動時間を減算する処理を中断）させることで、時短状態の期間が長くするように構成していたため、時短状態中には役物当たり遊技を数多く実行したほうが遊技者に有利となり、時短状態中の遊技が単調になってしまうという問題があった。これに対して、上述した第３実施形態では、特電作動口６４３へと球が入賞したことに基づいてＶ大当たり種別を選択するように構成し、選択されたＶ大当たり種別に応じて役物当たり遊技実行時に実行中の特別図柄変動を中断させるパターンと、破棄するパターンと、破棄した上で時短状態も終了させるパターンと、の何れかが実行されるように構成し、時短状態中において役物当たり遊技を実行させるか否かを遊技者に選択させる新たな遊技性を提供することで、時短状態中の遊技が単調になることを抑制するものであった。

【１５５１】

加えて、上述した第１実施形態から第３実施形態では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に役物当たり遊技を実行する構成であるのに対し、第４実施形態では、普電入賞装置６４０内に第２特別図柄抽選の実行契機となる第２入球口１６４５を設け、上述した第１実施形態から第３実施形態と同様の遊技性を、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選とを、並行して実行させる、所謂同時変動タイプの仕様で実現するように構成していた。

【１５５２】

これに対して、本変形例では、図１３８に示した通り、上述した第２実施形態のパチンコ機１０が有する普電入賞装置６４０の構成（図８８参照）をベースに、第２特電作動口１６４３に替えて、第２入球口１６４５を設け、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３、或いは、第２入球口１６４５に入球し得るように構成している点で他の実施形態と相違している。

【１５５３】

そして、第２入球口１６４５に球が入球したことに基づいて実行される第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技と、特電作動口６４３に球が入賞した

ことに基づいて実行される役物当たり遊技と、でＶ入賞装置６５が同一内容で開放動作されるように構成している。

【１５５４】

このように構成することで、小当たり遊技によってＶ入賞装置６５が開放動作される場合は、第２特別図柄抽選が実行されているため、上述した第４実施形態と同様に時短状態の終了条件である累積時短終了条件の成立要素が更新されるのに対し、役物当たり遊技にＶ入賞装置６５が開放動作される場合は、時短終了条件に関わる要素が更新されることが無い。よって、Ｖ入賞装置６５が開放動作された回数と、時短終了条件の成立要素が更新される回数と、が一致しなくなるため、遊技者に対して、時短状態が終了するまでの期間を把握させ難くすることができる。

【１５５５】

なお、本変形例では、時短状態の終了条件として、上述した第４実施形態と同一の終了条件を設定する例を示しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技が実行された回数が特定回数（例えば、５０回）に到達した場合にも時短終了条件が成立するように構成しても良い。このように構成することで、第２特別図柄の抽選に基づいて時短終了条件が成立するのが先か、役物当たり遊技が実行されることに基づいて時短終了条件が成立するのが先かを、遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【１５５６】

また、この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出として、第２特別図柄の抽選に基づいて成立する時短終了条件と、役物当たり遊技が実行されることに基づいて成立する時短終了条件とのうち、何れの時短終了条件が成立し易い状況であるかを遊技者に示唆するための示唆演出（例えば、各時短終了条件が成立するまでの回数を示唆する演出）を実行するように構成すると良い。このように構成することで、いずれかの時短終了条件が成立するまでの期間を遊技者に把握させることができるため、普電入賞装置６４０に入賞した球の流下先について一喜一憂させることができる。

【１５５７】

図１３８に示した通り、本変形例では、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３と、第２入球口１６４５を設けているが、これに限ること無く、第２特電作動口１６４３も設け、普電入賞装置６４０に入賞した球が上述した３つのうち、何れかに入賞するように構成しても良い。

【１５５８】

さらに、本変形例の構成を用いた場合において、第２入球口１６４５に球が入球したことに基づいて小当たり遊技が実行される場合と、特電作動口６４３に球が入賞したことに基づいて役物当たり遊技が実行される場合と、で実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせても良く、例えば、小当たり遊技が実行された場合は、役物当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を破棄し易くし、役物当たり遊技が実行された場合は、小当たり遊技が実行された場合よりも、実行中の特別図柄変動を中断させ易くするように構成すると良い。

【１５５９】

なお、本変形例では、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが実行されている状態で、特電作動口６４３へと球が入賞する場合がある。この場合には、第１特別図柄変動も、第２特別図柄変動も中断させるように構成している。そして、役物当たり遊技が終了した後には、中断されている第１特別図柄変動と、第２特別図柄変動とを、再開させるように構成している。そして、再開後の第２特別図柄変動が小当たり当選している場合には、その小当たり当選に基づいて小当たり遊技が実行される場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断、或いは、破棄するように構成している。

【１５６０】

このように、第１特別図柄変動（抽選）、第２特別図柄変動（抽選）、特電作動口６４３への球入賞と、３種類の遊技を同時に実行可能に構成した本変形例では、時短状態中において、第２特別図柄変動よりも長い変動時間が選択され易い第１特別図柄変動を、複数の

契機で中断させることが可能となる。よって、時短状態中において第１特別図柄変動が中断されるタイミングや中断される期間について遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。

【１５６１】

また、本変形例では、普電入賞装置６４０内に入賞した球が特電作動口６４３、或いは、第２入球口１６４５に入賞し得るように構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が第２入球口１６４５、或いは特電作動口６４３を狙って遊技が行えるように遊技盤１３の構成を変更しても良く、具体的には、普電入賞装置６４０内に特電作動口６４３を設け、遊技盤１３の右側領域（図２参照）に第２入球口１６４５を設けるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者に対して遊技方法を選択する楽しみを提供することができる。

【１５６２】

＜第５実施形態＞

次に、図１３９から図１４３を参照して、第５実施形態について説明をする。本第５実施形態は、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行された制御処理内容を音声ランプ制御装置１１３側へと出力するための各種コマンドの設定方法を異ならせた点、及び、音声ランプ制御装置１１３側にて主制御装置１１０から出力された各種コマンドを受信した場合に実行する制御処理の一部を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の制御内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１５６３】

上述した第１実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）中における特別図柄変動に応じた演出（Ｖラッシュ）の演出態様を、時短状態の残期間（時短状態中に実行される特別図柄変動の残期間）に応じて可変設定するために、時短状態が設定された時点で主制御装置１１０から出力される情報（状態コマンド）に基づいて音声ランプ制御装置１１３側で時短状態が終了するまでの期間、即ち、時短状態の終了条件として設定される時短回数（特別図柄の変動回数）を記憶し、特別図柄の変動開始を示す情報（変動パターンコマンド）を受信した場合に、時短回数を更新する処理を実行することにより、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の残期間を判別可能に構成していた。

【１５６４】

このように構成することで、時短回数を更新するタイミング（特別図柄変動開始時）と、時短条件が成立したかを判別するタイミング（特別図柄変動停止時）とを、異ならせた第１実施形態において、主制御装置１１０側で専用のコマンドを設定すること無く、即ち、遊技状態を変更した場合に設定する状態コマンドや、特別図柄の変動を開始する場合に設定する変動パターンコマンドといった特別図柄抽選を用いた遊技の内容を示すコマンドのみを用いて、時短状態の残期間を音声ランプ制御装置１１３側で把握することができ、時短状態中における期間の経過に応じた演出を設定することができるものであった。

【１５６５】

しかしながら、上述した第１実施形態で用いた制御内容では時短状態における遊技状態の更新状況を、バックアップ機能を有していない音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３にて管理（一時的に記憶）しているため、例えば、時短状態が設定されている期間中にパチンコ機１０に供給されている電源が遮断され（停電が発生し）、その後、電源の供給が再開された場合には、音声ランプ制御装置１１３側のＲＡＭ２２３に一時的に記憶されていた各種情報がクリア（初期化）されてしまい、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態における遊技状態の更新状況を判別することができないという問題があった。

【１５６６】

これに対して、本第５実施形態では主制御装置１１０にて特別図柄変動を開始する処理（変動パターンコマンドを設定する処理）を実行する際に時短回数の更新結果を示すコマンド（時短回数コマンド）を設定可能に構成し、実行中の特別図柄変動を停止する処理（確定コマンドを設定する処理）を実行する際に時短状態の終了判別結果を示すためのコマン

ド（時短継続コマンド）を設定するように構成している。
【１５６７】
そして、変動パターンコマンドと時短回数コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成し、確定コマンドと時短継続コマンドとを同一タイミングで出力可能に構成している。さらに、音声ランプ制御装置１１３側で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能にし、さらに、確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて現在の時短状況を判別可能に構成している。
【１５６８】
このように構成することで、主制御装置１１０にて設定され、音声ランプ制御装置１１３で受信した各コマンドの組合せによって時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で判別することが可能となり、特別図柄の変動表示中において停電が発生した場合であっても、主制御装置１１０から出力されるコマンドに基づいて時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で判別することが可能となる。
【１５６９】
また、同一タイミングで受信したコマンドの組合せによって、時短状態の状況を判別するように構成しているため、主制御装置１１０側にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置１１０にて設定するコマンドの種類を削減することができ、主制御装置１１０における制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【１５７０】
＜第５実施形態における主制御装置の制御処理内容について＞
次に、図１３９から図１４１を参照して本第５実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理内容のうち、上述した第１実施形態とは異なる点について説明をする。本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）に替えて特別図柄開始処理５（図１３９のＳ２３５参照）を、特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）に替えて特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）を、普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に替えて普通図柄変動処理５（図１４１のＳ１３６参照）を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１５７１】
上述した第１実施形態では、時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合において、特別図柄の変動を開始する場合に時短回数（時短カウンタ２０３ｈの値）を更新（減算）するための処理（図１３９のＳ２０５参照）を実行し、特別図柄の変動を停止する場合に時短状態を終了させる条件が成立しているかを判別するための処理（図４５のＳ２０８参照）を実行するように構成していた。
【１５７２】
さらに、上述した第１実施形態では、音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の状況を管理するために、主制御装置１１０から出力される状態コマンド（図５６のＳ１９１６の処理で設定される状態コマンド）と、変動パターンコマンド（図４３のＳ５０６にて設定される特図変動パターンコマンド）と、に基づいて、時短状態の残期間を判別可能に構成していた。
【１５７３】
これに対して、本第５実施形態では、特別図柄の変動開始時、或いは、特別図柄の変動停止時において、特別図柄変動の開始、停止を示すコマンドに加え、時短状態の状況（残時短回数等）を示すための各種コマンドを設定するように構成し、音声ランプ制御装置１１３側で記憶している時短状態の状況を管理するための情報が消去された場合（停電等により音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶されている情報が消去された場合）であっても、主制御装置１１０側から出力される各種コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で時短状態の状況（残時短回数）を把握することが可能となるように構成している。

【１５７４】
まず、図１３９を参照して、特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の内容について説明をする。図１３９は、特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）では、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）に対して、特別図柄変動の開始時における時短状態を更新するための処理が相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１５７５】
上述した通り、上述した第１実施形態では、主制御装置１１０にて実行される時短状態を更新するための処理の処理内容（更新結果）を示すための情報を音声ランプ制御装置１１３へと出力する必要が無いため、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かを一時的に記憶する（今回実行された特別図柄変動が停止表示されるまで記憶する）ための処理（時短カウンタ２０３ｈの値の更新処理、及び時短終了フラグ２０３ｊの設定処理）を実行するものであった。
【１５７６】
これに対して、本第５実施形態では、特別図柄の時短回数（残時短回数）を示すためのコマンドを設定し、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。
【１５７７】
特別図柄変動開始処理５（Ｓ２３５）の処理内容を、図１３９を参照して具体的に説明をすると、まず、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）と同一のＳ３０１からＳ３０８の処理を実行する。そして、Ｓ３０８の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい、即ち、現在が時短状態中であると判別した場合は（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値を減算し（Ｓ３７１）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ３７２）。
【１５７８】
Ｓ３７２の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無い（１以上である）と判別した場合は、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値、即ち、残時短回数を示す時短回数コマンドを設定し（Ｓ３７３）、本処理を終了する。Ｓ３７３の処理で設定された時短回数コマンドは、特別図柄変動パターン選択処理（図４３のＳ３０７参照）にて設定される特図変動パターンコマンド（図４３のＳ５０６参照）と同一のタイミングで、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力される。
【１５７９】
詳細な説明は後述するが、本第５実施形態では、音声ランプ制御装置１１３の制御処理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドも受信しているかを判別し、その判別結果に基づいて、今回の特別図柄変動に対応する時短回数（残時短回数）を判別するように構成している。
【１５８０】
また、本第５実施形態では、図１３９のＳ３７２の処理において、更新後（減算後）の時短カウンタ２０３ｈの値が１以上であると判別した場合に（Ｓ３７２：Ｎｏ）のみ、時短回数コマンドを設定するように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３の制御処理において、時短状態中に変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を受信した場合に併せて時短回数コマンドを受信していない場合は、時短状態における特別図柄の最終変動であると判別することができる。
【１５８１】
図１３９に戻り、説明を続ける。Ｓ３７２の処理において、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合（Ｓ３７２：Ｙｅｓ）、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合には、上述した第１実施形態と同様に時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定し（Ｓ３１１）、本処理を終了する。
【１５８２】

なお、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい（１以上である）場合に加え、時短カウンタ２０３ｈの値が０であっても、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている間は、普通図柄の高確率状態が設定されるように構成している。よって、図１３９に示した通り、特別図柄の変動開始タイミングにおいて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい場合には（Ｓ３０８：Ｙｅｓ）、必ず時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理が実行されるため制御処理の共通化を図ることができる。

【１５８３】

また、上述した通り、本第５実施形態では、減算後（更新後）の時短カウンタ２０３ｈ値が０よりも大きい（１以上）の場合に時短回数コマンドを設定し、減算後（更新後）の時短カウンタ２０３ｈ値が０である場合には時短回数コマンドを設定しないように構成している。加えて、特別図柄の変動パターンコマンド（特図変動パターンコマンド）を設定する処理（図４３のＳ５０６参照）と同一の処理内（特別図柄変動開始処理）にて時短回数コマンドが設定されるように構成し、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１）において、同一タイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。

【１５８４】

このように構成することにより、音声ランプ制御装置１１３側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信したか否かの判別を実行することで、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動であるか否かの判別を行うことができる。また、併せて時短回数コマンドを受信した場合には、今回特別図柄変動が実行されることにより更新される時短状態の残期間（残時短回数）の判別を行うことができる。

【１５８５】

また、更新後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になる場合、即ち、今回実行される特別図柄変動が時短状態の最終変動である場合は、時短回数コマンドを設定しないように構成しているため、音声ランプ制御装置１１３側では、時短状態が設定されている状態で変動パターンコマンドを受信した場合に、併せて時短回数コマンドを受信しなかった場合には、時短状態の最終変動であると判別し、時短状態の最終変動に対応する演出態様を設定することになる。このように、時短状態における特別図柄の最終変動（時短最終変動）が実行される場合に時短回数コマンドとして残時短回数０回を示す時短回数コマンドを設定するのでは無く、時短回数コマンドを設定しないように構成することで、主制御装置１１０にて設定された時短回数コマンドを受信することができなかった場合、例えば、ノイズ等により正常にコマンドを受信できなかった場合には、時短最終変動時の演出が実行されることになる。

【１５８６】

よって、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと出力されたコマンドを正常に受信できなかった場合における専用の演出データを用いること無く、且つ、実際に設定されている残時短回数よりも少ない残時短回数０回に対応した演出を実行することができるため、パチンコ機１０の処理負荷を軽減しながら遊技者に違和感を与えることの無い演出を実行することができる。

【１５８７】

なお、本実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、時短状態中有に実行される特別図柄の変動回数が所定回数（例えば、４回）に到達した場合に成立する時短終了条件のみを設けているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄の変動回数に基づいて成立する終了条件に加え、特別図柄の抽選結果に基づいて成立する終了条件（特別図柄の抽選で特定の抽選結果（例えば、小当たり）に所定回数（例えば、２回）当選した場合に成立する終了条件）を設けても良い。

【１５８８】

このように、時短状態を終了させるための終了条件を複数有するパチンコ機１０では、複

数の終了条件のうち、何れの終了条件が成立するのかが遊技者の遊技内容に応じて可変するため、各終了条件に対して終了条件が成立するまでの更新状況を判別する必要がある。しかしながら、本実施形態のパチンコ機１０では、時短状態の最終変動が実行される場合において、時短回数コマンドを設定することが無い。よって、複数成立し得る時短終了条件のうち、何れの時短終了条件が成立したとしても、今回の特別図柄変動が時短状態の最終変動であることを音声ランプ制御装置１１３側で容易に判別することができる。

【１５８９】

次に、図１４０を参照して、特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）の内容について説明をする。図１４０は、本第５実施形態における特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）の内容を示したフローチャートである。この特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）は、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）に対して、特別図柄変動の停止時における時短状態の更新内容を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５９０】

特別図柄変動停止処理５（Ｓ２３８）が実行されると、まず、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０１，Ｓ８０２の処理を実行し、Ｓ８０２の処理において時短終了フラグ２０３ｊがオンでは無いと判別した場合には（Ｓ８０２：Ｎｏ）、次に、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか（１以上か）を判別し（Ｓ８７１）、０よりも大きい、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動では無いと判別した場合は（Ｓ８７１：Ｙｅｓ）、時短状態が継続することを示す時短継続コマンドを設定し（Ｓ８７２）、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０９，Ｓ８１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５９１】

一方、Ｓ８７１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくないと判別した場合（Ｓ８７１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態である場合は、Ｓ８７２の処理をスキップしてＳ８０９の処理へ移行する。また、Ｓ８０２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていると判別した場合、即ち、今回停止表示される特別図柄変動が時短最終変動であると判別した場合は（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態における特別図柄変動停止処理（図４５のＳ２０８参照）と同一のＳ８０４，Ｓ８０５の処理を実行し、次いで、Ｓ８０９，Ｓ８１０の処理を実行し本処理を終了する。

【１５９２】

なお、Ｓ８０１の処理において、大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８０１：Ｙｅｓ）、Ｓ８０６～Ｓ８１０の処理を実行し、本処理を終了する。

【１５９３】

以上、説明をした通り、本第５実施形態では、特別図柄変動を停止表示（確定表示）させるための特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）にて、特図確定コマンドを設定すると共に、時短継続コマンドを設定するように構成している。そして、特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）にて設定された特図確定コマンド、及び、時短継続コマンドは、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて同一のタイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力される。音声ランプ制御装置１１３は、時短状態が設定されている状態で特図確定コマンドを受信した場合に、併せて時短継続コマンドを受信したかを判別し、その判別結果に基づいて、今回停止表示される特別図柄変動が時短状態の最終変動（時短最終変動）であるかを把握し演出態様を設定することになる。

【１５９４】

具体的には、時短状態が設定されている状態において、音声ランプ制御装置１１３が特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一タイミングで受信した場合には、時短状態が継続することを示すための演出態様が設定され、特図確定コマンドのみを受信した場合

には、時短状態が終了することを示すための演出態様が設定される。このように、同一タイミングで主制御装置１１０から出力される複数のコマンドの組合せによって、現在の時短状態の状況を音声ランプ制御装置１１３側で把握可能に構成することにより、主制御装置１１０にて時短状態の状況を示すために個々のコマンドを設定する場合よりも、主制御装置１１０にて設定されるコマンドの種類を削減することができる。

【１５９５】

なお、本実施形態では、特別図柄変動停止処理５（図１４０のＳ２３８参照）内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を設定するように構成しているが、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて同一のタイミングで各コマンドが出力されるものであれば良く、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて外部出力処理（Ｓ１８０１）が実行される４ミリ秒の間隔内で特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、をそれぞれ設定可能に構成すれば良い。

【１５９６】

また、本実施形態では、主制御装置１１０のメイン処理（図５５）にて実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）を実行する場合に、前回の外部出力処理が実行されてからの間（４ミリ秒間）に設定された各種コマンドを、一度に音声ランプ制御装置１１３へと出力するように（シリアルデータとして出力するように）構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図確定コマンドが設定された場合は、外部出力処理（Ｓ１８０１参照）が所定回数（例えば３回）実行されるまで特図確定コマンドの出力を待機させるように構成しても良い。このように構成することで、特図確定コマンドと、時短継続コマンドと、を同一処理内で設定させ無くても同一タイミングで音声ランプ制御装置１１３へと出力させることが可能となる。

【１５９７】

次に、図１４１を参照して、普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）の内容について説明をする。図１４１は、普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）の内容を示したフローチャートである。この普通図柄変動処理５（Ｓ１３６）は、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に対して、現在の遊技状態が普通図柄の高確率状態であるかを判別するための処理を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１５９８】

本第５実施形態では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい状態（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）と、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている状態とが、普通図柄の高確率状態を示す情報として管理されるように構成しており、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい状態（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上の状態）のみを普通図柄の高確率状態を示す情報として管理される第１実施形態と相違している。

【１５９９】

つまり、時短カウンタ２０３ｈの値が１である場合には時短カウンタ２０３ｈの値を減算する処理がスキップされる第１実施形態とは異なり、本第５実施形態では、特別図柄変動開始処理５（図１３９のＳ２３５）において、時短カウンタ２０３ｈの値が０になるまで減算されるように構成することで、時短カウンタ２０３ｈの更新処理の簡素化を図り、時短カウンタ２０３ｈの値が０に減算された場合であっても、その特別図柄変動が停止表示されるまでの期間、普通図柄の高確率状態を継続させるために時短終了フラグ２０３ｊをオンに設定するように構成している点で相違している。

【１６００】

よって、普通図柄変動処理５（図１４１のＳ１３６）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０１～Ｓ１１０８の処理を実行し、Ｓ１１０８の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きく無い（０である）と判別した場合は（Ｓ１１０８：Ｎｏ）、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されている、即ち、特別図柄の時短最終変動中であるかを判別し（Ｓ１１７１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７１：Ｙｅｓ）、普通図柄の高確率状態中で

あるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０９の処理を実行し、その後Ｓ１１１１～Ｓ１１１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６０１】

また、Ｓ１１７１の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１１７１：Ｎｏ）、現在が普通図柄の低確率状態（通常状態）であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１０～Ｓ１１１４の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６０２】

一方、Ｓ１１０２の処理において、普通図柄の変動中であると判別した場合は（Ｓ１１０２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１５～Ｓ１１１８の処理を実行し、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きい（１以上）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、時短用普図当たりシナリオ動作を設定し（Ｓ１１２０）、電動役物の開閉制御開始を設定し（Ｓ１１２１）、本処理を終了する。

【１６０３】

Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、次に、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１７２）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１７２：Ｙｅｓ）、現在が普通図柄の高確率状態中であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１２０，Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ１１７２の処理において、時短終了フラグ２０３ｊがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１１７２：Ｎｏ）、現在が普通図柄の低確率状態であるため、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１９，Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６０４】

つまり、本第５実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、普通図柄の抽選結果を停止表示させるための期間（動的表示期間）の長さ（動的表示期間の長さ）、或いは、普通図柄の抽選（普図抽選）で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技の内容（電動役物６４０ａの開放パターン）を、普通図柄の確率状態に応じて異ならせて設定するように構成しており、普通図柄の確率状態を判別するために、時短カウンタ２０３ｈの値に加え、時短終了フラグ２０３ｊの設定状況を参照するように構成している。このように構成することで、普通図柄の確率状態を適切に判別することができる。

【１６０５】

＜第５制御例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１４２、及び図１４３を参照して、本第５実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本第５実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理は、上述した第１実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理に対して、特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）に替えて特図変動開始処理５（図１４２のＳ４２５４参照）を、停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に替えて停止関連処理５（図１４３のＳ４２６５参照）を、実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については、その詳細な説明を省略する。

【１６０６】

本第５実施形態では、上述した第１実施形態に対して、主制御装置１１０から出力されるコマンドの種類が追加されており、主制御装置１１０から出力される各種コマンドに基づいて、時短状態中の状況（残時短回数）を音声ランプ制御装置１１３側で判別可能に構成している。このように構成することで、時短状態中に停電等によりパチンコ機１０への電源供給が遮断されてしまい、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１のＲＡＭ２２３にて一時的に記憶していたデータが消去された場合であっても、電源の供給が復帰した後に

、実際の時短状態の状況（残時短回数）に応じた適切な演出態様を設定することができる。
【１６０７】
まず、図１４２を参照して、特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）の内容について説明をする。図１４２は、特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）の内容を示したフローチャートである。この特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）は、コマンド判別処理（図６１のＳ４１１２参照）にて特図変動パターンコマンドを受信した場合に実行される処理であって、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）に対して、時短状態中における処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。
【１６０８】
特図変動開始処理５（Ｓ４２５４）が実行されると、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）と同一のＳ４３０１～Ｓ４３０５の処理を実行し、本処理を終了する。なお、Ｓ４３０４の処理において、現在の遊技状態が時短状態であると判別した場合、即ち、時短状態が設定されている状態で特図変動パターンコマンドを受信した場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、今回受信したコマンドの中に、時短回数コマンドが含まれているかを判別する（Ｓ４３５１）。
【１６０９】
本実施形態では、主制御装置１１０のメイン処理（図６０参照）にて実行される外部出力処理（図６０のＳ１８０１参照）にて、複数のコマンドを格納可能なシリアルデータを用いて音声ランプ制御装置１１３へとコマンドを出力するように構成している。よって、主制御装置１１０にて実行される特別図柄変動開始処理５（図１３９のＳ２３５参照）にて、特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドと、が同一処理内で設定された場合には、同一のシリアルデータ内に少なくとも特図変動パターンコマンドと、時短回数コマンドとが格納され音声ランプ制御装置１１３へと出力されることになる。
【１６１０】
Ｓ４３５１の処理において、今回受信したコマンドに時短回数コマンドがあるか、即ち、特図変動パターンコマンドが格納されていたシリアルデータ内に、時短回数コマンドも含まれていたかを判別し（Ｓ４３５１）、時短回数コマンドが含まれていると判別した場合は（Ｓ４３５１：Ｙｅｓ）、時短状態が設定されている状態であって、今回受信した特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短状態の最終変動（時短最終変動）では無い場合であるため、時短状態中であることを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４３０６）、上述した第１実施形態の特図変動開始処理（図６２のＳ４２０４参照）と同一のＳ４３０６～Ｓ４３０８の処理を実行し、本処理を終了する。
【１６１１】
一方、Ｓ４３５１の処理にて、受信したコマンドに時短回数コマンドが無いと判別した場合は（Ｓ４３５１：Ｎｏ）、今回の特図変動パターンコマンドに対応する特別図柄変動が時短最終変動であるため、時短最終変動を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４３５２）、上述したＳ４３０７の処理へ移行した後に、Ｓ４３０８の処理を実行し本処理を終了する。
【１６１２】
このように構成することで、時短状態中において特図変動パターンコマンドを受信した場合において、受信した特図変動パターンコマンドと同時に受信したコマンドの種別を判別することにより、時短状態の状況（残時短回数）を音声ランプ制御装置１１３側で容易に判別することが可能となる。
【１６１３】
次に、図１４３を参照して、停止関連処理５（Ｓ４２６５）の内容について説明をする。図１４３は、停止関連処理５（Ｓ４２６５）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理５（Ｓ４２６５）では、上述した第１実施形態の停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に対して、特図確定コマンドを受信した場合に実行される処理内容を変更した点で相違している。それ以外の処理内容については同一であり、同一の処理内容については同一の符号を付し、その詳細な説明を省略する。

【１６１４】
停止関連処理５（Ｓ４２６５）が実行されると、まず、特図確定コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６０１）、特図確定コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）と同一のＳ４６０２～Ｓ４６１１の処理を実行し本処理を終了する。
【１６１５】
一方、Ｓ４６０１の処理において、特図確定コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）、次に、時短継続コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６３１）、時短継続コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６３１：Ｙｅｓ）、時短継続を示す変動停止用の表示コマンドを設定し（Ｓ４６３２）、Ｓ４６０２の処理へ移行する。
【１６１６】
Ｓ４６３１の処理において、時短継続コマンドを受信していないと判別した場合は、次いで、時短終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４６３３）、時短終了コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４６３３：ｙｅｓ）、時短状態の終了を示す変動停止用の表示用コマンドを設定する。
【１６１７】
このように、特図確定コマンドを受信した場合において、時短継続コマンド、或いは、時短終了コマンドを同時に受信可能に構成しているため、停止関連処理５（図１４３のＳ４２６５参照）を実行することにより、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様（演出態様）を、時短継続コマンドを受信した場合、時短終了コマンドを受信した場合、何れのコマンドも受信しなかった場合とで、可変させて設定することができる。よって、特図確定コマンドを受信した場合に実行する変動停止用の表示態様を設定するための処理と、時短状態の状況（残時短回数）を示すための表示態様を設定するための処理と、を同一の処理内で実行することができ、制御処理の処理負荷を軽減させることができる。
【１６１８】
＜第６実施形態＞
次に、図１４４から図１５５を参照して、第６実施形態について説明をする。上述した第１実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技を契機に役物当たり遊技を狙い（普図当たり遊技で開放される普電入賞装置６４０内に設けられた特電作動口６４３への球の入賞を狙い）、その役物当たり遊技中（Ｖ入賞装置６５が開放される期間内）に、Ｖ入賞装置６５内に設けられたＶ入賞口１６５へと球を入賞させることで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されることを目指す遊技（特電遊技）を遊技者に実行させるように構成していた。
【１６１９】
そして、特電遊技が実行される時短状態は、特別図柄抽選が所定回数（４回または１５回）実行されるまで（所定回数目の特別図柄変動が停止表示するまで）、或いは、所定回数に到達するよりも前に特別図柄抽選で大当たり当選するまで（抽選結果が大当たりであることを示すための特別図柄が停止表示するまで）継続するように構成しており、時短状態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間（時短期間）を長くすることができ、時短期間中に実行させる普通図柄抽選の回数を増加させることができるものであった。
【１６２０】
さらに、普図当たり遊技中に特電作動口６４３へと球が入賞したことを契機に役物当たり遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され）るように構成しており、その中断させた特別図柄変動（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理）を、役物当たり遊技の終了後や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。
【１６２１】
このように構成されたパチンコ機１０では、特電遊技の実行期間（時短期間）の長さが、

特別図柄変動の変動時間と、役物当たり遊技による中断期間によって可変することになるため、特電遊技中の遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、役物当たり遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【１６２２】

しかしながら、特電遊技中において、例えば、普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが出来ない（入賞させ難い）期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間）は、役物当たり遊技を実行させることが出来ず、且つ、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、電動役物６４０ａへと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間よりも遊技者に不利な不利期間となる。

【１６２３】

また、特別図柄変動が中断される役物当たり遊技は、Ｖ入賞装置６５への球の入賞数が所定個数（３個）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（１．６秒）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。

【１６２４】

つまり、上述した第１実施形態では、特電遊技中において普通図柄の変動状況や、普図当たり遊技の遊技状況を鑑み、実行中の役物当たり遊技に対して何れの終了条件を成立させるかを選択させる遊技性を有するものであった。このように構成することにより、遊技者の技量によって、上述した特電遊技中における不利期間（普通図柄の変動期間、普図当たり遊技の電動役物６４０ａ閉鎖期間）と、役物当たり遊技の実行期間とが重複する期間の長さを可変することができ、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるものであった。

【１６２５】

しかしながら、上述した第１実施形態のパチンコ機１０によれば、終了条件が複数設定されているため、例えば、入賞終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、Ｖ入賞装置６５へと球が思うように入賞せず時間終了条件が成立してしまったり、時間終了条件を成立させようと遊技を行ったにも関わらず、事前に発射されていた球がＶ入賞装置６５へと入賞してしまい入賞終了条件が成立してしまったりする事態が発生し、遊技者が所望する終了条件を成立させることができないという問題があった。

【１６２６】

これに対して、本第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、Ｖ入賞装置６５への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。

【１６２７】

なお、本第６実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中のＶ入賞装置６５への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常の時間終了条件として設定される経過時間（例えば、１．６秒）よりも長い時間（例えば、１０秒）が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了条

件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数（例えば、３個）よりも多い入賞数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。

【１６２８】

まず、図１４４を参照して、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の構成のうち、特徴的な構成について説明をする。図１４４は、本第６実施形態におけるパチンコ機１０の正面図である。本第６実施形態のパチンコ機１０では、上述した第１実施形態のパチンコ機１０（図２参照）に対して、遊技者が操作可能な操作手段（切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を新たに設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６２９】

図１４４に示した通り、本第６実施形態のパチンコ機１０では、貸球操作部４０に設けられた返却ボタン４３の右側（図１４４の正面視で右側）に、切替ボタン２２ｚａが設けられており、上皿１７の右側（図１４４の正面視で右側）に、第１選択ボタン２２ｚｂと、第２選択ボタン２２ｚｃとが設けられている。切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ（以下、終了条件切替ボタン群２２ｚとも称す）は、遊技者が押下操作した場合に、図示しない検知スイッチが押下を検知し、検知結果を主制御装置１１０の入出力ポート２０５（図２１参照）へと出力するように構成している。

【１６３０】

具体的には、切替ボタン２２ｚａを押下操作した場合には、切替ボタン用検知スイッチ（図示せず）が切替ボタン２２ｚａの押下を検知し、第１選択ボタン２２ｚｂを押下操作した場合には、第１選択ボタン用検知スイッチ（図示せず）が第１選択ボタン２２ｚｂの押下を検知し、第２選択ボタン２２ｚｃを押下操作した場合には、第２選択ボタン用検知スイッチ（図示せず）が第２選択ボタン２２ｚｃの押下を検知するように構成し、各々の検知スイッチが検知結果をそれぞれ主制御装置１１０へと出力するように構成している。

【１６３１】

つまり、切替ボタン用検知スイッチ、第１選択ボタン用検知スイッチ、第２選択ボタン用検知スイッチは、図２１を参照して上述した各種スイッチ２０８に含まれるものである。

【１６３２】

また、本第６実施形態では、上述した終了条件切替ボタン群２２ｚを、枠ボタン２２と約１０センチ離間させて設けている。このように構成することにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出に対して遊技者に興味を持たせるために、枠ボタン２２を用いた操作演出を実行し、遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる際に遊技者が誤って終了条件切替ボタン群２２ｚを操作してしまうことを抑制することができる。

【１６３３】

以上、説明をした通り、本実施形態では、パチンコ機１０に、演出用の操作手段（枠ボタン２２）と、遊技性能に影響を与えることとなる操作手段（終了条件切替ボタン群２２ｚ）と、を設けており、演出面においても遊技性能面においても遊技者が任意に内容を選択可能に構成している。よって、遊技者に対して意欲的に遊技への参加を促すことができる。

【１６３４】

＜第６実施形態における演出内容について＞

次に、図１４５及び図１４６を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０において第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特徴的な演出内容について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、終了条件切替ボタン群を遊技者に操作させるための選択演出と、終了条件切替ボタン群に対する遊技者の操作結果を示すための切替演出と、を実行可能に構成している。

【１６３５】

まず、図１４５（ａ）を参照して、大当たり遊技におけるエンディング画面の表示内容について説明をする。図１４５（ａ）は、本第６実施形態における大当たりエンディング画

面にて表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図１４５（ａ）に示した表示画面は、上述した第１実施形態における大当たりエンディング画面（図１２（ａ）参照）に対して、遊技者に切替ボタン２２ｚａへの操作を促すための表示態様を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の表示内容については、同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６３６】

図１４５（ａ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の副表示領域Ｄｓには、「大当たり終了後Ｖラッシュが始まるよ！！」という文字が表示され、大当たり遊技終了後に時短状態が設定されることを示すＶラッシュモードに移行することを遊技者に分かりやすく示している。そして、主表示領域Ｄｍには、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態が継続する期間を示すための残時短期間態様８０１が「４０秒」の「Ｖラッシュ期間４０秒ゲット」というコメントが表示される。なお、図１４５（ａ）の表示画面が表示される際に特別図柄の保留記憶状況（図１４５（ｃ）参照）は、上述した第１実施形態の図１２（ａ）の表示画面が表示される際の特別図柄の保留記憶状況（図１２（ｃ）参照）と、同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１６３７】

加えて、主表示領域Ｄｍの左下側（図１４５の正面視で左下側）には表示領域ＨＲ２０が形成され、切替ボタン２２ｚａを操作することを促すための表示態様として「ボタンＰＵＳＨで終了条件選択」のコメントと、切替ボタン２２ｚａを模したアイコンが表示される。

【１６３８】

本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第６実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。

【１６３９】

このように構成することで、Ｖラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置６５０に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１６４０】

加えて、図１４５（ａ）に示した通り、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間（４０秒）が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング画面に表示される残時短期間態様８０１を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が短い（例えば、４０秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が長い（例えば、２００秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、１回の役物当たり遊技にてＶ入賞装置６５へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量（賞球数）が大きくなる特電遊技を目指すことができる。

【１６４１】

なお、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可

能に構成しても良い。
【１６４２】
また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面（デモ画面）が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。
【１６４３】
一方、本第６実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。
【１６４４】
図１４５（ａ）に示した画面が表示されている状態で、遊技者が切替ボタン２２ｚａを押下すると、図１４５（ｂ）に示した表示画面が表示される。次に、図１４５（ｂ）を参照して、役物当たり遊技の終了条件を遊技者に選択させるための選択画面の表示内容について説明をする。図１４５（ｂ）は、終了条件選択画面として表示される表示内容の一例を示した模式図である。
【１６４５】
上述した通り、本実施形態では切替ボタン２２ｚａを押下したことを切替ボタン用検知スイッチ（図示せず）が検知した場合に、その検知結果が主制御装置１１０へと出力される。主制御装置１１０では切替ボタン２２ｚａが押下されたことを示すコマンド（切替中コマンド）を設定し、その設定したコマンド（切替中コマンド）がメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）にて音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３では切替中コマンドを受信したことに基づいて、図１４５（ｂ）に示した表示画面の表示態様を設定する。
【１６４６】
役物当たり遊技の終了条件を選択するための終了条件選択画面の表示内容について、図１４５（ｂ）を参照して具体的に説明をすると、主表示領域Ｄｍの上部には「役物当たりの終了条件を選んでね」のコメントが表示される。遊技者は、このコメントを視認することで、現在表示されている画面が役物当たり遊技の終了条件を選択するための画面であることを容易に把握することができる。
【１６４７】
主表示領域Ｄｍには、遊技者が選択可能な複数の終了条件に対応させた表示領域（ＨＲ２１，ＨＲ２２）が区画形成されており、複数の終了条件（入賞終了条件、時間終了条件）の内容（終了条件を成立させるための内容）が表示されている。具体的には、表示領域ＨＲ２１が役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が対応付けて表示され、表示領域ＨＲ２２が役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が対応付けて表示されている。
【１６４８】
表示領域ＨＲ２１には、入賞終了条件を成立させるための要件として「Ｖアタッカーに球が３個入ると終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示すための「入賞終了」が表示領域ＨＲ２１ａに表示される。また、入賞終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様８７１として、第１選択ボタン２２ｚｂを模したアイコン（数字の１が付された丸印）が表示されている。
【１６４９】
一方、表示領域ＨＲ２２には、時間終了条件を成立させるための要件として「役物当たり開始から１．６秒経過で終わるよ」のコメントが表示されると共に、対象の終了条件を示

すための「時間終了」が表示領域ＨＲ２２ａに表示される。また、時間終了条件を選択する場合に遊技者が操作すべき選択ボタンを案内するための案内表示態様８７２として、第２選択ボタン２２ｚｃを模したアイコン（数字の２が付された丸印）が表示されている。

【１６５０】

さらに、主表示領域Ｄｍの右下側には、表示領域ＨＲ２３が形成されており、役物当たり遊技の終了条件として現在設定されている終了条件の種別を示すための「時間」の文字が表示されている。つまり、図１４５（ｂ）では、役物当たり遊技の終了条件として時間終了条件が設定されている状態を示している。なお、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が設定されている場合には、表示領域ＨＲ２３に「入賞」の文字が設定される。また、副表示領域Ｄｓには、役物当たり遊技の終了条件を選択するために遊技者が実行すべき操作を案内するための案内表示態様として「ボタンで選択してね」のコメントと、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作（押下）させることを示すアイコンが表示される。

【１６５１】

このような選択画面を表示することにより、遊技者に対して、役物当たり遊技の終了条件の内容を把握しながら、容易に選択することが可能となる。なお、図１４５（ｂ）に示した表示画面では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な選択画面が表示されている場合に、大当たり遊技終了後に設定される時短状態の期間（時短期間）の長さを示唆する情報（例えば、図１４５（ａ）にて示した残時短期間態様８０１）が表示されないように構成しているが、これに限ること無く、選択画面が表示されている状態で残時短期間態様８０１が表示されるように構成しても良い。これにより、直後に設定される時短状態の期間の長さを参照しながら役物当たり遊技の終了条件を選択し易くすることができる。

【１６５２】

終了条件選択画面（図１４５（ｂ）参照）が表示されている状態で、第１選択ボタン２２ｚｂを操作（押下）すると、第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されたことを第１選択ボタン検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力される。そして、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理において、第１選択ボタン２２ｚｂが操作されたことに基づく処理（選択された終了条件を記憶するための処理）を実行するとともに、第１選択ボタン２２ｚｂが有効に操作されたことを示すためのコマンド（操作コマンド）を設定する。

【１６５３】

主制御装置１１０の制御処理にて操作コマンドが設定された場合には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）で実行される外部出力処理（図５５のＳ１８０１参照）において音声ランプ制御装置１１３へと操作コマンドが出力され、音声ランプ制御装置１１３では、受信した操作コマンドに含まれる情報（操作された選択ボタンの種別を示す情報）に基づいて、終了条件選択後の表示態様が設定される。ここで、終了条件選択後に表示される表示画面の一例について、図１４６（ａ）を参照して説明する。図１４６（ａ）は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択した後に表示される表示内容の一例を示した模式図である。

【１６５４】

図１４５（ｂ）に示した終了条件選択画面が表示されている状態で、入賞終了条件に対応する第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されると、図１４６（ａ）に示した通り、選択された終了条件（入賞終了条件）に対応する表示領域が主表示領域Ｄｍの全面に形成され、主表示領域Ｄｍの上部に終了条件の選択が完了したことを示す「決定」の文字が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには今回の選択結果が反映されるタイミングを遊技者に案内するための案内態様として「次の役物当たりから入賞終了になるよ」のコメントが表示されると共に、表示領域ＨＲ２３には、現在設定されている終了条件が入賞終了条件であることを示す「入賞」の文字が表示される。

【１６５５】

詳細な説明は省略するが、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間

内であれば、役物当たり遊技の終了条件を複数回選択することが可能に構成し、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が経過した時点において選択されている終了条件が役物当たり遊技の終了条件として設定されるように構成している。よって、遊技者が間違って終了条件を選択した場合であっても、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が経過するまでの間であれば、再度終了条件を選択することができる。

【１６５６】

加えて、本実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な状態で、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは、第２選択ボタン２２ｚｃが操作された場合には、選択ボタンが操作された旨と、操作された選択ボタンの種別と、を示す操作コマンドを設定し、大当たり遊技のエンディング期間が終了した時点、即ち、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が終了した時点で、最終的に選択された役物当たり遊技の終了条件を示すコマンド（終了条件コマンド）を設定するように構成している。

【１６５７】

つまり、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間中は、遊技者が終了条件を複数回選択する場合があるため、各選択ボタンを操作した旨のみを音声ランプ制御装置１１３へと出力し、選択ボタンの操作に応じた表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるようにし、最終的に選択された終了条件のみが音声ランプ制御装置１１３へと出力されるように構成している。このように構成することで、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へと無用なコマンドが出力されてしまうことを抑制することができる。

【１６５８】

そして、大当たり遊技が終了し、時短状態が設定されると、図１４６（ｂ）に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面にはＶラッシュが開始されたことを示す表示態様が標示される。図１４５（ｂ）は、Ｖラッシュ中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。この図１４６（ｂ）に示した表示画面は、上述した第１実施形態の図１２（ｂ）に示した表示画面が表示される状況（図１２（ｃ）参照）と、同一の状況（図１４６（ｃ）参照）で表示される表示画面であって、上述した第１実施形態に対して、現在設定されている役物当たり遊技の終了条件を示すための表示領域ＨＲ２３が形成されている点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６５９】

図１４６（ｂ）に示した通り、Ｖラッシュ中の表示画面には役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件が設定されていることを示す「入賞」の文字が表示されている。このように構成することで、Ｖラッシュ中に実行される役物当たり遊技の終了条件を遊技者に分かり易く報知することができる。なお、図示は省略しているが、この表示領域ＨＲ２３は、Ｖラッシュ期間中は常に表示されるように構成しており、例えば、役物当たり遊技中も役物当たり遊技の終了条件を遊技者が容易に把握できるように構成している。なお、このように役物当たり遊技中に終了条件を表示する場合には、終了条件を成立させるための要素（入賞終了条件が設定されている場合にはＶアタッカー（Ｖ入賞装置６５）への球の入賞数、時間終了条件が設定されている場合には、役物当たり遊技が開始されてからの経過時間）の更新状況と、終了条件が成立する値と、を表示面に表示するように構成すると良い。このように構成することで、役物当たり遊技が急に終了してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が発生してしまうことを抑制することができる。

【１６６０】

＜第６実施形態における主制御装置の電気的構成について＞

次に、図１４７を参照して、本第６実施形態における主制御装置１１０の電気的構成について説明をする。図１４７は、本第６実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＡＭ２０３の内容を模式的に示した模式図である。図１４７に示した通り、本第６実施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第１実施形態のＲＡＭ２０３（図２９参照）に対して、終了条件格納エリア２０３ｅａ、切替可能フラグ２０３ｅｂ、切替中フラグ２０３ｅｃを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については、同一の符

号を付してその詳細な説明を省略する。
【１６６１】
終了条件格納エリア２０３ｅａは、遊技者が選択した役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）において、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたと判別した場合に、操作内容に対応した終了条件が記憶される。そして、大当たり遊技が終了した場合に記憶されている終了条件が読み出され、読み出された終了条件に対応する終了条件コマンドを設定する際に参照される。また、役物当たり遊技を実行する場合に読み出され、読み出された終了条件に基づいた役物当たり遊技が実行される。
【１６６２】
本第６実施形態では、終了条件格納エリア２０３ｅａには、初期データとして入賞終了条件を示す情報が記憶されるように構成されている。具体的には、主制御装置１１０の立ち上げ処理（図５４参照）において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図１０参照）が操作されていると判別した場合に（図５４のＳ１７０４：Ｙｅｓ）、Ｓ１７１４の処理の一環として終了条件格納エリア２０３ｅａに入賞終了条件を示すための情報が記憶される。
【１６６３】
このように、役物当たり遊技の終了条件として少なくとも何れかの終了条件が初期データとして終了条件格納エリア２０３ｅａに記憶されるように構成することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な機能を有しているパチンコ機１０において、役物当たり遊技の終了条件が何れも設定されていない状況を発生してしまうことを確実に防止することができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の終了の終了条件の初期データとして、入賞終了条件に対応する情報が終了条件格納エリア２０３ｅａに記憶（格納）されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、役物当たり遊技の終了条件の初期データとして、少なくとも入賞終了条件と時間終了条件とが設定されるように構成しても良い。
【１６６４】
切替可能フラグ２０３ｅｂは、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間であることを示すためのフラグであって、大当たり遊技のエンディング期間を開始する場合にオンに設定され、大当たり遊技のエンディング期間が終了する場合にオフに設定されるものである。
【１６６５】
本第６実施形態では、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていない状態で切替ボタン２２ｚａが操作された場合には、その切替ボタン２２ｚａに対する操作が無効となるように構成している。このように構成することで、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていない状態で、遊技者が誤って第１選択ボタン２２ｚｂや第２選択ボタン２２ｚｃを操作したとしても、その操作に基づく処理が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１６６６】
切替中フラグ２０３ｅｃは、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間（切替可能フラグ２０ｅｂがオンに設定されている期間）中に、切替ボタン２２ｚａが操作（押下）され、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作することで終了条件を選択することが可能な期間であることを示すためのフラグであって、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃを操作することで終了条件を選択することが可能な期間が設定される場合にオンに設定される。
【１６６７】
この切替中フラグ２０３ｅｃは、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）において、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されている状態で（図１５１のＳ２２０１：Ｙｅｓ参照）、切替ボタン２２ｚａが操作された場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中に切替ボタン２２ｚａを操作した場合（図１５１のＳ２２０３：Ｙｅｓ）にオンに設定される（図１５１のＳ２２０４参照）。
【１６６８】
そして、切替中フラグ２０３ｅｃの設定状況が、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）に

て、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃに対する操作を有効に判別可能な期間であるかを判別する際に参照され（図１５１のＳ２２０２）、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃへの操作に基づいて終了条件が選択された場合（図１５１のＳ２２０６参照）にオフに設定される（図１５１のＳ２２０９参照）。また、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている状態で、遊技者による選択操作が実行されなかった場合は、大当たり遊技の終了タイミングにてオフに設定される（図１５３のＳ２３０３参照）。

【１６６９】

＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の電気的構成について＞

次に、図１４８を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が有するＲＡＭ２２３の内容について説明をする。図１４８は、本第６実施形態のパチンコ機１０における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成を模式的に示した模式図である。図１４８に示した通り、本第６実施形態では、上述した第１実施形態における第１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３（図３０（ｂ）参照）に対して、終了格納エリア２２３ｅａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６７０】

終了格納エリア２２３ｅａは、選択された役物当たり遊技の終了条件を記憶するための記憶エリアであって、終了条件関連処理（図１５６のＳ４２７２参照）において、操作コマンドを受信した場合に、その操作コマンドに含まれる操作情報（第１選択ボタン２２ｚｂを操作したか、第２選択ボタン２２ｚｃを操作したかを示す情報）に基づいて、対応する終了条件が記憶される（図１５５のＳ５７０６，Ｓ５７０７参照）。そして、大当たり遊技の終了時に出力される終了条件コマンドを受信した場合に（図１５５のＳ５７０９：Ｙｅｓ）、受信した終了条件コマンドの内容（設定された終了条件の種別）と、終了格納エリア２２３ｅａに格納されている情報（操作コマンドに基づいて予め格納しておいた終了条件の種別）とが比較され（図１５５のＳ５７１０）、比較結果が相違している場合には、終了条件コマンドの内容に対応する終了条件が格納されるものである。

【１６７１】

つまり、この終了格納エリア２２３ｅａは、遊技者により選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す操作コマンドを受信した場合に、その受信した操作コマンドに基づいた終了条件が記憶され、終了格納エリア２２３ｅａに記憶されている終了条件に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される切替演出の表示態様を設定可能にしている。そして、最終的に選択された終了条件を示すための終了条件コマンドを受信した場合に、操作コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３側で設定した終了条件と、実際に設定された終了条件と、を比較し、比較結果が同一では無い場合には、終了条件コマンドの内容に対応した終了条件が記憶される。

【１６７２】

このように構成することで、最終的に選択された終了条件を示すためのコマンド（終了条件コマンド）が大当たり遊技の終了時に設定される構成を用いたパチンコ機１０において、終了条件コマンドを受信するよりも前段階では操作コマンドに基づいて遊技者が選択した終了条件を予測し、その予測結果に基づいた演出態様を設定することができ、遊技者に違和感の無い演出を実行することができる。なお、本実施形態では、終了条件コマンドの設定タイミングを大当たり遊技の終了タイミングとしているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した場合に、操作コマンドに加え、終了条件コマンドを設定するように構成しても良い。このように構成した場合には、受信した終了条件コマンドに基づいて、即ち、実際に設定された終了条件に基づいて第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される表示態様を選択することができる。

【１６７３】

＜第６実施形態における主制御装置の制御処理について＞

図１４９から図１５３を参照して、本第６実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の制御処理について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、タイマ割込処理（図３９参照）に替えてタイマ割込処理６（図１４９参照）を、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に替えて特電始動口入賞処理６（図１５０のＳ１７８参照）を、大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）に替えて大当たり制御処理６（図１５２のＳ１８５４参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１６７４】

まず、図１４９を参照してタイマ割込処理６の内容について説明をする。図１４９は、タイマ割込処理６の内容を示したフローチャートである。このタイマ割込処理６は、上述したタイマ割込処理（図３９参照）に対して、特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に替えて特電始動口入賞処理６（図１５０のＳ１７８参照）を実行し、切替処理（Ｓ１７１参照）を追加した点で相違し、それ以外の処理（Ｓ１０１～Ｓ１０７，Ｓ１０９～Ｓ１１２）は、上述したタイマ割込処理（図３９参照）と同一であるためその詳細な説明は省略する。

【１６７５】

次に、図１５０を参照して、特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）の内容について説明をする。図１５０は、特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）の内容を示したフローチャートである。この特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）では、上述した特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）に対して、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に実行される処理内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１６７６】

特電始動口入賞処理６（Ｓ１７８）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の特電始動口入賞処理（図５０のＳ１０８参照）と同一のＳ１３０１～Ｓ１３０７の処理を実行し、その後、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている終了条件を読み出し（Ｓ１３８１）、読み出した終了条件を設定（Ｓ１３８２）する。その後、特電作動コマンドを設定し（Ｓ１３０８）、本処理を終了する。また、Ｓ１３０２の処理において普図当たり中ではないと判別した場合は（Ｓ１３０２：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ１３０９）、本処理を終了する。

【１６７７】

以上、説明をした通り、本第６実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出し、読み出した情報に対応した終了条件を設定することにより、役物当たり遊技の終了条件を可変させるように構成している。これにより、遊技者が選択した終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることが可能となるため、特電遊技中に付与される特典の大小を遊技者が選択することができ、遊技意欲を高めることができる。なお、本実施形態では、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に、実行される役物当たり遊技の終了条件を設定するように構成しているが、本実施形態のように大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているパチンコ機１０であれば、大当たり遊技が終了した時点、或いは、大当たり遊技が終了してから最初に役物当たり遊技の実行条件が成立した場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている終了条件を読み出し、その終了条件に対応する役物当たり動作シナリオを設定するように構成し、次に大当たり遊技が実行されるまでは設定された役物当たり動作シナリオに基づいた役物当たり遊技を実行するように構成しても良い。

【１６７８】

このように構成することで、役物当たり遊技の実行条件が成立する毎に終了条件格納エリア２０３ｅａから情報を読み出す処理を実行しなくても、遊技者が選択した終了条件に対応させた役物当たり遊技を実行することができる。

【１６７９】

また、本第６実施形態とは異なり、特電遊技中（時短状態中）において役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成したパチンコ機１０の場合であっても、例えば、役物当たり遊技の終了条件が切り替わったことを示すフラグ（終了条件切替フラグ）を設け、その終了条件切替フラグがオンに設定されている場合にのみ、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出して、役物当たり遊技の終了条件を切り替えるように構成すると良い。これにより、前回の役物当たり遊技と同一の終了条件で新たな役物当たり遊技を実行する場合には、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報を読み出す処理をスキップすることができるため、役物当たり遊技を実行する際の制御処理を簡素化することができる。

【１６８０】

次に、図１５１を参照して、切替処理（Ｓ１７１）の内容について説明をする。図１５１は、切替処理（Ｓ１７１）の内容を示したフローチャートである。この切替処理（Ｓ１７１）は、タイマ割込処理６（図１４９参照）にて実行される制御処理であって、終了条件切替ボタン群２２ｚに対する遊技者の操作に基づく処理が実行される。

【１６８１】

切替処理（Ｓ１７１）が実行されると、まず、切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２２０１）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中では無いと判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｎｏ）、終了条件切替ボタン群２２ｚへの操作が無効の期間であるため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２２０１の処理において切替可能フラグ２０３ｅｂがオンに設定されていると判別した場合、即ち、現在が大当たり遊技のエンディング期間中であると判別した場合は（Ｓ２２０１：Ｙｅｓ）、次に、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別する（Ｓ２２０２）。

【１６８２】

Ｓ２２０２の処理において、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていない場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、切替ボタン２２ｚａが操作されていない状態（図１４５（ａ）の表示画面が表示されている状態）である場合は（Ｓ２２０２：Ｎｏ）、切替ボタン２２ｚａへの操作があるかを判別し（Ｓ２２０３）、操作されていないと判別した場合は（Ｓ２２０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方で、切替ボタン２２ｚａへの操作があったと判別した場合は（Ｓ２２０３：Ｙｅｓ）、次に、切替中フラグ２０３ｅｃをオンに設定し（Ｓ２２０４）、切替中コマンドを設定し（Ｓ２２０５）、本処理を終了する。

【１６８３】

ここで、Ｓ２２０３の判別処理について説明をする。本実施形態では、切替ボタン２２ｚａを遊技者が操作（押下）した場合に、押下された切替ボタン２２ｚａを切替ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果を主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるように構成している。そして、Ｓ２２０３の判別処理では、上述した切替ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているかを判別している。

【１６８４】

一方、Ｓ２２０２の処理において、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている場合、即ち、大当たり遊技のエンディング期間中であって、既に切替ボタン２２ｚａが操作されている状態（図１４５（ｂ）の表示画面が表示されている状態）である場合は（Ｓ２２０２：Ｙｅｓ）、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）の何れかが操作されているかを判別する（Ｓ２２０６）。このＳ２２０６の判別処理では、第１選択ボタン２２ｚｂが操作（押下）されている場合は、押下された第１選択ボタン２２ｚｂを第１選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるため、第１選択ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。また、第２選択ボタン２２ｚｃが操作（押下）されている場合は、押下された第２選択ボタン２２ｚｃを第２選択ボタン用検知スイッチが検知し、その検知結果が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へと出力されるため、第２選択

ボタン用検知スイッチから検知信号が出力されているか否かが判別される。
【１６８５】
Ｓ２２０６の処理において、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃの何れかが操作されていると判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、選択ボタンが操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報と、を含む操作コマンドを設定し（Ｓ２２０７）、Ｓ２２０６の処理によって選択された終了条件を終了条件格納エリア２０３ｅａに格納し（Ｓ２２０８）、切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ２２０９）、本処理を終了する。
【１６８６】
また、Ｓ２２０６の処理において、第１選択ボタン２２ｚｂ、或いは第２選択ボタン２２ｚｃの何れも操作されていないと判別した場合、即ち、第１選択ボタン用検知スイッチからも第２選択ボタン用検知スイッチからも検知信号が出力されていないと判別した場合は（Ｓ２２０６：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【１６８７】
以上、説明をした通り、切替処理（図１５１のＳ１７１参照）では、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）への操作が有効に判別されるタイミングにおいて、何れかの選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作された場合に、終了条件格納エリア２０３ｅａに選択された終了条件を示す情報が格納されるが、選択された終了条件を示すコマンドを設定すること無く、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す情報と、操作された選択ボタンの種別を示す情報が含まれる操作コマンドを設定するように構成している。また、Ｓ２２０９の処理において切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定するため、大当たり遊技のエンディング期間中であれば、終了条件切替ボタン群２２ｚを操作し、再度、終了条件を選択することが可能に構成している。
【１６８８】
つまり、大当たり遊技のエンディング期間が終了するまでは、終了条件が確定しないため、音声ランプ制御装置１１３に向けて選択された終了条件を示すためのコマンド（終了条件コマンド）を出力しないように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側では終了条件コマンドを受信した場合に、次の大当たり遊技が実行されるまで、受信した終了条件コマンドに含まれている情報（終了条件種別）に応じた演出を設定することができる。よって、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作する毎に終了条件コマンドが設定される場合に比べて、音声ランプ制御装置１１３側の制御処理を簡素化することができる。
【１６８９】
また、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されている状態で選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）が操作されたことを示す操作コマンドを設定可能に構成しているため、大当たり遊技のエンディング期間中は、受信した操作コマンドに基づいた演出を実行することができる。よって、選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した遊技者に対して違和感を与えることの無い演出を実行することができる。
【１６９０】
次に、図１５２を参照して、大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）の内容について説明をする。図１５２は、大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）では、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）に対して、エンディング期間の開始タイミングにて実行される処理と、大当たり遊技の終了タイミングにて実行される処理と、が相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１６９１】
大当たり制御処理６（Ｓ１８５４）が実行されると、まず、上述した第１実施形態の大当

たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９０１～Ｓ１９１１の処理を実行し、Ｓ１９１１の処理を終えた後に、切替可能フラグ２０３ｅｂをオンに設定し（Ｓ１９５１）、本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技において最後のラウンド遊技が終了した後に設定されるエンディング期間が設定された場合に、切替可能フラグ２０３ｅｂをオンに設定することで、切替ボタン２２ｚａに対する遊技者の操作を有効に判別するように構成している。

【１６９２】

一方、Ｓ１９１０の処理において、エンディング期間の開始タイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９１０：Ｎｏ）、次に、大当たり終了のタイミング、即ち、エンディング期間の終了タイミングであるかを判別し（Ｓ１９１２）、大当たり終了のタイミングであると判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９１３～Ｓ１９１７の処理を実行し、その後、終了条件設定処理を実行し（Ｓ１９５２）、本処理を終了する。また、Ｓ１９１２の処理において大当たり終了のタイミングでは無いと判別した場合は（Ｓ１９１２：Ｎｏ）、上述した第１実施形態の大当たり制御処理（図５６のＳ１８０４参照）と同一のＳ１９１８の処理を実行し、本処理を終了する。

【１６９３】

次に、図１５３を参照して、終了条件設定処理（Ｓ１９５２）の内容について説明をする。図１５３は、終了条件設定処理（Ｓ１９５２）の内容を示したフローチャートである。この終了条件設定処理（Ｓ１９５２）は、大当たり制御処理６（図１５２のＳ１８５４参照）にて実行されるものであり、大当たり遊技のエンディング期間中に実行された役物当たり遊技の終了条件選択の選択結果に基づいた処理を実行するものである。

【１６９４】

終了条件設定処理（Ｓ１９５２）が実行されると、まず、切替可能フラグ２０３ｅｂをオフに設定し（Ｓ２３０１）、次いで、切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ２３０２）、オンに設定されていると判別した場合、即ち、終了条件を選択する選択画面（図１４５（ｂ）参照）が表示された状態で大当たり終了タイミングとなった場合は（Ｓ２３０２：Ｙｅｓ）、切替中フラグ２０３ｅｃをオフに設定し（Ｓ２３０３）、終了条件格納エリア２０３ｅａに格納されている情報（最終的に選択した終了条件種別）を読み出し（Ｓ２３０４）、終了条件格納エリア２０３ｅａから読み出した情報に基づいて終了条件コマンドを設定し（Ｓ２３０５）、本処理を終了する。一方、Ｓ２３０２の処理で切替中フラグ２０３ｅｃがオンに設定されていないと判別した場合、即ち、大当たりエンディング画面（図１４５（ａ）参照）にて切替ボタン２２ｚａを操作しなかった場合、或いは、終了条件選択画面（図１４５（ｂ）参照）にて所望の選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作（押下）した場合は（Ｓ２３０２：Ｎｏ）、Ｓ２３０３の処理をスキップしてＳ２３０４の処理へ移行する。

【１６９５】

以上、説明をした通り、本実施形態では、大当たり遊技の終了タイミングにおいて実行される終了条件設定処理（図１５３のＳ１９５２参照）にて、最終的に選択された終了条件のみを対象に終了条件コマンドを設定するように構成している。さらに、役物当たり遊技の終了条件を選択可能な期間が大当たり遊技中のみとなるように構成している。このように構成することで、１回の大当たり遊技を契機に音声ランプ制御装置１１３側へと出力される終了条件コマンドの数を１つにすることができ、その終了条件コマンドに含まれる終了条件に対応した終了条件が、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで適用されることになる。

【１６９６】

よって、音声ランプ制御装置１１３側では、受信した終了条件コマンドに基づいた演出を、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまでは継続して実行することができるため、役物当たり遊技の終了条件に応じて演出態様を可変させる場合において、演出態様を可変させるための処理が煩雑になることを抑制することができる。

【１６９７】
＜第６実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図１５４、及び図１５５を参照して、本第６実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第６実施形態では、上述した第１実施形態に対して、コマンド判定処理（図６１のＳ４１０２）に替えてコマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の処理内容に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【１６９８】
まず、図１５４を参照して、コマンド判定処理６（Ｓ４１７２）の内容について説明をする。図１５４は、コマンド判定処理６（Ｓ４１７２）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）は、上述した第１実施形態におけるコマンド判定処理（図６１のＳ４１０２）に対して、役物当たり遊技の終了条件に関するコマンドを受信したかの判別処理と、その判別処理の結果に基づいて実行される処理と、を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１６９９】
コマンド判定処理６（図１５４のＳ４１７２）が実行されると、まず、上述した第１実施形態のコマンド判定処理（図６１のＳ４１０２参照）と同一のＳ４２０１～Ｓ４２１９の処理を実行する。そして、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、次に、終了条件関連コマンドを受信したかを判別する（Ｓ４２７１）。ここで、終了条件関連コマンドとしては、主制御装置１１０の切替処理（図１５１のＳ１７１参照）にて設定される切替中コマンド、操作コマンドと、終了条件設定処理（図１５３のＳ１９５２参照）にて設定される終了条件コマンドと、が該当する。
【１７００】
Ｓ４２７１の処理において、終了条件関連コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４２７１：Ｙｅｓ）、次に、終了条件関連処理を実行し（Ｓ４２７２）、本処理を終了する。一方、Ｓ４２７１の処理において、終了条件関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２７１：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。
【１７０１】
次に、図１５５を参照して、終了条件関連処理（Ｓ４２７２）の内容について説明をする。図１５５は、終了条件関連処理（Ｓ４２７２）の内容を示したフローチャートである。この終了条件関連処理（Ｓ４２７２）は、遊技者が役物当たり遊技の終了条件を選択する選択操作を実行した場合に、その選択操作に対応する演出態様を設定するための様々な処理が実行される。
【１７０２】
終了条件関連処理（Ｓ４２７２）が実行されると、まず、現在が大当たり遊技中であるかを判別し（Ｓ５７０１）、大当たり遊技中では無いと判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。つまり、本実施形態では、大当たり遊技中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たり遊技中以外に終了条件関連コマンドを受信した場合には、受信したコマンドに対応する演出を設定しないように構成している。よって、ノイズ等により誤ったコマンドを受信した場合に遊技者の意図しない演出が実行されてしまうことを抑制することができる。
【１７０３】
Ｓ５７０１の処理において、現在が大当たり遊技中であると判別した場合は（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、次に、切替中コマンドを受信したか、即ち、大当たりのエンディング期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）したかを判別する（Ｓ５７０２）。Ｓ５７０２の処理において切替中コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｙｅｓ）、選択画面を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０３）、本処理を終了する。

【１７０４】
Ｓ５７０３の処理が実行されると、大当たりのエンディング画面（図１４５（ａ）参照）を、役物当たり遊技の終了条件を選択するための選択画面（図１４５（ｂ）参照）へと切り替えるための表示用コマンドが設定される。ここで設定された表示用コマンドは、その他の表示用コマンドと同様に、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（図６０のＳ４１０２参照）にて表示制御装置１１４へと出力される。そして、表示制御装置１１４がＳ５７０３の処理で設定された表示用コマンドを受信すると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）を表示するための画像データを作成し、第３図柄表示装置８１に選択画面が表示される。
【１７０５】
一方、Ｓ５７０２の処理において、切替中コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０２：Ｎｏ）、次いで、操作コマンドを受信したかを判別する（Ｓ５７０４）。この操作コマンドは、遊技者が選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作（押下）したことが有効に判別された場合に、即ち、大当たりのエンディング期間中に、切替ボタン２２ｚａを操作し、終了条件の選択画面を表示させた状態で選択ボタン（第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を操作した場合に、設定されるコマンドであって、遊技者が操作した選択ボタンの種別を示すための情報を含むコマンドである。
【１７０６】
Ｓ５７０４の処理において、操作コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｙｅｓ）、今回受信した操作コマンドが第１選択ボタン２２ｚｂに対応する操作コマンドであるか、即ち、操作コマンドに含まれる情報に第１選択ボタン２２ｚｂを操作したことを示すための情報が含まれているかを判別し（Ｓ５７０５）、第１選択ボタン２２ｚｂであると判別した場合は（Ｓ５７０５：Ｙｅｓ）、第１選択ボタン２２ｚｂに対応する終了条件である入賞終了（条件）を示す表示用コマンドを設定する（Ｓ５７０６）。Ｓ５７０６の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）から、遊技者が入賞終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面（図１４６（ａ）参照）が表示される。その後、設定した終了条件（入賞終了条件）を終了格納エリア２２３ｅａに格納し、本処理を終了する。
【１７０７】
Ｓ５７０５の処理において、今回受信した操作コマンドが第１選択ボタン２２ｚｂを操作したものでは無いと判別した場合は（Ｓ５７０５：Ｎｏ）、今回受信した操作コマンドが第２選択ボタン２２ｚｃを操作したものであるため、時間終了（条件）を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５７０７）、本処理を終了する。Ｓ５７０７の処理で表示用コマンドが設定されると、終了条件の選択画面（図１４５（ｂ）参照）から、遊技者が時間終了条件を選択したことを示す終了条件決定画面が表示される。具体的には、図１４６（ａ）を参照して上述した表示画面に対して、表示領域ＨＲ２１に替えて表示領域ＨＲ２２（図１４５（ｂ）参照）が拡大表示され、表示領域ＨＲ２２ａに「時間終了」が表示され、表示領域ＨＲ２３に「時間」の文字が表示される。その後、設定した終了条件（時間終了条件）を終了格納エリア２２３ｅａに格納し、本処理を終了する。
【１７０８】
Ｓ５７０４の処理において、操作コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０４：Ｎｏ）、次に、終了条件コマンドを受信したかを判別し（Ｓ５７０９）、終了条件コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ５７０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、終了条件コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ５７０９：Ｙｅｓ）、終了格納エリア２２３ｅａに格納されている終了条件を示す情報と、今回受信した終了条件コマンドに含まれる情報と、を比較し、同一の終了条件を示しているかを判別する（Ｓ５７１０）。
【１７０９】
Ｓ５７１０の処理において、同一の終了条件であると判別した場合、即ち、受信した操作

コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示している場合は（Ｓ５７１０：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。また、受信した操作コマンドに基づいて設定した終了条件と、終了条件コマンドが示す終了条件とが、同一の終了条件を示していない場合は（Ｓ５７１０：Ｎｏ）、実際に設定される終了条件と、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示した選択結果とが相違する場合であるため、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様を、終了条件コマンドが示す終了条件に対応する表示態様へと切り替えるための表示用コマンドを設定し（Ｓ５７１１）、本処理を終了する。

【１７１０】

Ｓ５７１１の処理において表示用コマンドが設定されると、主表示領域Ｄｍの中央部にて「終了条件切替中」のコメントを表示しながら、表示領域ＨＲ２３に終了条件コマンドが示す終了条件に対応した表示態様が表示される。

【１７１１】

以上、説明をした通り、本第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件として、入賞終了条件または時間終了条件の何れかを遊技者が選択可能に構成している。つまり、入賞終了条件を選択した場合には、時間終了条件が成立し得る期間が経過したとしても時間終了条件が成立することが無く、時間終了条件を選択した場合には、Ｖ入賞装置６５への入賞数が、入賞終了条件が成立し得る個数に到達した場合であっても入賞終了条件が成立しないように構成している。このように構成することで、遊技者が所望する終了条件が成立した場合に役物当たり遊技を終了させることができるため、特電遊技中の遊技をより積極的に遊技者に行わせることができる。

【１７１２】

なお、本第６実施形態では、入賞終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中の経過時間に基づいて役物当たり遊技が終了すること無く、時間終了条件を選択した場合には、役物当たり遊技中のＶ入賞装置６５への球の入賞数に基づいて役物当たり遊技が終了することが無いように構成しているが、これに限ること無く、例えば、入賞終了条件を選択した場合には、通常の時間終了条件として設定される経過時間（例えば、１．６秒）よりも長い時間（例えば、１０秒）が経過した場合に成立する強制時間終了条件や、時間終了条件を選択した場合には、通常の入賞終了条件として設定される入賞数（例えば、３個）よりも多い入賞数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する強制入賞終了条件を設定するように構成しても良い。このように構成することで、役物当たり遊技が長時間実行されてしまうことを抑制することができる。

【１７１３】

また、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に遊技者が切替ボタン２２ｚａを操作（押下）することで、役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成している。つまり、本第６実施形態では、大当たり遊技が実行された場合に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成し、大当たり遊技終了後に設定される時短状態（Ｖラッシュ）中は、役物当たり遊技の終了条件を切り替えることができないように構成している。

【１７１４】

このように構成することで、Ｖラッシュ中の遊技状況、即ち、特別図柄の変動状況と、普通図柄の変動状況と、に応じて役物当たり遊技の終了条件が頻繁に切り替え、遊技者に過剰に有利な遊技状況を提供してしまうことを抑制することができる。また、大当たり遊技において可変入賞装置６５０に球を入賞させる遊技が終了したタイミングであって、特電遊技が実行される前のタイミングにて役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、球を発射させる遊技と、終了条件を選択する行為とが重複することなく、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７１５】

さらに、大当たり遊技の終了後に設定される時短状態の期間（４０秒）が報知されている状態で役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しているため、大当たりエンディング

画面に表示される残時短期間態様８０１を把握した状態で遊技者に役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。具体的には、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が短い（例えば、４０秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、役物当たり遊技の終了条件として入賞終了条件を選択し、役物当たり遊技の遊技期間を任意に調整することで、特別図柄変動を中断させる期間を効率良く設定する特電遊技を目指し、残時短期間態様８０１の表示態様として時短状態の期間が長い（例えば、２００秒）ことを示す表示態様が表示された場合は、時間終了条件を選択し、１回の役物当たり遊技にてＶ入賞装置６５へと入賞させる球数を増加させることにより単位時間当たりにおける特典量（賞球数）が大きくなる特電遊技を目指すことができる。

【１７１６】

なお、本第６実施形態では、大当たり遊技のエンディング画面が表示されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を遊技者が選択可能に構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技中のどのタイミングであっても役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。

【１７１７】

また、時短状態中であって、特別図柄変動が実行されていない場合に表示される待機画面（デモ画面）が表示されている場合にも役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良いし、役物当たり遊技が実行されている期間中に役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このような場合であっても、時短状態の残時間（時短期間）が減算されないタイミングで役物当たり遊技の終了条件を選択することができるため、遊技者に時間的余裕を持たせながら役物当たり遊技の終了条件を選択させることができる。

【１７１８】

一方、本第６実施形態の技術思想とは異ならせ、時短状態の残時間（時短期間）が減算される期間中にのみ役物当たり遊技の終了条件を選択可能に構成しても良い。このように構成することで、時短状態の残時間（時短期間）が減算されている特電遊技中において、特電遊技のみに集中して遊技を行うか、役物当たり遊技の終了条件を選択する操作を実行するのかを遊技者に選択させることが可能となり、今後の遊技内容を予測させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７１９】

＜第２変形例＞

次に、図１５６を参照して、上述した各実施形態における第２変形例について説明をする。上述した各実施形態では、通常状態が設定されている場合、時短状態が設定されている場合、当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）といった全ての遊技において、遊技盤１３上に形成される遊技領域のうち、左側領域（可変表示ユニット８０の左側）を球が流下するように球を発射させる遊技（左打ち遊技）を実行するように構成していた。

【１７２０】

これにより、遊技者に対して球を発射させる遊技領域を可変させることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるものであった。また、各実施形態では、上述した通り、遊技の途中（例えば、当たり遊技が実行される際）で、遊技方法を可変する必要が無いため、普図当たり遊技が実行される場合（図１３（ａ）参照）や、役物当たり遊技が実行される場合（図１８（ａ）参照）であっても、遊技方法を可変させるための案内報知（例えば、「右打ちしろ」のコメント表示）を実行せず、表示領域ＨＲ３にて、実行される当たり遊技中に開放状態となる装置（例えば、普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５等）を遊技者に報知するように構成していた。

【１７２１】

しかしながら、上述した各実施形態における表示領域ＨＲ３（図１３（ａ）参照）には、単に、実行される当たり遊技に対応する入賞装置（普電入賞装置６４０）を模式的に示した画像表示が表示されるだけであり、実行される当たり遊技の内容を理解している遊技者に対しては不必要な表示になるという問題があった。また、パチンコ機１０に設けられる

第３図柄表示装置８１の表示面の領域には制限があるため、不必要な表示が表示領域ＨＲ３（図１３（ａ）参照）に表示されると、その他の演出表示を実行する領域が狭くなり、パチンコ機１０の演出効果が低下してしまうという問題があった。一方で、他の演出表示を実行する領域を広くし、演出効果を高めることを目的として第３図柄表示装置８１の表示面の各表示領域を設定してしまうと、表示領域ＨＲ３の表示領域が狭くなり、遊技者に分かり難い遊技が提供されてしまうという問題があった。

【１７２２】

これに対して、本第２変形例では、当たり遊技中において遊技者が狙うべき入賞装置（普電入賞装置６４０、Ｖ入賞装置６５、可変入賞装置６５０）を示す案内表示態様（表示領域ＨＲ３に表示される表示画像の表示態様）を様々な条件に基づいて可変設定可能に構成している点で上述した各実施形態と相違している。それ以外の内容は上述した各実施形態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１７２３】

ここで、本第２変形例のパチンコ機１０にて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示画面の一例について図１５６を参照して説明をする。図１５６（ａ）は、Ｖラッシュ期間中に普図当たり遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１５６（ｂ）は、図１５６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作を実行した場合に表示される表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【１７２４】

本第２変形例では、上述した各第１実施形態と同様に、普図当たり遊技が実行された場合に、普電入賞装置６４０へと球が入賞可能な状態となる。そして、普電入賞装置６４０の内部に特電作動口６４３が設けられており、特電作動口６４３へと球が入賞した場合に、Ｖ入賞装置６５へと球が入賞可能となる役物当たり遊技が実行されるように構成している。さらに、Ｖ入賞装置６５内にはＶ入賞口１６５が設けられており、そのＶ入賞口１６５へと球が入賞することで、可変入賞装置６５０へと球が入賞可能となる大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行されるように構成している。つまり、一の当たり遊技（普図当たり遊技）を基点に、複数可能の当たり遊技を実行し得るように構成している。

【１７２５】

このように構成されたパチンコ機１０では、例えば、普図当たり遊技中に球が特電作動口６４３へと入球することで、普図当たり遊技と継続して役物当たり遊技が実行されることになる。この場合、実行中の当たり遊技の種別に対応させて案内表示態様を表示してしまうと、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと切り替わるタイミングに合わせて表示領域ＨＲ３に表示される案内表示態様が切り替わるため、役物当たり遊技に対応する入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を遊技者に案内するための案内表示態様が表示されるタイミングが遅れてしまうという問題があった。また、案内表示態様が表示されるタイミングが遅れることを考慮し、例えば、普図当たり遊技から役物当たり遊技へと当たり遊技が切り替わる際に、具体的には、普図当たり遊技が終了してから（特電作動口６４３へと球が入賞してから）、役物当たり遊技が実行されるまでの間に待機期間（例えば、３秒）を設定することも考えられるが、待機期間を設定することにより、一連の流れで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す特電遊技のスピード感が低下してしまい、遊技の興趣を向上させることができないという問題があった。

【１７２６】

これに対して、本第２変形例では、図１５６（ａ）に示した通り、普図当たり遊技であって、表示領域ＨＲ３にて案内表示態様として普電入賞装置６４０を模した画像表示が実行されている状態において、次に実行され得る当たり遊技、即ち、実行中の普図当たり遊技にて球を特電作動口６４３へと入球させた場合に実行される当たり遊技（役物当たり遊技）にて遊技者が狙うべき入賞装置（Ｖ入賞装置６５）を、事前に遊技者に案内するための第２案内表示態様が表示領域ＨＲ３０に表示されるように構成している。

【１７２７】

このように構成することで、今回の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果（特電作動口６４３へと球を入賞させた遊技結果）である場合に、次に実行される当たり遊技にて狙うべき入賞装置を遊技者に分かり易く報知することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。また、普図当たり遊技中に次に実行され得る役物当たり遊技の遊技内容を予め報知することで、普図当たり遊技が終了してから役物当たり遊技が実行されるまでの期間に、役物当たり遊技の遊技内容（狙うべき入賞装置）を遊技者に把握させるための待機期間を設ける必要を無くすことができる（待機期間の長さを短くすることができる）。よって、一連の流れで大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を目指す特電遊技を円滑に行わせることで遊技の興趣を向上させることができる。

【１７２８】

なお、上述した通り、実行中の普図当たり遊技の遊技結果が特定の遊技結果となった場合に役物当たり遊技が実行されるように構成しているため、普図当たり遊技中に表示領域ＨＲ３０にて表示される第２案内表示態様には、「狙え」のコメントが表示されない。また、役物当たり遊技の実行が確定していない状態、即ち、普図当たり遊技中であって、球が特電作動口６４３へと入球していない状態では、Ｖ入賞装置６５を模した表示画像（例えば、図１８（ａ）の表示領域ＨＲ３に表示される画像）の一部のみが表示されるように構成している。このように構成することで、実行中の当たり遊技の遊技内容を示す第１案内表示態様と、次に実行され得る当たり遊技の遊技内容を示す第２案内表示態様と、を遊技者に分かり易く識別させることができるため、例えば、普図当たり遊技中にＶ入賞装置６５を狙う遊技が実行されることを抑制することができる。

【１７２９】

図１５６（ａ）を参照して示した例では、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様として、対応する当たり遊技にて開放状態となる入賞装置を模した画像表示を用いているが、これに限ること無く、文字表示のみで第１案内表示態様、及び第２案内表示態様を設定しても良いし、文字と画像の両方を用いて設定しても良い。

【１７３０】

また、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様として表示される入賞装置を模した画像表示として、実際にパチンコ機１０に設けられている各入賞装置を撮影した撮影データを用いても良い。これにより、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される画像として実際に入賞装置を撮影した画像を用いることができるため、遊技者により分かり易い演出を実効することができる。

【１７３１】

反対に、当たり遊技に対応する入賞装置のうち、必要最低限の表示情報のみを表示する簡易表示を用いても良い。この場合、複数のパチンコ機１０にて簡易表示を流用することができるため、遊技機開発の費用を削減することができる。

【１７３２】

さらに、詳細な説明は省略するが、本第２変形例では、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様が表示領域ＨＲ３に表示されている場合に、現在実行中の当たり遊技（例えば、大当たり遊技）の実行契機となった当たり遊技の種別を報知可能にするための過去履歴情報態様も表示するように構成している。

【１７３３】

このように構成することで、大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）が実行された場合に、過去の遊技内容を見返すことが可能となるため、今回実行された大当たり遊技が特別図柄の抽選で大当たり当選したことに基づいて実行された大当たり遊技であるか、役物当たり遊技中にＶ入賞口１６５へと球が入賞したことに基づいて実行された大当たり遊技であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１７３４】

さらに、本第２実施形態では、普図当たり遊技中に表示される第２案内表示態様を、普図当たり遊技の進行状況に応じて、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度の変化に応じて可変設定するように構成されている。具体的には

、音声ランプ制御装置１１３にて、主制御装置１１０から普図当たり遊技の開始を示すコマンドを受信した場合に、第１案内表示態様として表示すべき第１画像データ（普電入賞装置６４０を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、第２案内表示態様として表示すべき第２画像データ（Ｖ入賞装置６５を模式的に示した画像データ）を示す表示用コマンドと、を設定し、表示制御装置１１４へと送信する。

【１７３５】

表示制御装置１１４では、上述した表示用コマンドを受信したことに基づいて、図１５６（ａ）に示した第１案内表示態様の画像表示データと、第２案内表示態様の画像表示データを作成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する。つまり、普図当たり遊技が開始された直後は、図１５６（ａ）に示した表示画面が表示される。そして、普図当たり遊技中に球が普電入賞装置６４０へと入賞したことを入賞センサ６４０ｓが検知したことを示す入賞コマンドが主制御装置１１０から出力されると、音声ランプ制御装置１１３は、表示制御装置１１４へと普図当たり遊技の進展を示すコマンドを出力する。

【１７３６】

これにより、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度が高くなったことを示すように第２案内表示態様として、Ｖ入賞装置６５を模した画像が図１５６（ａ）に示した表示態様よりも多く露出した画像表示データ（Ｖ入賞装置６５を模した画像の約３／４が表示される画像表示データ）が作成し、第３図柄表示装置８１の表示面に表示する。そして、同様に、球が特電作動口６４３へと入賞することが確定する状態、例えば、第２可動弁６４２を通過し、球が特電作動口６４３に向けて流下する状態を検知したことを示すコマンドが主制御装置１１０から出力されると、第３図柄表示装置８１の表示面に第２案内表示態様として、Ｖ入賞装置６５を模した画像全体が表示される。

【１７３７】

このように構成することで、実行中の当たり遊技の進行具合に応じて、次に実行され得る当たり遊技に対する案内表示の表示態様（第２案内表示態様）を可変させることができるため、即ち、実行中の普図当たり遊技において特電作動口６４３に球が入賞する期待度が高くなるほど、次に実行され得る当たり遊技を案内するための案内表示を明確に表示させることができる。

【１７３８】

なお、図１５６（ａ）を参照して示した例は、あくまでも一例であり、複数の当たり遊技を一連の流れで実行可能な遊技機において、一の当たり遊技が実行されている期間中に、次に実行され得る当たり遊技の遊技方法を案内可能であれば良く、例えば、実行される一の当たり遊技（例えば、普図当たり遊技）の種別に応じて、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率を異ならせる構成を用いた場合には、実行される普図当たり遊技の種別に応じて、普図当たり遊技中に表示される第１案内表示態様、或いは、第２案内表示態様を可変させても良い。具体的には、第１案内表示態様の表示色や大きさを、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が高いほど遊技者に目立つ態様へと可変させるように構成すると良い。また、普図当たり遊技の開始時に表示される第２案内表示態様の表示態様を可変させても良く、例えば、次の当たり遊技（例えば、役物当たり遊技）が実行される確率が低い不利普図当たり遊技が実行される場合は、第２案内表示態様としてＶ入賞装置６５の画像の約半分が表示される表示態様とし、不利普図当たり遊技よりも役物当たり遊技が実行され易い有利普図当たり遊技が実行される馬合は、第２案内表示態様としてＶ入賞装置６５の画像の３／４が表示される表示態様を表示させるように構成すると良い。

【１７３９】

このように構成することで、第１案内表示態様や第２案内表示態様を視認することにより、実行される当たり遊技の遊技方法を分かり易く把握するだけでは無く、実行中の当たり遊技が遊技者に有利な当たり遊技であるか否かを遊技者に予測させることができるため、第１案内表示態様、及び第２案内表示態様の演出効果を高めることができる。また、上述した通り、遊技者に有利な遊技結果と期待度に応じて段階的に表示態様を可変させるよう

に構成し、実行される当たり遊技（普図当たり遊技）の有利度合いに応じて、最初に設定される表示態様の段階を異ならせるように構成することで、即ち、期待度が高いことを示す表示態様を表示するタイミングを異ならせることで、共通の画像データを用いながらも実行される当たり遊技の有利度合いを遊技者に報知することができるため、画像データの容量を削減することができる。

【１７４０】

なお、上述した内容では、普図当たり遊技と役物当たり遊技とが一例の当たり遊技として実行される例を示したが、これに限ること無く、複数の当たり遊技が一連の当たり遊技として実行される全ての場合に当然用いても良い。

【１７４１】

次に、図１５６（ｂ）を参照して、普図当たり遊技中に遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作した場合における表示される表示内容について説明をする。図１５６（ａ）に示した表示画面が表示されている状態で遊技者が枠ボタン２２を１回操作すると（押下すると）、実行中の普図当たり遊技の遊技方法を案内する表示領域ＨＲ３が拡大表示される。これにより、実行中の当たり遊技の遊技方法を知りたい遊技者に対して分かり易い遊技を提供することができる。また、枠ボタン２２を２回操作すると、表示領域ＨＲ３が図１５６（ａ）に示した大きさよりも縮小表示され、枠ボタン２２を３回操作すると、表示画面から表示領域ＨＲ３が削除され、枠ボタン２２を４回操作すると、図１５６（ａ）に示した表示画面へと戻るように構成している。

【１７４２】

このように、実行中の当たり遊技の遊技方法を案内するための案内表示態様（第１案内表示態様）の大きさを遊技者の操作に基づいて可変させることにより、遊技者の所望する大きさで案内表示態様を表示させることができる。また、案内表示態様を縮小、或いは、削除した場合には、案内表示態様の表示タイミングと重複して表示画面に表示されるその他の演出表示（符号８１１、符号８１２等の演出表示）の表示領域が大きくなるように構成している。さらに、その他の演出表示の表示領域が大きくなった場合にのみ実行される演出表示を有している。これにより、遊技者に対して積極的に枠ボタン２２を操作させることができる。

【１７４３】

なお、これに限ること無く、例えば、第１案内表示態様を拡大表示することで、第１案内表示態様の詳細な表示箇所、例えば、普電入賞装置６４０内の第２可動弁６４２を模した表示態様が通常とは異なる特定表示態様であることを遊技者に視認可能に構成し、この特定表示態様は、遊技者に有利な当たり遊技が実行されている場合に表示され易くなるように構成すると良い。これにより、既に遊技方法を理解している遊技者に対しても、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示態様に興味を持たせることができる。

【１７４４】

以上、説明をした例では、遊技者が操作手段（枠ボタン２２）を操作することにより、案内表示態様を拡大または縮小可能に構成しているが、操作手段への操作に基づいて案内表示態様が可変されるものであれば良く、例えば、操作手段として、少なくとも左右方向、或いは上下方向を示す操作を実行可能な方向操作手段（十字スイッチ）を設けているパチンコ機１０であれば、方向操作手段を操作することで、案内表示態様の対象となる入賞装置以外の領域（パチンコ機１０の遊技盤１３にて対象となる入賞装置が配設されている領域の付近）が表示されるように案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の対象となる入賞装置を回転（横回転、縦回転）させるように案内表示態様を可変させても良い。この場合、表示制御装置１１４に予め、遊技盤１３の遊技領域全体を示す画像データと、入賞装置の立体的な画像データ（３Ｄデータ）と、を記憶させておき、方向操作手段に対する操作内容を示す操作信号に対応するコマンドを受信した場合に、そのコマンドに対応する画像データを作成し表示すれば良い。さらに、この場合、方向操作手段を操作した場合にのみ、表示され得る領域に遊技者に有利となる情報が表示されるように構成すると良い。これにより、遊技者に対して操作手段を意欲的に操作させることができる。

【１７４５】
以上、説明をした本第２変形例では、上述した第１実施形態と同様に、全ての遊技を左打ち遊技で実行可能に構成しているが、例えば、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行可能な遊技機であって、一の当たり遊技を左打ち遊技、次の当たり遊技を右打ち遊技で実行する場合には、第１案内表示態様が表示される表示領域ＨＲ３を、第３図柄表示装置８１の表示面の左側に形成し、第２案内表示態様が表示される表示領域ＨＲ３０を、第３図柄表示装置８１の表示面の右側に形成するように構成すると良い。このように構成することで、第３図柄表示装置８１の表示面に形成される表示領域の位置によっても、遊技者に遊技方法を示唆することが可能となる。また、この場合、上述した方向操作手段を操作することで、表示領域ＨＲ３や表示領域ＨＲ３０が表示される位置を遊技者が操作可能に構成しても良い。
【１７４６】
以上、説明をした本第２変形例では、複数の当たり遊技を一連の遊技として実行する場合について説明をしたが、特定の当たり遊技が単体で実行される場合においても、上述した内容の演出を適用することができる。例えば、特別図柄変動期間と大当たり遊技と、を一連の遊技として設定し、特別図柄変動期間中には第１案内表示態様として特図入球口６４を狙う画像を表示させ、第２案内表示態様として可変入賞装置６５０を示す画像を表示するように適用しても良い。この場合、遊技者に遊技方法を案内する必要性が少ない第１案内表示態様を削除し、第２案内表示態様のみを表示させるように構成しても良い。また、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に開放動作される可変入賞装置６５０を複数設けた遊技機であれば、第２案内表示態様として、いずれの可変入賞装置６５０が最終的に表示されるのかを遊技者に煽る演出を実行可能に構成しても良い。
【１７４７】
また、上述した第２変形例では、普図当たり遊技が実行されている場合の案内表示態様について説明をしたが、例えば、普通図柄の抽選にて当たり当選し、普図当たり遊技が実行されるまでの期間は、第１案内表示態様のみを表示するように構成すれば良い。また、そのタイミングにて、一例の遊技が全て成功した場合の遊技の流れ、即ち、普図当たり遊技、役物当たり遊技、大当たり遊技の流れを順に示すように案内表示態様を順に切り替えて表示するように構成しても良い。
【１７４８】
さらに、当たり遊技中に表示される案内表示態様の可変内容を適宜設定しても良く、例えば、拡大、縮小、回転以外にも、点滅や変色を用いて案内表示態様を可変させても良いし、案内表示態様の近傍にキャラクタを出現させることで案内表示態様を可変させても良い。また、実際の入賞装置を模した装飾用構造物と、第３図柄表示装置８１の表示面とを組み合わせて遊技方法を案内しても良い。
【１７４９】
さらに、上述した各第２変形例では、遊技者に分かり易く当たり遊技中の遊技方法を案内するために、実物を模した画像を用いた画像表示を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、対象となる入賞装置が遊技領域のどの位置に配設されているかと、入賞装置のうち球が入球可能となる箇所と、入賞装置内に球が通過し得る領域として遊技機に有利な領域と不利な領域とが設けられている場合には、有利な領域の箇所と、の少なくとも１つを遊技者に把握させることが可能な程度に簡素化した表示画像を用いても良い。このように構成することで、遊技者に最低限必要な情報を提供することが出来ると共に、異なるパチンコ機１０にも共通の画像データを用いることが可能となるため、パチンコ機１０の開発費用、製造コストを抑えることができる。
【１７５０】
上述した第１実施形態では、特別図柄の抽選結果が大当たりである場合、或いは、役物当たり遊技中に球が特定領域（Ｖ入賞口１６５）へと入球（入賞）した場合に、大当たり遊技を実行可能に構成し、その大当たり遊技終了後に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。加えて、時短状態の終了条件と

して、特別図柄の抽選で大当たり当選すること無く所定回数（例えば、４回）の特別図柄抽選が実行されたことに基づいて成立する時短終了条件（時短回数）が設定されるように構成している。さらに、特別図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示されるまでの動的表示期間（特別図柄の変動期間）中に役物当たり遊技が実行されると、動的表示期間を減算するための処理を中断し、役物当たり遊技の終了、或いは、役物当たり遊技中に球が特定領域を通過（入球）したことに基づいて実行される大当たり遊技の終了に基づいて、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開するように構成している。

【１７５１】

さらに、第１実施形態では、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、具体的には、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄変動が実行されるまでの期間に実行し、特別図柄変動が停止表示した後に、時短終了条件が成立したかを判別するように構成している。

【１７５２】

このように構成することで、特別図柄変動の実行中に、役物当たり遊技が実行されたことに基づいて動的表示期間を減算するための処理が中断され、その後、中断されていた動的表示期間を減算するための処理を再開した場合において、その再開後の動的表示期間が経過し特別図柄が停止表示された場合に、時短回数が更新されないようにすることができる。よって、例えば、大当たり遊技終了後に時短状態が設定された場合において、中断中の動的表示の残動的表示期間が極端に短く、大当たり遊技終了後に設定された時短回数が再開後の特別図柄変動の停止表示によって、即座に減算されてしまうことを抑制することができる。

【１７５３】

更に、本実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミングとしている。よって、時短状態の終了条件が成立することになる特別図柄抽選の抽選結果が停止表示されるまで時短状態を継続させることができるため、遊技者に対して有利となる遊技状態を可能な限り長く継続させることができる。さらに、特別図柄の動的表示期間中に時短状態の終了条件が成立しているかの判別を実行しないため、特別図柄の動的表示期間中に遊技状態が時短状態から通常状態へと移行することが無い。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１７５４】

なお、上述した内容を、第４実施形態のパチンコ機１０に用いても良い。上述した通り、第４実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄を複数種類（第１特別図柄、第２特別図柄）設け、第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを重複して実行可能に構成している。そして、一方の特別図柄抽選の結果が所定の抽選結果（小当たり、大当たり）である場合には、その抽選結果が停止表示された場合に、実行中の他方の特別図柄変動（特別図柄の動的表示期間を減算するための処理）を中断、或いは破棄するように構成している。具体的には、一方の特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、小当たり当選した場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断するように構成している。

【１７５５】

そして、第４実施形態のパチンコ機１０では、時短状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選回数と第２特別図柄の抽選回数とを合算した累積抽選回数が所定回数（例えば、１００回）に到達した場合、或いは、第１特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば、４回）に到達した場合に、時短終了条件が成立するように構成している。

【１７５６】

上述した第４実施形態のパチンコ機１０は、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）を、特別図柄抽選が実行されたことに基づいて実行し、時短終了条件が成立したか否かの判別を、時短状態の終了条件が成立してい

るかの判別を実行するタイミングを、特別図柄の動的表示期間が経過したタイミング、或いは、一方の特別図柄変動時に実行された残時短回数を減算する処理の処理結果として、時短終了条件が成立し得る特別図柄変動（減算後の時短回数が０となる特別図柄変動）の実行中に、他方の特別図柄抽選の実行条件が成立した場合であって、その特別図柄抽選が実行される前のタイミングとしている。

【１７５７】

このように構成することで、第４実施形態のパチンコ機１０であっても、規定回数以上の特別図柄抽選（変動）が時短状態中に実行されること無く、且つ、遊技者に対して有利となる遊技状態（時短状態）を可能な限り長く継続させることができる。

【１７５８】

なお、上述した第１実施形態、及び第４実施形態では、時短状態の終了条件が成立しているかを判別する処理と、その処理結果に基づいて時短状態を終了させる（通常状態へと移行させる）処理とを、特別図柄が停止表示されるタイミング（特別図柄が停止表示されるタイミング）としているが、これ以外のタイミングでも良く、例えば、特別図柄の停止表示が所定期間（例えば１秒）経過したタイミング（確定表示されたタイミング）でも良いし、時短終了条件が成立する特別図柄変動（時短状態の最終変動）が当たり（小当たり、又は、大当たり）当選している場合には、その当たり遊技が実行されるタイミング、当たり遊技中の所定タイミング（例えば、当たり遊技が開始されてから１秒後）、当たり遊技の終了タイミングとしても良い。つまり、時短状態中に実行された特別図柄抽選の回数を更新する処理（残時短回数を減算する処理）が実行され、その実行対象となった特別図柄変動が停止表示されてから次の特別図柄抽選が実行されるまでの期間であれば良い。

【１７５９】

さらに、上述した第１実施形態では、時短状態を終了させるための時短終了条件として、特別図柄の抽選回数が特定回数（例えば４回）に到達した場合に成立する時短終了条件を設けているが、これに限ること無く、特別図柄の抽選結果が特定の抽選結果（例えば、大当たり当選以外の抽選結果であって、外れ当選した場合の一部の抽選結果）となった回数が所定回数（例えば、５回）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態中の特定の終了領域を通過した球数が特定数（例えば、１０個）に到達した場合に成立する時短終了条件や、時短状態が設定されてからの経過時間が所定時間（例えば、２００秒）を超えた場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。また、上述した第４実施形態のように、大当たり遊技とは異なる当たり遊技（小当たり遊技）を実行可能に構成した遊技機であれば、その小当たり遊技が実行された回数が特定回数に到達した場合に成立する時短終了条件を設定可能に構成しても良い。

【１７６０】

また、様々な条件で成立する時短状態の終了条件を設定可能に構成する場合には、時短状態が設定される契機に応じて異なる時短終了条件を設定するように構成すると良い。具体的には、大当たり遊技終了後に時短状態が設定される場合には、大当たり当選した際の遊技状態や、大当たり当選時に設定される大当たり種別に基づいて時短終了条件を設定しても良いし、大当たり当選するまでに実行された特別図柄抽選の回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。さらに、遊技者に有利な遊技状態（時短状態）が大当たり遊技を跨いで連続して設定されている回数に基づいて時短終了条件を設定しても良い。このように構成することで、遊技者に対して設定される時短終了条件を予測する楽しみを提供することができる。

【１７６１】

加えて、時短終了条件として設定可能な複数の時短終了条件のうち、今回の時短状態に対して設定される時短終了条件を遊技者が選択できるように構成しても良い。このように構成することで、どの時短終了条件を選択した場合に最も有利な遊技を実行することができるのかを遊技者に予測させながら遊技を行わせることができる。

【１７６２】

また、上述した各実施形態のパチンコ機１０では、時短状態中に特別図柄変動が中断した

場合において、再開した特別図柄変動が停止表示された際に時短回数が減算されないように構成しているが、これに限ること無く、再開した特別図柄変動が停止表示された場合に時短回数が減算されるように構成しても良く、具体的には、特別図柄変動が停止表示されるタイミングにて時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成しても良い。このような構成を用いた場合であっても、中断時における特別図柄変動の残変動期間の長さに応じて、再開後の時短期間の長さが異なることになるため、遊技者に対してどのタイミングで特別図柄変動が中断したのか（大当たり遊技が実行されたのか）、興味を持たせることができる。

【１７６３】

さらに、上述した各実施形態では、時短回数を更新（減算）する処理を、特別図柄抽選が実行されてから特別図柄変動が開始されるまでの期間に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動が開始されてから所定期間経過後（５秒後）に実行するように構成しても良い。このように構成することで、特別図柄変動が中断されたタイミングによって、再開後の特別図柄変動に基づいて時短回数が更新（減算）される場合と、されない場合とを設けることができる。具体的には、特別図柄変動が開始されてから２秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから３秒後に時短回数の更新処理が実行される。一方、特別図柄変動が開始されてから１０秒後に特別図柄変動が中断された場合は、特別図柄変動が再開されてから時短回数の更新処理が実行されることが無い。よって、特別図柄変動が開始された直後、即ち、残変動時間が長い状態で特別図柄変動を中断させた場合であっても、遊技者に不利な状態が発生する場合があるため、遊技者に対して、再開後の遊技（時短状態中の遊技）に対して興味を持たせることができる。加えて、特別図柄が変動している期間中に時短回数の更新（減算）処理を実行するように構成した場合には、選択された特別図柄の変動パターン（変動時間や大当たり抽選結果や停止種別）に応じて、時短回数の更新（減算）処理を実行するタイミングを異ならせるように構成すると良い。このように構成することで、遊技者に有利となる（再開後の特別図柄変動によって時短回数が更新されない。或いは、再開時に設定されている時短状態を長期間継続させることができる）特別図柄変動の中断タイミングを遊技者に分かり難くすることができるため、後に実行される遊技の内容を予測しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【１７６４】

さらに、上述した各実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さが所定条件を満たしている場合に、その旨を遊技者に報知するための演出を実行するように構成している。具体的には、特別図柄変動の残期間が所定時間（例えば、３０秒）よりも長い場合、或いは、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも、実行中の特別図柄変動の残期間が長い場合に、ラッキータイム演出を実行し得るように構成している。このように構成することで、ラッキータイム中にＶ当たり遊技を実行させた場合には、次回のＶラッシュ期間を長くすることができるため、遊技者に対して、意欲的に遊技を行わせることができる。

【１７６５】

また、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを判別する際に、残期間が予め定められた長さ（例えば、３０秒）よりも長いか否かを判別する手法（絶対的判別）と、次に実行される特別図柄変動の変動時間よりも長いか否かを判別する手法（相対的判別）と、を実行可能に構成している。これにより、特別図柄変動を有利に中断させるタイミングを遊技者が把握することができる。

【１７６６】

なお、上述した各実施形態では、実行中の特別図柄変動の残期間の長さを遊技者に報知し得る演出を実行可能に構成しているが、遊技者に有利となる特別図柄変動の中断タイミングを遊技者が予測可能な演出であれば良く、特別図柄変動の残期間の長さ以外を実行条件として演出を実行するように構成しても良い。例えば、特別図柄変動の時短回数の更新処理を特別図柄変動中に実行する構成を用いたパチンコ機１０であれば、時短回数の更新処理が実行されたことを示す演出を実行するように構成しても良い。

【１７６７】
上述した各実施形態では、特別図柄変動の実行中に特定の当たり遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技、大当たり遊技）が実行される場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しているが、これに限ること無く、当たり遊技以外の条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断、或いは破棄するように構成しても良い。
【１７６８】
上述した各実施形態では、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合に球が入賞し易くなる普電入賞装置６４０を設け、その普電入賞装置６４０内に入賞した球が特定領域（特電作動口６４３、特電作動口１６４３、第２入球口１６４５）を通過（入球）した場合に、遊技者に有利な遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）、即ち、その遊技結果によっては大当たり遊技が実行され得る遊技を実行可能に構成している。さらに、普電入賞装置６４０に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成している。
【１７６９】
このように構成することで、通常状態中に実行される普図当たり遊技中に普電入賞装置６４０へと球が入賞したとしても、特定領域に球が入球することを抑制することができるため、通常状態の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技を提供してしまうことを抑制することができる。
【１７７０】
また、通常状態中に球が特定領域に入球することを抑制するために、通常状態中に実行される普図当たり遊技によって球が普電入賞装置６４０に入賞しないようにするための特殊な構成を遊技盤１３に設ける必要が無いため、遊技盤１３の設計自由度を高めることができる。なお、上述した各実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球のうち、特定領域を通過（入球）しなかった球はアウト口へと入球するように構成し、遊技者に対して特典（賞球）が付与されないように構成しているが、これに限ること無く、特定領域を通過（入球）した場合に付与される第１特典（大当たり遊技の契機となり得る遊技の提供）とは異なる第２特典（賞球）を付与するように構成しても良い。
【１７７１】
このように構成することで、設定されている遊技状態に応じて普電入賞装置６４０に入賞した球により遊技者に付与される特典の種類を異ならせることができるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。
【１７７２】
さらに、上述した第２実施形態では、普電入賞装置６４０に入賞した球が、上述した特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）と、通過し難い遊技状態（通常状態）と、を設定可能に構成したうえで、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が入球する特定領域を、大当たり遊技の実行契機が成立し易い役物当たり遊技を実行させるための第１特定領域（第２特電作動口１６４３）と、その第１特定領域よりも大当たり遊技の実行契機が成立し難い役物当たり遊技を実行させるための第２特定領域（特電作動口６４３）との何れかに切り替える切替手段（第３可動弁１６４２）を設けている。
【１７７３】
このように構成することで、普電入賞装置６４０に入賞した球が特定領域を通過する割合（通過し易さ）を設定されている遊技状態によって異ならせた上で、特定領域を通過し易い遊技状態（時短状態）が設定されている状態で普電入賞装置６４０に入賞した球が遊技者に有利な第１特定領域、或いは、その第１特定領域よりも不利な第２特定領域の何れかを通過させることができる。よって、遊技者に対して、普電入賞装置６４０に入賞した球によって第１特典が付与されることが確定した状態（付与され易い状態）においても、何れの特定領域に球が入球（通過）するのかに対して興味を持たせることができる。よって、時短状態中に実行される普図当たり遊技に対して最後まで興味を持たせることができる。
【１７７４】
なお、上述した第２実施形態では、球が入球する特定領域（特電作動口）の種別に応じて

、実行される役物当たり遊技におけるＶ入賞口１６５への球の入賞のし易さを異ならせている。即ち、役物当たり遊技経由で実行されるＶ大当たり遊技の実行確率を異ならせているが、これに限ること無く、例えば、Ｖ入賞口１６５へと球が入賞した場合に実行されるＶ大当たり遊技の内容（ラウンド数、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態（時短回数））を、球が入球する特定領域（特電作動口）の種別に応じて異ならせるように構成しても良い。

【１７７５】

また、上述した第１実施形態及び第２実施形態のパチンコ機１０では、球が特電作動口６４３に入賞した場合に、実行中の特別図柄変動を中断（変動時間の減算処理を中断）させるように構成しているが、上述した第３実施形態のように、球が特電作動口６４３に入賞した場合に成立する条件に応じて、実行中の特別図柄変動を破棄（特別図柄変動を強制的に外れで停止させる）させたり、破棄させた上で時短状態を終了させるように構成しても良い。

【１７７６】

さらに、上述した第４実施形態のように、複数種類の特別図柄の抽選（第１特別図柄の抽選、第２特別図柄の抽選）を重複して実行するように構成したパチンコ機１０に対して、上述した第２実施形態の技術思想を適用しても良い。上述した第４実施形態では、普電入賞装置６４０内に第２特別図柄の抽選の実行契機となる第２入球口１６４５を設け、通常状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合よりも、時短状態中に普電入賞装置６４０内に球が入賞した場合のほうが、入賞した球が第２入球口１６４５へと入球し易くなるように構成しているが、これに加え、普電入賞装置６４０内に第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口を設け、時短状態中に普電入賞装置６４０に入賞した球が第２入球口１６４５、或いは、右第１入球口の何れかに入球するように切替手段を設けても良い。この場合、通常状態中も実行し得る第１特別図柄の抽選契機となる右第１入球口よりも、第２入球口１６４５に球が入球した場合のほうが、遊技者に有利な抽選が実行されるように構成すると良い。

【１７７７】

このように構成することで、時短状態中に実行される普図当たり遊技の結果を最後まで遊技者に楽しませることができる。また、時短状態の終了条件として第１特別図柄の抽選回数（変動回数）が規定される上述した各実施形態のような構成を用いた場合において、時短状態中に第１特別図柄の抽選（変動）が実行されない事態が発生することを抑制することができる。さらに、この場合、普電入賞装置６４０内に設けられた切替手段の動作を、第１特別図柄抽選の実行状況や、第１特別図柄の保留球数に基づいて可変可能に構成すると良く、例えば、時短状態が設定されている場合であって、第１特別図柄抽選が実行されていない状態、或いは、第１特別図柄の保留球数が少ない（例えば、１個）場合には、普電入賞装置６４０に入賞した球が右第１入球口へと入球し易くなるように切替手段を動作制御するように構成すると良い。このように構成することで、時短状態中に第１特別図柄抽選をより確実に実行させることができる。

【１７７８】

また、上述した各実施形態では、普電入賞装置６４０内に設けられた各可動弁の動作を、普図当たり遊技の開始を契機に実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普図当たり当選を示す普通図柄が停止表示されたタイミングや、停止表示期間が経過したタイミングに基づいて実行するように構成しても良いし、普図当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、０．５秒）が経過したタイミングで実行するように構成しても良く、予め定められた規則に従って動作するものであればどのタイミングで実行しても良い。

【１７７９】

上述した各実施形態では、時短状態が設定されている場合において、時短状態が終了するまでに（時短状態の終了条件が成立する特別図柄変動が終了するまでに）、特定遊技（役物当たり遊技、或いは小当たり遊技）を経由して大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）を狙う

遊技性を有するパチンコ機１０について説明をした。
【１７８０】
このような遊技性を有するパチンコ機１０では、時短状態中における特別図柄の変動時間が長くなればなるほど、時短状態が設定される期間（時短期間）を長くすることができ、時短期間中における特定遊技の実行回数を増加させることができるものであった。
【１７８１】
さらに、特定遊技が実行されると、実行中の特別図柄変動が中断され（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理が中断され）るように構成しており、その中断させた特別図柄変動（特別図柄変動の変動時間を減算するための処理）を、特定遊技の終了後や大当たり遊技（Ｖ大当たり遊技）の終了後、即ち、新たな特別図柄変動を実行可能な条件が成立した場合に再開させるように構成している。
【１７８２】
このように構成されたパチンコ機１０では、時短期間の長さが、特別図柄変動の変動時間と、特定遊技による中断期間によって可変することになるため、遊技者に対して、特別図柄変動としてなるべく長い変動時間が選択させることを願いながら、且つ、特定遊技を数多く実行させるように意欲的に遊技を行わせることができるものであった。
【１７８３】
しかしながら、例えば、特定遊技を実行させるための遊技期間（普通図柄の変動期間中や、普図当たり遊技中において球を普電入賞装置６４０へと入賞させることが出来ない（入賞させ難い）期間（電動役物６４０ａの閉鎖期間））は、特定遊技を実行させることが出来ず、且つ、特別図柄変動の変動時間が減算される期間となるため、特定遊技を実行させることが可能な遊技期間（電動役物６４０ａへと球を入賞させることが可能な普図当たり遊技中における電動役物６４０ａの開放期間、即ち、特別図柄変動の変動時間が減算される期間ではあるが、役物当たり遊技を実行させることが可能な期間）よりも遊技者に不利な不利期間となる。
【１７８４】
また、特別図柄変動が中断される特定遊技は、特定遊技中に開放される可変入球手段（Ｖ入賞装置６５）への球の入賞数が所定個数（例えば、３個）に到達した場合に成立する終了条件（入賞終了条件）、或いは、役物当たり遊技が開始されてから所定期間（例えば、１．６秒）が経過した場合に成立する終了条件（時間終了条件）のうち、何れかの終了条件が成立した場合に終了するように構成されており、役物当たり遊技中における遊技者による遊技内容（球の発射の有無）に応じて、いずれかの終了条件が成立した場合に役物当たり遊技が終了するものであった。
【１７８５】
これに対して、上述した各実施形態では、特定遊技が実行されている状態と上述した不利期間とが重複した場合において、その不利期間の長さに基づいて特定遊技の演出態様を可変可能に構成している。これにより、特定遊技中における遊技の内容（成立させる終了条件）を遊技者に選択させることが可能となるため、意欲的に遊技を行わせることができる。
【１７８６】
上述した各実施形態では、図３、図８８、或いは図８９に示した通り、普電入賞装置６４０内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる特電作動口６４３を設けている。また、上述した第４実施形態においても、図１１４に示した通り、普電入賞装置６４０内に実行中の特別図柄変動を中断させる契機となる第２入球口１６４５を設けている。このよう構成を遊技機において、普電入賞装置６４０に入賞した球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するまでの期間（球の流下期間）をランダムにする（遅延させる）遅延手段を設けると良い。
【１７８７】
即ち、上述した各実施形態では、複数回の特別図柄変動が終了するまでの期間が時短期間となるように構成し、大当たり遊技が実行されることで新たに時短状態（時短回数）が設定された場合には、中断されていた特図変動の残期間が時短回数を減算させること無く追

加されるように構成している。よって、残時短回数が残っている状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が短い場合よりも、それ以降であって、残時間回数が減った状態で、且つ、実行中の特図変動の残期間が長い場合で大当たり遊技が実行されたほうが（時短期間が短くなってから大当たり遊技が実行されたほうが）、遊技者に有利となる場合が生じるように構成している。

【１７８８】

これにより、普電入賞装置６４０内に遅延手段を設け、球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するタイミングを遅らせることにより、遊技者に有利となる場合がある。これにより、普電入賞装置６４０に入賞した球がどのタイミングで特電作動口、或いは第２入球口に入球するのかを楽しませることができる。また、特図変動の残期間が長い状態で特電作動口、或いは第２入球口へと球を入球させる遊技が意図的に行われることを抑制することができる。

【１７８９】

なお、この場合、遅延手段として、球が転動可能なクルーン部材を設け、クルーン部材に複数の球が流入した場合に、クルーン部材の中央部に設けられた通過口へと球が流入し易くなるように構成し、その通過口を通過した球が特電作動口、或いは第２入球口へと流入するように構成しても良い。このように構成することで、遅延手段を設けながらも普図当たり遊技中の遊技内容（普電入賞装置６４０への球の入賞度合い）に応じて球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するタイミングを操作することが可能となる。よって、任意のタイミングで球が特電作動口、或いは第２入球口へと入球するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【１７９０】

また、遅延手段（クルーン部材）に球が流入したことを契機に、遊技者に有利な期間（特図変動の残期間が長い期間）を遊技者に示唆する示唆演出を実行したり、球が特電作動口、或いは第２入球口に入球したタイミングが遊技者に有利なタイミング（特図変動の残期間が長い期間）であるかを報知する結果報知手段を設けても良い。さらに、上述した例では、遅延手段としてクルーン部材を用いた例を説明したが、普電入賞装置６４０に入球した球の流下期間を可変させることができるものであれば良く、例えば、普電入賞装置６４０に入球してから特電作動口、或いは第２入球口へと入球するまでの期間（流下期間）を異ならせた複数の流路を設け、複数の流路の何れかに球を振り分ける振分手段を設けても良い。

【１７９１】

＜第７実施形態＞

次に、図１５７から図１９２を参照して、第７実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第４実施形態にて用いたパチンコ機１０のように、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）と、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）と、を重複して実行可能に構成し（所謂、同時変動仕様）、設定されている遊技状態に応じて選択される第１特別図柄の変動時間の長さと第２特別図柄の変動時間の長さとを可変させることにより、重複して実行可能な２種類の特別図柄抽選のうち、抽選が実行され易い特別図柄種別を、遊技状態に応じて可変させるものがある。具体的には、一の遊技状態（例えば、通常状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、５秒～６０秒）が選択され、第２特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択されるように構成し、通常状態とは異なる特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定されている場合は、第１特別図柄の変動時間として長い変動時間（例えば、１０分）が選択され、第２特別図柄の変動時間として短い変動時間（例えば、０．５秒）が選択されるように構成し、通常状態中は第１特別図柄抽選が実行され易く、潜確状態中は第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成するものがある。

【１７９２】

さらに、上述した構成を有する遊技機において、第２特別図柄抽選にて高確率（例えば、約１／１）で小当たりに当選するように構成し、小当たり当選に基づいて実行される小当

たり遊技が頻繁に実行される潜確状態を、遊技者に有利な遊技状態とするものがある。
【１７９３】
上述した遊技機では、小当たり遊技を頻発させる遊技（有利遊技）を特定の遊技状態（潜確状態）でのみ実行可能としているため、遊技者に対して、遊技状態が移行することを期待させながら遊技を行わせることができるものであった。しかしながら、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として固定された変動時間（０．５秒）が選択されるように構成しているため、潜確状態中における小当たり遊技実行頻度に大きな差を設けることができない、つまり、上述した遊技機では、第２特別図柄抽選が実行されると殆ど小当たり当選することから第２特別図柄抽選の実行頻度によってのみ小当たり遊技実行頻度に差を設けるものであるため、潜確状態中における遊技が単調になってしまうという虞があった。
【１７９４】
これに対して、本第７実施形態では、第１特別図柄の保留球数に応じて第２特別図柄の変動時間として選択され得る範囲を可変させるように構成している。具体的には、第１特別図柄の保留球数が少ないほど、第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択され易くなるように構成している。
【１７９５】
さらに、本第７実施形態では、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）を実行することで、第１特別図柄の始動入賞（保留記憶）と、第２特別図柄の始動入賞と、を共に獲得可能にし、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動を中断させたり、外れを示す抽選結果で強制停止（破棄）させたりすることが可能に構成している。そして、実行中の第１特別図柄変動を強制停止させることにより、積極的に第１特別図柄の保留数を減少させることが可能に構成している。これにより、潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の抽選結果に基づいて第１特別図柄の保留記憶数を減少させることができる。
【１７９６】
この第７実施形態におけるパチンコ機１０が、第４実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、およびＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第４実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第４実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。
【１７９７】
まず、本第７実施形態における遊技状態について簡単に説明する。本第７実施形態では、遊技状態として、通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、を設定可能に構成しており、詳細な説明は後述するが、潜確状態を最も遊技者に有利な遊技状態として構成し、通常状態を最も遊技者に不利な遊技状態として構成している。また、確変状態は、通常状態よりも有利度合いが高い遊技状態として構成している。以降の説明では、各遊技状態中に実行される演出モードの名称を用いて遊技状態を示す場合があり、例えば、通常状態を通常モード、確変状態を確変モード、潜確状態をラッシュモードと称す場合もある。
【１７９８】
次に、図１５７を参照して、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図１５７に示した通り、本第７実施形態における遊技盤１３の盤面構成は、上述し

た第４実施形態（および第１実施形態）における遊技盤１３の盤面構成（図２参照）に対して、Ｖ入賞装置６５、および電動役物６４０が削除され、代わりに右可変入賞装置１６５０、右電動役物１６４、および右第２入球口６４５が設けられている。また、可変入賞装置６５０、およびスルーゲート６７の配設位置を異ならせている点で相違している。それ以外の構成については同一であり、同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１７９９】

図１５７に示した通り、本第７実施形態では、遊技盤１３に形成された遊技領域のうち可変表示ユニット８０の左側の領域（左側領域）と、右側の領域（右側領域）と、のそれぞれに球を入賞（入球）させることが可能な入賞口（入球口）を配設している。よって、上述した第１実施形態の遊技盤１３の盤面構成とは異なり、遊技者に対して左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）と、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）と、を実行させることが可能に構成している。

【１８００】

詳細な説明は後述するが、本第７実施形態では、設定されている遊技状態に応じて異なる遊技を遊技者に実行させるように構成しており、通常状態が設定されている場合には、第１入球口６４に球を入球させるために左打ち遊技を実行させ、確変状態が設定されている場合には、右電動役物１６４に球を入賞させるために右打ち遊技を実行させ、潜確状態が設定されている場合には、右第２入球口６４５に球を入球させるために右打ち遊技を実行させるように構成している。また、当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行された場合にも、右打ち遊技を実行させるように構成している。

【１８０１】

つまり、遊技者に有利な遊技が実行される場合には、右打ち遊技を行わせるように構成している。よって、遊技者に対して現在が有利な状況であるか否かを遊技方法によって把握させることができるため、分かり易い遊技を提供することができる。なお、詳細は後述するが、右打ち遊技を実行させる遊技状態（確変状態、潜確状態、および各種当たり状態）中には、第３図柄表示装置８１の表示面に、遊技者に右打ち遊技を実行させるための案内表示態様が表示されるように構成している。これにより、より遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１８０２】

図１５７に示した通り、第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）、左打ち遊技によって左側領域を流下した球が第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に入球する割合と、右打ち遊技によって右側領域を流下した球が第１入球口６４に入球する割合と、を遊技盤１３の盤面上に植設された釘や、各種構造物によって異ならせるように構成しており、具体的には、左打ち遊技によって左側領域を流下した球の約１５球に１球が第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に入球するように構成し、右打ち遊技によって右側領域を流下した球の約２５０球に１球が第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に入球するように構成している。よって、第１入球口６４（中央第１入球口６４ｃ）に球を入球させることにより、第１特別図柄の抽選を実行させる通常状態では、左打ち遊技を行うことが遊技者に最も有利な遊技方法となる。

【１８０３】

また、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域（可変表示ユニット８０の右側の領域）には、右可変入賞装置１６５０と、右可変入賞装置１６５０の下流に設けられたスルーゲート６７と、そのスルーゲート６７の下流に設けられた右第１入球口１６４ｒと、その右第１入球口１６４ｒの上面を開放および閉鎖することが可能な開閉扉１６４ｒ１を有する右電動役物１６４と、開閉扉１６４ｒ１が閉鎖している状態で、その上面を流下（通過）した球が入球可能な右第２入球口６４５と、上述した各入球口の何れにも入球せずに右側領域を流下した球が到達する下流領域に可変入賞装置６５０と、が設けられている。

【１８０４】

図１５７に示した通り、右第２入球口６４５へは、右電動役物１６４が閉鎖されている状

態（開閉扉１６４ｒ１が閉鎖している状態）でスルーゲート６７を通過した遊技球のみが到達可能となるように、遊技球の流下経路が設定されている。つまり、右電動役物１６４が開放された状態となり易い普通図柄の高確率状態（確変状態）において右打ち遊技を行ったとしても、スルーゲート６７を通過したほぼ全ての遊技球が右第１入球口１６４ｒへと入球してしまうため、右第２入球口６４５へと遊技球を入球させることができない。このように構成することで、確変状態（確変モード）においても、右打ち遊技によって遊技を進行することが可能となるように構成できる。

【１８０５】

本第７実施形態では、右打ち遊技により右側領域を流下するほぼ全ての球が開放状態の右可変入賞装置１６５０に入賞し得るように、可変部材（開閉扉）１６５０ａが可変可能に構成されている。この右可変入賞装置１６５０は、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される可変入賞装置（可変入球手段）である。

【１８０６】

右可変入賞装置１６５０が閉鎖している状態（小当たり遊技が実行されていない状態）において右側領域を流下した球の約１／２が、スルーゲート６７が配設されている領域（右可変入賞装置１６５０の左方に植設された釘によって区画形成された左右領域のうち、右側の領域（第１経路））を流下し、残りの約１／２が、左側の領域（第２経路）を流下する。この左側の領域（第２経路）を流下する球は、右電動役物１６４、および右第２入球口１６４５へと入球すること無く、可変入賞装置６５０に向けて流下する。

【１８０７】

一方、スルーゲート６７が配設されている右側の領域（第１経路）を流下した球は、その全てが右電動役物１６４の上流側（開閉扉１６４ｒ１の上流端側）に向けて流下し、開閉扉１６４ｒ１の上面を上流側から下流側へと流下する。そして、右電動役物１６４の上面から排出された球の約２／３が右第２入球口６４５へと入球し、残りの約１／３が右電動役物１６４と、右第２入球口６４５との間に形成された隙間を通過し、可変入賞装置６５０に向けて流下する。

【１８０８】

つまり、本第７実施形態では、右打ち遊技によって右側領域へと発射された球が可変入賞装置６５０へと到達する経路を複数設けており、球が流下するのに要する期間が異なるように各経路が形成されている。具体的には、右側の領域（第１経路）の球の流下期間が約２秒、左側の領域（第２経路）の球の流下期間が約１秒となるように構成している。このように構成することで、異なるタイミングで発射された球（右打ち遊技によって発射された球）、具体的には、０．６秒間隔で発射された複数の球を、同様のタイミングで可変入賞装置６５０へと到達させることが可能となる。よって、可変入賞装置６５０が開放状態となる期間（大当たり遊技中）において、複数の球を同時に可変入賞装置６５０へと入賞させ易くすることができるため、遊技者に対して、大当たり遊技中における流下球の挙動に興味を持たせることができる。

【１８０９】

右電動役物１６４は、スルーゲート６７を球が通過した場合に抽選条件が成立し得る普通図柄の抽選（普図抽選）において当たり当選した場合（普図当たり遊技が実行された場合）に開放動作される可変入球手段である。ここで、本第７実施形態における普通図柄抽選（普図抽選）、および、普図当たり遊技の内容について簡単に説明をする。

【１８１０】

本第７実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている状態であっても、低確率ではあるが、右打ち遊技によって球が右電動役物１６４へと入球し得るように構成されており、例えば、通常状態中に右打ち遊技した場合には、約５０球に１球の割合で球が右電動役物１６４に入賞し得るように構成している。この入球割合は、通常状態中において左打ち遊技を行った場合に第１入球口６４へと入球する球の割合（約２０球に１球の割合）よりも低く設定されている。右電動役物１６４に入球した球は、必ず右第１入球口１６４ｒに入球するように構成されている。そして、右電動役物１６４に球を入球させた場合には

、第１入球口６４に球を入球させた場合と同じく、第１特別図柄の抽選権利を獲得（抽選条件を成立させる）するように構成している。

【１８１１】

さらに、第１入球口６４に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第１特別図柄の抽選権利に加え、賞球（４個）が付与される。一方、右電動役物１６４に球を入球させた場合には、球を入球させた特典として、第１特別図柄の抽選権利に加え、賞球（１個）が付与される。即ち、遊技状態として通常状態（普通図柄の低確率状態）が設定されている場合には、右打ち遊技を実行するよりも、左打ち遊技が実行された場合のほうが、第１特別図柄の抽選権利を獲得し易く、且つ、第１特別図柄の抽選権利を獲得するために球を入球させる入球口に球を入球させた際に付与される賞球数が多くなるように構成している。よって、通常状態中は右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技となる。

【１８１２】

また、通常状態中に右打ち遊技をした場合には、右側領域を流下する球の約１／３が右第２入球口６４５へと入球することになる。この右第２入球口６４５に球が入球すると、第２特別図柄の抽選を実行するための抽選権利が付与され、且つ、賞球が１球付与される。詳細な説明は後述するが、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選では、その変動時間として長時間（１０分）の変動時間が設定されるように構成されている。また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選権利が記憶（保留記憶）されないように構成している。よって、通常状態中に右打ち遊技を行ったとしても第２特別図柄抽選が円滑に行われることが無い。

【１８１３】

さらに、図１５７に示した通り、大当たり遊技が実行された場合には、右打ち遊技を行い、球を可変入賞装置６５０へと入賞させる遊技が実行されることになる。大当たり遊技の実行中は普通図柄の通常状態が設定されるため、大当たり遊技の期間中に、右電動役物１６４内の右第１入球口１６４ｒに球が入球し、その大当たり遊技の終了後には、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）が上限値となる。

【１８１４】

これにより、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合には、第１特別図柄の保留球数が上限の状態で遊技が開始されることになる。本実施形態では、潜確状態が設定されると、第２特別図柄の変動時間として短変動（０．５秒，１０秒）が選択され、第１特別図柄の変動時間として長時間（１０分）が選択されるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で小当たり当選を頻発させながら多くの賞球を獲得する遊技（小当たりＲＵＳＨ）が実行されるように構成している。

【１８１５】

さらに、潜確状態中における第１特別図柄の保留球数が所定数（１個、或いは２個）になった場合に、所定数以外の場合（０個、３個、４個）よりも、第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が選択され易くなるように構成している。つまり、潜確状態中に第１特別図柄の保留球数が所定数となる期間が、単位時間当たりで実行される小当たり遊技の回数が最も多くなり易い期間なり、遊技者に有利な遊技期間となる。

【１８１６】

本実施形態は、上述した通り、第２特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、潜確状態中には継続して右打ち遊技を実行する必要がある。そして、潜確状態中における第１特別図柄の変動時間が長時間（１０分）となるように構成している。よって、潜確状態中において、第１特別図柄の変動時間経過では第１特別図柄の保留球数を所定数（１個、或いは２個）へと到達させることが困難である。そこで、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合の一部で、実行中の第１特別図柄変動を外れで強制停止（破棄）するように構成している。これにより、潜確状態中において、第２特別図柄の抽選で小当たり当選を目指す遊技を行いながら、第１特別図柄の保留球数を減少させる遊技を遊技者に行わせることができる。

【１８１７】
また、本実施形態では、第１特別図柄の保留球数に基づいて潜確状態中における第２特別図柄抽選（変動）の有利期間を設定するように構成し、さらに、第２特別図柄抽選を実行させようとする遊技（右打ち遊技）を実行した場合に第１特別図柄の保留球数が増加し得るように構成している。よって、第２特別図柄抽選（変動）の有利期間が設定された場合において、その有利期間がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。
【１８１８】
なお、本実施形態のパチンコ機１０は、第２特別図柄の抽選権利を記憶する保留記憶機能を有していないため、第１特別図柄の保留記憶数に基づいて、第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第１特別図柄の保留記憶数と、第２特別図柄の保留記憶数と、を合算した値に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良い。
【１８１９】
さらに、本実施形態では、潜確状態中に選択される第１特別図柄の変動時間について、必ず長時間の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態中における第１特別図柄変動の変動時間として約１／１０の確率で短変動（例えば、２０秒）の変動時間が選択されるように構成しても良い。このように構成することで、潜確状態中に第１特別図柄の保留記憶を現象させる現実的な手法の中に、第１特別図柄の変動時間経過を含ませることができる。よって、潜確状態中における第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）を減少させる契機を実質複数持たせることができる。
【１８２０】
また、詳細な説明は後述するが、本実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合の一部において破棄条件が成立した場合に、実行中の第１特別図柄変動を破棄するように構成していたが、第２特別図柄の抽選結果に関わらず成立し得る破棄条件を用いても良く、例えば、小当たり遊技の実行中に右可変入賞装置１６５０へと入球した球数が所定の入賞条件（例えば、１１個の入賞）を超えたことに基づいて成立する破棄条件を設けても良いし、遊技盤１３の遊技領域（右側領域）の何れかに配設された入球口に球が入球した場合に成立し得る破棄条件を設定しても良い。このように、様々な要因によって第１特別図柄への破棄状態が成立することで、遊技者に対して、どのタイミングで有利期間が設定されるのかを分かり難くすることができる。
【１８２１】
次に、図１５８、及び図１５９を参照して、右電動役物１６４の構成について詳細に説明をする。図１５８（ａ）は、右電動役物１６４の閉鎖状態（開閉扉１６４ｒ１が閉じている状態）を模式的に示した正面斜視図であり、図１５８（ｂ）は、右電動役物１６４の開放状態（開閉扉１６４ｒ１が開いている状態）を模式的に示した正面斜視図である。
【１８２２】
図１５８（ａ）に示した通り、開閉扉１６４ｒ１の上面には、遊技球の流下を妨げるために設けられている凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃが設けられている。開閉扉１６４ｒ１の上面を流下する遊技球は、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃによって流下を妨げられるので、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃの外周に沿って開閉扉１６４ｒ１上を図示左側から右側へと流下する。つまり開閉扉１６４ｒ１上には、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃによってつづら折り状の流路が形成されることになる。このため、各凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃが設けられていない場合（即ち、遊技球が開閉扉１６４ｒ１上を正面視左方向から右方向へと直線的に流下する場合）と比較して、開閉扉１６４ｒ１の上面を流下しきるまでに要する期間を長くすることができる。これにより、一つの球が開閉扉１６４ｒ１の上面を流下している間に、複数の球（後続の球）を開閉扉１６４ｒ１の上面へと到達させ易くすることができる。よって、スルーゲート６７を通過した球が開閉扉１６４ｒ１の上面を流下している期間を長くすることができ、普図当たり遊技が実行された場合に球を右電動役物１６４へと入賞させ易くすることができる。
【１８２３】

詳細は、図１６０を参照して後述するが、本実施形態では、遊技状態として普通図柄の高確率状態（確変状態）が設定された場合には、スルーゲート６７を通過した球の殆どが右電動役物１６４に入球するように、普通図柄の変動時間と、普図当たり遊技の動作内容と、スルーゲート６７を通過した球の経路が設計されている。このように構成することで、確変状態は、特別図柄抽選で大当たり当選する確率を通常状態中よりも高め、且つ、右打ち遊技を実行することにより、通常状態中よりも第１特別図柄の抽選を実行させ易くすることができる。また、確変状態中は、第２特別図柄の抽選が実行され難くなるため、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して過剰に有利な遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。なお、本実施形態では、万が一、確変状態中に右第２入球口６４５に球が入球し、第２特別図柄の抽選が実行された場合には、通常状態よりも短い変動時間（６０秒）が選択されるように構成している。

【１８２４】

このように構成することで、長時間（例えば、１０分）の第２特別図柄変動が実行されている際中に確変状態から潜確状態へと移行してしまい、潜確状態に移行したにも関わらず、第２特別図柄の抽選を長時間実行することができない事態が発生することを抑制している。

【１８２５】

さらに、本実施形態では、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件として、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（５０回）に到達した場合に成立する第１移行条件と、確変状態中に実行された第２特別図柄の抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選した場合に成立する第２移行条件とを設定している。つまり、第２特別図柄の抽選が実行され難い確変状態において、第２特別図柄の抽選で特定の小当たり（小当たりＣ）に当選した場合（第２移行条件が成立した場合）には、確変状態中に実行される特別図柄抽選（変動）の実行回数が所定回数（５０回）に到達していなくても潜確状態へと移行させることができる。

【１８２６】

図１５８（ｂ）は、開閉扉１６４ｒ１が開放された状態を示した図である。図１５８（ｂ）に示した通り、開閉扉１６４ｒ１は、正面視手前側から正面視奥側に向けてスライド動作し、遊技盤１３に設けられている開口部を介して遊技盤１３の内側に収納される。これにより、右第１入球口１６４ｒが開放された状態となる。なお、詳細な説明は省略するが、この開閉扉１６４ｒ１は、主制御装置１１０からの指示に基づいてオン状態と、オフ状態とに切替可能なソレノイド（図示せず）と連結しており、このソレノイドに対して電流を流した場合に、ソレノイドがオン状態となり開閉扉１６４ｒ１が開放状態となるように構成している。つまり、普通図柄の抽選で当たり当選し、普図当たり遊技が実行された場合にのみソレノイドに対して電流が流れるように構成している。これにより、パチンコ機１０に電源が投入されている期間のうち、占める割合が大きい開閉扉１６４ｒ１が閉鎖状態となる期間では電力を要する必要が無いため、パチンコ機１０の消費電力を抑えることができる。

【１８２７】

第１入球口１６４ｒが開放されると（開閉扉１６４ｒ１が開放状態になると）、スルーゲート６７を通過した球が右電動役物１６４に入賞可能となる。また、開閉扉１６４ｒ１を収納するための開口部の高さ方向の間隔は、遊技球の直径に対して十分に低いので、開閉扉１６４ｒ１のスライド移動が開始される時点で開閉扉１６４ｒ１の上面を流下中であった遊技球が開閉扉１６４ｒ１と共に遊技盤１３の内部に収納されることが無く、開閉扉１６４ｒ１が遊技盤１３の内部へとスライド移動した場合に、開閉扉１６４ｒ１の上面に位置する球を第１入球口１６４ｒに向けて開閉扉１６４ｒ１上から落下させることができる。

【１８２８】

なお、本第７実施形態では、開閉扉１６４ｒ１の上面に３つの凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを設けることにより、凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを遊技球が迂回する構成とし、遊技球が開閉扉１６４ｒ１を通過する通過期間が長くなるように構成していたが、こ

れに限られるものではない。例えば、凸部１６４ｒ１ａ～１６４ｒ１ｃを設けるのに代えて、または加えて、開閉扉１６４ｒ１の上面の材質を、他の部分（遊技盤１３の表面や可変入賞装置６５の内面等）よりも摩擦係数が大きい材質（例えば、弾性体等）で構成したり、遊技球が転動し難くなる加工を施したり（例えば、表面に凹凸を設ける等）してもよい。

【１８２９】

図１５９は、開閉扉１６４ｒ１を鉛直上面側から見た平面図である。図１５９に示した通り、開閉扉１６４ｒ１の上面のうち、球が転動可能（容易）なつづら折り状の経路に、球の通過を検出可能な通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆが埋め込まれている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、開閉扉１６４ｒ１の上面に形成されている経路において、互いに少なくとも遊技球の直径を超える距離を離して配置されている。これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆは、その上方に遊技球が配置されている場合に出力がＨ（ハイ）となり、上方を妨げるものが何もない場合に出力がＬ（ロー）となる公知の光学センサで構成されている。本第７実施形態では、これらの通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせを音声ランプ制御装置１１３側で監視する構成としている。そして、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆの出力の組み合わせによって、開閉扉１６４ｒ１上における球の通過状況を算出し、算出結果に基づいた球通過状況報知を実行可能に構成している。

【１８３０】

このように構成することで、確変状態中において右打ち遊技によって発射された球が右第２入球口６４５にどれくらい近づけたのかを遊技者が把握することが可能となる。よって、実行される球通過状況報知の内容に基づいて、確変状態中における右打ち遊技の実行タイミングをずらしたりすることで、確変状態中における遊技の興趣を向上させることができる。なお、本第７実施形態では、図１５９に示した通り、通過検出センサ２２８ａ～２２８ｆを開閉扉１６４ｒ１上にのみ配設しているが、これに限ること無く、例えば、球がスルーゲート６７を通過してから開閉扉１６４ｒ１上に到達するまでの領域や、開閉扉１６４ｒ１の上面を通過した後の領域に通過検出センサを設け、開閉扉１６４ｒ１に到達する球数や、開閉扉１６４ｒ１の上面を通過した球数を検出可能に構成しても良い。

【１８３１】

次に、図１６０を参照して、右打ち遊技によって発射された球が右側領域を流下する際の流下状況について説明をする。図１６０（ａ）は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）であって、球が右第２入球口６４５に入球する場合における球の流下状況を模式的に示した模式図であり、図１６０（ｂ）は、潜確状態であって、小当たり遊技が実行されている場合における球の流下状況を模式的に示した模式図である。

【１８３２】

本第７実施形態は、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されている場合に、右打ち遊技によって、右第２入球口６４５へと球を入球させる遊技が遊技者に最も有利な遊技となるように構成されている。潜確状態中に右打ち遊技を実行すると、図１６０（ａ）に示した通り、スルーゲート６７を通過した球が閉鎖状態である右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上面を流下し、右第２入球口６４５へと入球する。

【１８３３】

詳細な説明は後述するが、普通図柄の低確率状態である潜確状態では、スルーゲート６７を球が通過したことに基づいて実行される普通図柄抽選にて当たり当選する確率が１／２に設定されており、且つ、普通図柄抽選が実行されてから抽選結果が停止表示（確定）するまでの期間（変動時間）として３０秒が設定されるように構成している。つまり、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態、大当たり遊技状態）中に右打ち遊技を行った場合は、２球に１球の割合でスルーゲート６７を球が通過するため、４球に１球の割合で普図当たりに当選し、６０秒に１回の割合で普図当たり遊技が実行されることになる。

【１８３４】

さらに、本第７実施形態では、図１５８を参照して上述した通り、普図当たり遊技として開放動作される右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に蛇行状の球流路（通過期間１．３秒）を形成しているため、右打ち遊技を継続して実行することにより、高確率で複数の球を閉鎖状態である右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に滞在させることが可能に構成している。

【１８３５】

よって、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、１分間に１～２個の球を右電動役物１６４へと入賞させることが可能となる。加えて、右電動役物１６４の開閉扉１６４ｒ１上に球を滞在させ易く構成しているため、普図当たり遊技の遊技期間を短期間（例えば、０．２秒開放）に設定したとしても、その普図当たり遊技中に球を右電動役物１６４へと入賞させ易くすることができる。

【１８３６】

このように普図当たり遊技の遊技期間を短く設定することにより、普通図柄の停止表示態様に基づいて普図当たり遊技が実行されることを判別した後に右打ち遊技を実行した場合に、その球が右電動役物１６４へと到達するまでに普図当たり遊技を終了させることが可能となる。よって、普通図柄の抽選結果が当たりであると判別してから右打ち遊技を実行し、効率良く球を右電動役物１６４へと入賞させる遊技が実行されることを抑制することができる。

【１８３７】

また、図１６０（ｂ）に示した通り、本第７実施形態では、スルーゲート６７よりも上方（上流）側に、小当たり遊技中に開放動作される右可変入賞装置（第２アタッカー）が設けられている。よって、普通図柄の低確率状態が設定される状態であっても、第２特別図柄抽選を円滑に実行可能な遊技状態（潜確状態）であれば、小当たり遊技が実行されることにより、球がスルーゲート６７、及び右電動役物１６４へと到達することを抑制することができる。

【１８３８】

このように構成することで、普通図柄の低確率状態が設定されている場合であっても、通常状態、或いは大当たり遊技中よりも潜確状態のほうが右電動役物１６４に球を入賞させ難くすることができる。よって、大当たり遊技中に実行する右打ち遊技では右電動役物１６４に球を入賞させることにより、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）を上限まで獲得させることを可能としながら、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって過剰に特図１保留球数が増加してしまうことを抑制することができる。

【１８３９】

＜第７実施形態における演出内容について＞

次に、図１６１から図１６５を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０が実行する各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れ、及び、潜確状態中に実行される演出の流れについて説明をする。

【１８４０】

まず、図１６１及び図１６２を参照して、遊技状態として確変状態が設定されてから潜確状態が設定されるまでの演出の流れについて説明をする。本実施形態では、特別図柄抽選で大当たり当選した場合の一部で、その大当たり遊技の終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されるように構成している。そして、確変状態が設定されている状態で、所定の移行条件が成立した場合に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させるように構成している。具体的には、確変状態として、特別図柄の高確率状態が次回大当たり当選まで継続し、普通図柄の高確率状態が５０回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成している。つまり、確変状態が設定されてから大当たり当選すること無く、特別図柄抽選を５０回実行した場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。そこで、本実施形態では、確変状態が設定された場合において、遊技者に最も有利となる潜確状態が設定されるまでの期間を示唆する

ための演出が実行される。これにより、遊技者に対して潜確状態が設定されるまでの条件を分かり易く報知することができる。

【１８４１】

図１６１（ａ）は、確変状態（確変モード）が設定されている状態において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図であって、図１６１（ｂ）は、確変モード中において、潜確状態への移行条件が成立した場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。

【１８４２】

上述した通り、本第７実施形態では、確変状態において時短回数を経過（加算）させることにより、直接、最も有利な潜確モード（潜確状態）へと移行する構成としている。このため、確変状態（確変モード）では、潜確状態を目指す演出が実行される。具体的には、例えば、図１６１（ａ）に示した通り、ウサギを模したキャラクタ８１１が岩山をよじ登っていく演出が実行される。また、岩山を登るキャラクタ８１１の上方に形成される表示領域ＨＲ１には、「頂上を目指せ！！」という文字が表示されると共に、キャラクタ８１１の右側に形成される表示領域ＨＲ２には、確変モードが終了する（時短回数が所定回数（例えば５０回）経過する）までの残りの変動回数（抽選回数）を示唆する表示内容が表示される。図１６１（ａ）の例では、表示領域ＨＲ２に対して「残り５０ｍ」という文字が表示されている場合を例示している。この頂上までの残りのメーター表示は、変動表示（第３図柄の変動表示）が１回実行される毎に１ｍずつ減算表示されるので、遊技者に対して、頂上までの残りのメーター（距離）が、潜確モードへと移行するまでの残りの変動回数であるということを容易に理解させることができる。

【１８４３】

なお、本実施形態では、上述した表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示の表示態様を、第３図柄の変動表示が実行される毎に可変（減算）され、可変（減算）後のメーター表示の表示態様が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となった場合に、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するように構成しているが、これにかぎること無く、例えば、第３図柄の変動表示が実行される毎に加算されるように構成し、メーター表示の表示態様（数値）が、特定の数値まで加算された場合に潜確モードが設定されるように構成しても良い。また、必ずしも第３図柄の変動表示が実行される毎にメーター表示の表示態様を可変させる必要は無く、例えば、第３図柄の変動表示が複数回実行された場合に、メーター表示の表示態様が可変されるように構成しても良い。このように構成することにより、メーター表示の表示態様が可変するタイミングを、第３図柄の変動表示タイミングに対して異ならせることができるため、遊技者に対して、潜確モード（潜確状態）が設定されるまでの大凡の期間を認識させながらも、一度にメーター表示の表示態様（数値）が大きく減少させる演出を実行することで意外性のある演出を提供することができる。

【１８４４】

さらに、本実施形態では、表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示の表示態様として、潜確モードが設定されるまでの期間が短くなっていることを（移行条件の成立タイミングが近づいていること）を遊技者に報知するために、メーター表示の表示態様（数値）を減算させる演出のみを実行するように構成しているが、潜確状態が設定される際に特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）が表示されれば良く、例えば、確変状態が設定されている間に、メーター表示の表示態様（数値）を一時的に増加させる演出を実行しても良い。これにより、どのタイミングで潜確状態が設定されるのかを遊技者に予測させ難くすることができるため、潜確状態が設定されることを常に期待させながら遊技を行わせることができる。

【１８４５】

なお、この場合、確変状態から潜確状態へと移行するための移行条件として、少なくとも複数の移行条件、具体的には、確変状態が設定される契機となった大当たり種別や、大当たり当選時の遊技状態に応じて、時短状態を終了させるための時短終了条件として、成立し易い第１移行条件（例えば、時短回数２０回）と、その第１移行条件よりも成立し難い

第２移行条件（例えば、時短回数５０回）とのうち、何れかの時短終了条件を設定するように構成し、確変状態が設定された際に、成立し易い第１移行条件が成立するまでの期間を示す表示態様（例えば、「残り２０ｍ」）を表示領域ＨＲ２に表示するように構成し、実際に設定されている時短終了条件が第１移行条件である場合は、そのままメーター表示の表示態様を減算させる演出を実行し、実際に設定されている時短終了条件が第２移行条件である場合は、残時短回数に基づいてメーター表示の表示態様を増加させながら、第２移行条件が成立するタイミングで、特定の移行表示態様が表示されるように構成すれば良い。このように構成することにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合において、今回の確変状態に対して設定されている時短終了条件が何であるかを遊技者に分かり難くすることができる。

【１８４６】

さらに、本実施形態では、特定の大当たり遊技の実行後に設定される確変状態にて複数の時短終了条件が設定されるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の実行回数が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、確変状態中に実行される特別図柄変動（抽選）の結果が特定結果（例えば、小当たりＣ当選）である場合に成立する第２時短終了条件とが設定されるように構成している。そして、表示領域ＨＲ２には、予め時短終了条件が成立するタイミングを算出可能な第１時短終了条件に基づいたメーター表示が表示されるように構成している。つまり、確変状態中は、特別図柄変動が実行される毎にメーター表示が減算されていき、メーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となった場合に潜確状態が設定されることを報知する演出が実行される。一方、上述した第１時短終了条件が成立するよりも前に（メーター表示の表示態様が特定の移行表示態様になる前に）、第２時短終了条件が成立した場合には、メーター表示の表示態様（数値）が急激に減少する短縮演出として、キャラクタ８１１が勢いよく山を登っていく演出の後にメーター表示が特定の移行表示態様（例えば、「残り０ｍ」）となる演出が実行される。

【１８４７】

このように、表示領域ＨＲ２に表示されるメーター表示が様々な態様で可変されるように構成することで、どのタイミングで潜確状態へと移行するのかを分かり難くすることができるため、確変状態を遊技している遊技者に対して潜確状態への移行を常に期待させながら遊技を行わせることができる。また、何れの時短終了条件が成立した場合であっても、メーター表示の表示態様として特定の移行表示態様が表示されることにより潜確状態への移行を遊技者に報知することができるため、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【１８４８】

次に、図１６１（ｂ）を参照して、確変状態中において時短終了条件が成立した場合に実行される演出内容について説明をする。図１６２（ａ）は、確変モード（確変状態）において時短回数を経過させた（時短終了条件を成立させた）場合における表示内容の一例を示した図である。図１６２（ａ）に示した通り、時短終了条件（例えば、所定回数の特別図柄変動）が成立すると、キャラクタ８１１が岩山の頂上に到達する演出が実行されると共に、表示領域ＨＲ１に対して、「頂上到達！！」という文字が表示される。また、表示領域ＨＲ２に対して、「残り０ｍ」という文字が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して潜確状態（潜確モード）へと移行したということを容易に理解させることができる。

【１８４９】

ここで、本実施形態では、潜確状態が設定されている場合に、右打ち遊技を実行することで、潜確状態以外の遊技状態が設定されている場合よりも、第２特別図柄の抽選が実行され易くなるように構成し、第２特別図柄の抽選では高確率（第１特別図柄の抽選よりも高確率）で小当たり当選するように構成している。そして、第２特別図柄抽選を頻繁に実行することで、小当たり遊技を頻繁に実行させ、遊技者に対して多くの特典（賞球）を獲得可能な遊技を実行させるように構成している。以下、潜確状態において第２特別図柄抽選

によって小当たり遊技を頻繁に実行させる遊技を「ＲＵＳＨ」と称し、そのＲＵＳＨ遊技中に実行される演出を「ＲＵＳＨ演出」と称して説明をする。

【１８５０】

図１６２（ａ）は、潜確状態（潜確モード）へと移行してから、実際に賞球を獲得可能な状態となるまで（第２特別図柄の抽選で小当たりに当選するまで）の間の状態（準備状態）における表示態様を示した図である。図１６２（ａ）に示した通り、準備状態では、小領域Ｄｍ３に「右打ち」という文字が表示されると共に、表示領域ＨＲ１に対して、「右打ちでＲＵＳＨを開始させるんだ！！」という文字が表示される。また、副表示領域Ｄｓに対して、「ＲＵＳＨ準備中」という文字が表示される。これらの表示内容により、右打ち遊技を行うことで賞球を獲得可能なＲＵＳＨ状態に突入するということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【１８５１】

つまり、本実施形態では、確変状態にて時短終了条件が成立した場合に潜確状態が設定されるように構成しているが、潜確状態が設定された直後に第２特別図柄抽選を実行させることができない場合がある。具体的には、確変状態中に第２特別図柄変動が実行され、その第２特別図柄変動が実行されている間に、第１特別図柄変動の実行に基づいて時短終了条件が成立した場合には、第２特別図柄変動が実行されている間に遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行することになる。この場合、実行中の第２特別図柄変動（確変状態中に変動が開始された第２特別図柄変動）が停止表示されるまで、潜確状態における第２特別図柄変動が実行されない事態が発生する。

【１８５２】

このように、潜確状態が設定された後に、第２特別図柄抽選を新たに実行することが出来ない期間が所定期間生じてしまう場合は、図１６２（ａ）に示した表示画面（ＲＵＳＨ準備画面）を表示することにより、遊技者に対して、後にＲＵＳＨ遊技が実行されることを報知することができるため、潜確状態が設定されたにも関わらずＲＵＳＨ遊技が実行されない期間に対して遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８５３】

なお、本実施形態では、上述した通り、遊技状態が確変状態から潜確状態へと移行するタイミングにおいて、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が所定期間以上（例えば、１０秒以上）である場合に図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備期間表示を実行するように構成しているが、遊技者に有利となる有利遊技を実行可能な遊技状態が設定されてから、実際に有利遊技の実行条件が成立するまでの期間の長さが所定期間である場合に、後に有利遊技が実行されることを報知するように構成すれば良く、例えば、不利遊技（確変状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、左打ち遊技）と、有利遊技（潜確状態）中に遊技者に実行させる遊技方法（例えば、右打ち遊技）と、を異ならせたパチンコ機１０においては、潜確状態が設定されてから実際に右打ち遊技によって第２特別図柄変動が実行されるまでの期間を用いて、図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備中表示を実行するように構成すると良い。

【１８５４】

さらに、例えば、遊技者に不利となる不利遊技状態のほうが、遊技者に有利となる有利遊技状態よりも普通図柄の抽選で外れに当選し易く、且つ、選択される変動時間の長さが長くなり易く構成されているパチンコ機１０であって、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技中に第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成しているパチンコ機１０であれば、有利遊技状態が設定された時点において、不利遊技状態中に実行された普通図柄変動が停止表示されるまでの期間中に、図１６２（ａ）に示したＲＵＳＨ準備期間表示を実行するように構成しても良い。この場合、図１６２（ａ）に示した表示画面に対して、案内表示領域Ｄｍ３に表示される「右打ち」の表示態様を非表示（見え難く表示）したり、表示領域ＨＲ１にて「準備中、暫くお待ち下さい」の文字を表示したりすると良い。即ち、潜確状態が設定されている状態ではあるが、右打ち遊技を実行しても第２特別図柄抽選を実行することが出来ない（実行し難い）状況であることを遊技者

に報知するようにＲＵＳＨ準備期間表示を表示すると良い。これにより、右打ち遊技を実行したにも関わらずＲＵＳＨ遊技が実行されず、遊技者に不信感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８５５】

そして、潜確状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行されると、図１６２（ｂ）に示した表示画面が表示され、ＲＵＳＨ演出が実行される。図１６２（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技が実行された場合に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図１６２（ｂ）に示した通り、潜確状態中に球が右第２入球口６４５へと入球し、小当たり当選している第２特別図柄変動が実行されると、表示領域ＨＲ１に「ＲＵＳＨ開始」の文字が表示され、副表示領域Ｄｓにて「ＲＵＳＨ突入！！」の文字が表示される。さらに、主表示領域Ｄｍには宝箱を模したアイコン（宝箱８１２）が表示される。これにより、ＲＵＳＨ遊技中には、宝箱を模したアイコン（宝箱８１２）の用いた演出（ＲＵＳＨ演出）が実行されることを遊技者に分かり易く報知することができる。

【１８５６】

次に、図１６３を参照して、本第７実施形態におけるＲＵＳＨ遊技中に実行されるＲＵＳＨ演出の表示内容について説明をする。図１６３は、ＲＵＳＨ演出中に表示される表示内容の一例を示した模式図である。図１６３に示した通り、ＲＵＳＨ演出が実行されると、キャラクタ８１１が宝箱８１２を開けていく演出が実行される。そして、開いた宝箱８１２の中から、今回の第２特別図柄抽選の抽選結果を示す抽選結果表示態様が表示される演出が実行される。抽選結果表示態様としては、例えば、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「Ｖ」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。このように、常時表示されている宝箱８１２に対して、宝箱８１２を開放させる演出と、宝箱８１２の中身を表示させる演出を実行するだけで第２特別図柄の抽選結果を表示することができるため、宝箱８１２を表示する演出と、宝箱８１２を開放させる演出と、宝箱８１２の中身を表示させる演出と、を実行する場合に比べて、第２特別図柄の変動時間を短く設定した場合であっても、実行される演出数を減らすことが出来るため、遊技者に分かり易い演出を実行することができる。

【１８５７】

次に、図１６４、及び図１６５を参照して、ＲＵＳＨ遊技中において、他のＲＵＳＨ遊技中よりも、遊技者に有利となるスーパーＲＵＳＨ遊技中に実行される演出について説明をする。本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄の変動時間が、保留記憶されている特図保留数（第１特別図柄の保留記憶数）に基づいて可変するように構成しており、具体的には、特図保留数が特定数（例えば、１）である場合に実行される第２特別図柄変動では、特図保留数が特定数以外である場合に実行される第２特別図柄変動よりも、短い変動時間が選択され易くなるように構成している。上述した通り、潜確状態が設定されている間は、第２特別図柄抽選の小当たり当選に基づく小当たり遊技を頻発させることで遊技者に特典（賞球）を付与する演出が実行される。

【１８５８】

よって、潜確状態中における第２特別図柄変動の変動時間が短ければ短いほど、単位期間に占める小当たり遊技期間の割合を大きくすることができるため、遊技者により遊技な遊技状態とすることができる。以下、ＲＵＳＨ遊技中において、特図保留数が特定数となり、第２特別図柄変動の変動時間が短くなる期間中のＲＵＳＨ遊技をスーパーＲＵＳＨ遊技と称し説明をする。

【１８５９】

まず、ＲＵＳＨ遊技がスーパーＲＵＳＨ遊技へと切り替わる際に実行される演出内容について説明をする。図１６４（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技中において特図保留数が減算され易い状態において実行される演出内容の一例を示した模式図である。本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（例えば、小当たりＢ）に当選した場合に、実行中の第１特別図柄変動を強制的に外れで停止表示させるように構成してい

る。また、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動に対しては長時間の変動時間（例えば、１０分）が選択され易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される右打ち遊技によって、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を獲得可能に構成している。つまり、潜確状態中にＲＵＳＨ遊技を実行しながら、変動時間経過に基づいて特図１保留球を減少させ難くなるように構成している。

【１８６０】

よって、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される条件が成立するまで特図１保留球数を減少させるためには、第２特別図柄抽選にて特定の小当たりに当選させる必要がある。そして、特定の小当たりに当選した第２特別図柄変動が実行されると、図１６４（ａ）に示した通り、副表示領域Ｄｓに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示されると共に、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１がより高い位置を目指すための演出が実行される。

【１８６１】

具体的には、現在獲得している特図１保留球数と、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される条件となる特図１保留球数との差分に対応した段階を示す表示態様が表示されると共に、主表示領域Ｄｍの右側に形成される表示領域ＨＲ７１に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。

【１８６２】

そして、ＲＵＳＨ遊技中に特定の小当たりに複数回当選し、特図１保留球数が特定数（２）になると、図１６４（ｂ）に示した表示態様が表示される。図１６４（ｂ）は、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件が成立した場合において表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件（例えば、特図１保留球数が２となる）が成立すると、キャラクタ８１１が最頂上に到達し、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件が成立したことを報知する表示態様を手に取った演出が実行される。そして、表示領域ＨＲ７１には、現在の特図１保留球数が、スーパーＲＵＳＨ遊技の実行条件を持たしていることを示す表示態様「２」が表示される。

【１８６３】

なお、図１６４（ａ），（ｂ）が表示されている状態、即ち、後述する特図破棄設定処理（図１８６のＳ４６４３参照）にてスーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出態様を設定した後に、新たに特図１保留を獲得した場合には、実行中の第１特別図柄変動が破棄された場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されない場合がある。よって、図１６４（ａ），（ｂ）が表示されている状態では、新たに特図１保留を獲得したか否かを判別する処理を実行し、獲得した場合には、演出態様を切り替えるための処理を実行するように構成している。例えば、特図１保留を新たに獲得した場合には、図１６４（ａ）に示した頂が新たに獲得した特図１保留の数に対応して遠ざかる演出が実行される。これにより、スーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出の実行中にスーパーＲＵＳＨ突入契機が消滅した場合であっても遊技者に違和感の与えることの無い演出を実行することができる。

【１８６４】

また、図１６４（ａ），（ｂ）では、特図１保留球数を減少させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合の演出内容について説明をしたが、これ以外にも、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合にもスーパーＲＵＳＨ突入を示唆する演出が実行される。この場合、現在が、特図１保留数が１個増加することで有利期間（スーパーＲＵＳＨ遊技が実行される期間）が設定される状態（増加有利状態）であるかを判別する処理を実行し、増加有利状態であると判別した場合に、普図当たり遊技が実行されるか否かを判別する。この判別では、実行中の普通図柄変動の抽選結果、及び、普図保留されている情報に基づく先読み処理（上述した各実施形態にて実行される特別図柄に対する先読み処理と同一の処理を普通図柄に対して実行する処理に相当）にて普図当たり当選する情報が含まれているかの事前判別結果（先読み結果）に基づいて普図当たり遊技が実行されるか否かが判別される。そして、普図当たり遊技が実行されると判別した場合に、間もなく特図１保留が増加する機会が到来することを示唆するためのスーパーＲＵＳＨ突入演出を実行する。

【１８６５】
このスーパーＲＵＳＨ突入演出の演出態様としては、特図１保留数を増加させることで（右電動役物１６４に球を入賞させることで）、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されることを遊技者に報知する報知態様が設定される。これにより、遊技者に対してスーパーＲＵＳＨ遊技を実行させるための条件を成立させ易くすることができる。なお、本実施形態では、スーパーＲＵＳＨ遊技を実行させるための条件を遊技者が把握可能、即ち、特図１保留球数を減少させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合と、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される場合と、を遊技者が識別可能となる演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、スーパーＲＵＳＨ遊技を実行させる条件が成立し易い状態であることのみを遊技者に報知し、遊技者に対して特図１保留数を増加させる遊技を実行するか、減少させる遊技を実行するかを選択させるように構成しても良い。
【１８６６】
次に、図１６５を参照して、スーパーＲＵＳＨ中に実行される演出の内容について説明をする。図１６５は、スーパーＲＵＳＨ中の演出画面の一例を示した図である。スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されると、通常のＲＵＳＨ遊技よりも短い変動時間の第２特別図柄変動が実行され易くなるため、結果として小当たり遊技の実行間隔が短くなり単位時間における小当たり遊技の実行回数を通常のＲＵＳＨ遊技よりも多くすることができる。よって、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、通常のＲＵＳＨ遊技中よりも遊技者に有利な遊技期間となる。そして、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、図１６５（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍに「スーパーＲＵＳＨ」の文字が表示されると共に、複数の宝箱８１２ａ～宝箱８１２ｃが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「スピードアップ」の文字が表示される。
【１８６７】
つまり、スーパーＲＵＳＨ遊技中は、第２特別図柄変動の変動時間が短時間（例えば、０．５秒）となり、１回の第２特別図柄変動の変動期間を用いて第２特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出（宝箱を表示する演出）と、抽選結果を報知する演出（宝箱を開放し中身を表示する演出）と、遊技者に分かり易く実行することが困難となるため、予め複数の宝箱８１２ａ～宝箱８１２ｃを表示しておき、適宜抽選結果に基づいて宝箱を開放させる演出が実行されるように構成している。
【１８６８】
具体的には、表示態様（例えば、色やデザイン）を異ならせた複数の宝箱を予め表示しておき、実行される第２特別図柄の抽選結果に応じた宝箱を開放させる演出を実行するように構成している。この場合、第２特別図柄の抽選結果が遊技者に有利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定される大当たりに当選している場合は、虹色や金色の豪華な宝箱を開放させ、遊技者に不利となる抽選結果として、例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり、即ち、ＲＵＳＨ遊技が終了する大当たりに当選している場合は、ボロボロの宝箱を開放させる演出が実行される。
【１８６９】
このように、予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことで、第２特別図柄抽選の結果に応じて表示されている宝箱の表示態様を可変させる演出を実行しなくとも、抽選結果を示唆する演出（開放する宝箱の表示態様を異ならせる演出）を実行し易くすることができる。
【１８７０】
さらに、本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）中に主として実行される第２特別図柄に保留記憶機能を持たせていないため、例えば、保留記憶されている第２特別図柄の入賞情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて、当該入賞情報に基づく第２特別図柄変動が実行される前の期間から抽選結果を示唆する演出（所謂、先読み演出）を実行することができないように構成している。よって、各第２特別図柄抽選の抽選結果を示唆する演出を実行する期間を長く設定し難いため、上述した予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示しておくことの演出効果をより高めることができる。

【１８７１】
なお、本実施形態のように予め表示態様の異なる複数の宝箱を表示する構成を用いる場合には、同時に表示される宝箱の表示数や、表示態様をランダムに設定しても良いし、潜確状態中における遊技回数（特別図柄抽選の実行回数）に応じて表示態様を可変させるように構成しても良い。また、現在の特図保留球数（第１特別図柄の保留球数）を読み出し、読み出した結果に基づいてスーパーＲＵＳＨ遊技が終了し易い状態か否かを判別し、その判別結果に基づいて宝箱の表示態様や表示数を可変させるように構成しても良い。このように構成することで、宝箱の表示態様や表示数を用いて第２特別図柄抽選の抽選結果だけでは無く、スーパーＲＵＳＨ遊技の遊技状況も遊技者に把握させることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。
【１８７２】
次に、図１６５（ｂ）を参照して、スーパーＲＵＳＨ遊技中において、スーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する演出の演出内容について説明をする。図１６５（ｂ）は、スーパーＲＵＳＨ遊技の終了を示唆する終了示唆演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。上述した通り、本実施形態では特図保留球数（第１特別図柄の保留球数）が特定数（１個又は２個）である場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しており、スーパーＲＵＳＨ遊技中に実行される遊技（右打ち遊技）によって、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）が増加し得るように遊技盤１３の右側領域が構成されている（図１５７参照）。
【１８７３】
よって、スーパーＲＵＳＨ遊技中において特図１保留球数が増加、即ち、特図１保留球数が２個から３個に増加してしまうことでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合がある。そのような場合に、図１６５（ｂ）に示したような終了示唆演出が実行される。図１６５（ｂ）に示した状態は、特図１保留球数が２個であって、スーパーＲＵＳＨ遊技中において普通図柄の当たりに当選（当選確率１／３０）し、右電動役物１６４が開放される際に実行される終了示唆演出であり、主表示領域Ｄｍには、キャラクタ８１１がしゃがみ込んでしまい、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了することを示唆する表示態様が表示される。そして、副表示領域Ｄｓには、「終了のピンチ」の文字が表示される。
【１８７４】
このように終了示唆演出を実行することにより、スーパーＲＵＳＨ遊技中に右電動役物１６４に球を入賞させ、特図１保留球数が増加したことによりスーパーＲＵＳＨ遊技が通常のＲＵＳＨ遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。なお、図１６５（ｂ）に示した例では、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了する要因、即ち、特図１保留球数が増加することによりスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する状態において、特図１保留球数が増加し易い状態（普図当たり遊技が実行される状態）であることを遊技者に報知しないように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「右打ちを中断してウサギを休憩させろ」のコメントを表示し、普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと入賞させ難くする案内報知を実行しても良い。これにより、特図１保留球数の増加に基づいてスーパーＲＵＳＨ遊技が終了してしまうことを抑制することができると共に、遊技者に対してスーパーＲＵＳＨ遊技中に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される表示内容を注視させることができるため、演出効果を高めることができる。
【１８７５】
また、図１６５（ｂ）に示した終了示唆演出の実行タイミングとしては、普図当たり遊技の開始タイミングでも良いし、普図当たり当選している普通図柄変動（変動時間１０秒～３０秒）の開始タイミングや、当該普通図柄変動の残変動時間が所定時間（例えば５秒）となったタイミングや、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、その事前判別結果に基づいて設定した所定タイミング（例えば、普図当たり遊技が実行される３０秒前）でも良い。
【１８７６】
さらに、上述した案内報知（右打ち遊技を中断させることで普図当たり遊技中に球が右電

動役物１６４へと入賞させ難くする案内報知）を実行する場合には、その案内報知の報知内容を把握してから右打ち遊技を中断させた場合に、中断前に実行していた右打ち遊技によって発射された球が右電動役物１６４へと入賞し得ない程度の期間を確保して案内報知を実行すると良く、例えば、普図当たり遊技が実行される１０秒前に案内報知を実行するように構成すると良い。これにより、案内報知を把握した遊技者に対して特図１保留球数を増加させない遊技を確実に実行させることができる。また、実際に普図当たり遊技が実行されない場合や、例えば、普通図柄保留球に含まれる情報を事前に判別し、６０秒後に普図当たり遊技が実行されると事前判別した場合、即ち、右打ち遊技を中断しなくても特図１保留球数が増加し得ないタイミングにて上述した終了示唆演出（所謂、ガセ演出）を実行するように構成しても良い。

【１８７７】

上述した図１６５（ｂ）では、特図１保留球数が増加することにより特図１保留球数が特定数（１個又は２個）では無くなり、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得る場合に実行される終了示唆演出を説明したが、逆に、特図１保留球数が減少することにより特図１特図１保留球数が特定数（１個又は２個）では無くなり、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得る場合もある。

【１８７８】

ここで、図１６６を参照して、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出について説明をする。図１６６は、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技が終了する場合に実行される終了示唆演出の演出画面の一例を示した図である。図１６６に示した状態は、特図１保留球数が１個の状態であって、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間が１．５秒の状態である。図１６６に示した通り、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍには、上述した図１６５（ｂ）に示した表示態様と同様の表示態様で終了示唆演出が実行されている。

【１８７９】

この場合、１．５秒後に第１特別図柄変動が停止表示し、次の第１特別図柄変動が開始されることで特図１保留球数が０個になりスーパーＲＵＳＨ遊技が終了することになる。よって、副表示領域Ｄｓには、「終了のピンチ！！保留を貯めろ」の文字が表示される。このように終了示唆演出を実行することにより、遊技者に対して、特図１保留球数を増加させなければスーパーＲＵＳＨ遊技が終了してしまうことを分かり易く報知することができる。

【１８８０】

本実施形態では、特図１保留球数を減少させる契機を複数設けており、図１６６に示した通り、実行中の第１特別図柄変動が変動時間経過で停止表示する場合に加え、第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＢ）に当選し、実行中の第１特別図柄変動を強制停止（破棄）する場合がある。何れの契機が成立する（成立し得る）状態においても、図１６６に示した終了示唆演出を実行することで、遊技者に対して、スーパーＲＵＳＨ遊技が通常のＲＵＳＨ遊技へと移行した場合に遊技者に違和感を与えてしまうことを抑制することができる。

【１８８１】

なお、図１６６に示した終了示唆演出を実行するタイミングとしては、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間や、小当たりＢ当選している第２特別図柄変動の残変動時間を判別し、その判別結果に基づいて特図１保留球数が０個になるまでの残期間を算出し、その算出結果が所定期間（例えば、１０秒）となるタイミングで実行するように構成しても良いし、特図１保留球数が２個から１個になったタイミングから所定間隔（例えば、３０秒間隔）で実行するように構成しても良い。即ち、特図１保留球数が１個の状態は、特図１保留球数が１個増加してもスーパーＲＵＳＨ遊技が継続する状態であるため、特図１保留球数が０個になり得るタイミングを判別すること無く、特図１保留球数を２個にさせるために終了示唆演出を実行するように構成しても良い。

【１８８２】

上述した通り、本実施形態では、特図１保留球数が増加した場合も、減少した場合も、スーパーＲＵＳＨ遊技が終了し得るように構成しているため、スーパーＲＵＳＨ遊技中の遊技者に対して、特図１保留球数を増加させることでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技と、特図１保留数を増加させないことでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技と、を実行させることができるという今までに無い斬新な遊技性を提供することができる。

【１８８３】

なお、本実施形態の演出内容とは異ならせ、例えば、特図１保留球数が増加することでスーパーＲＵＳＨ遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図１６５（ｂ）参照）と、特図１保留球数が減少することでスーパーＲＵＳＨ遊技を終了させる終了条件が成立し易い状態にて実行される終了示唆演出（図１６６参照）の演出態様を同一にし、副表示領域Ｄｓにて右打ち遊技を継続するか否かを遊技者に選択させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、遊技者が選択した遊技方法、即ち、特図１保留球数を増加させるために右打ち遊技を実行することでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技方法と、特図１保留球数を増加させないようにするために右打ち遊技を中断することでスーパーＲＵＳＨ遊技を継続させる遊技方法とによって、スーパーＲＵＳＨ遊技の継続期間を異ならせることができるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができる。また、遊技者が誤った遊技方法を選択した場合には、その遊技方法がスーパーＲＵＳＨ遊技の終了条件を成立させ易くする遊技方法となるため、遊技者の選択した遊技方法が後の遊技結果に与える影響をより大きくすることができる。

【１８８４】

以上、説明をした通り、本実施形態ではスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される期間を特図１保留球数が連続する特定範囲（１個、２個）となるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、非連続の範囲にスーパーＲＵＳＨ遊技が実行される特図１保留球数を設定するように構成しても良く、例えば、特図１保留球数が１個と３個の場合にスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成しても良い。この場合、終了示唆演出として、特図１保留球数が１個から０個になり得る場合と、３個から４個になり得る場合には、上述した図１６５（ｂ）、及び図１６６と同様の終了示唆演出を実行し、特図１保留球数が１個から２個、又は３個から２個になり得る場合には、スーパーＲＵＳＨの終了を示唆するのでは無く、スーパーＲＵＳＨ遊技の待機状態へと移行することを示唆する演出として待機演出を実行するように構成すると良い。つまり、上述した例によれば、特図１保留球数が２個の場合は、特図１保留球数が減少しても、増加してもスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されることになるため、特図１保留球数が０個の場合や、４個の場合に比べて、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行され易い状態（待機状態）となるため、待機演出を実行することによりその旨を遊技者に分かり易く報知することができる。また、この場合、特図１保留球数が２個の場合に実行される第１特別図柄変動（今回の第１特別図柄抽選で用いた特図１保留球を差し引いた状態で特図１保留球数が２個となる場合の第１特別図柄変動）にて選択される変動時間を特図１保留球数が０個の場合や、４個の場合に比べて、短くなるように構成しても良い。これにより、待機状態からスーパーＲＵＳＨ遊技へと移行させ易くすることができ、待機状態に移行した遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【１８８５】

次に、図１６７を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０における遊技の流れについて説明をする。図１６７は、本第７実施形態のパチンコ機１０における遊技状態の遷移内容を模式的に示した遷移図である。図１６７に示した通り、本実施形態では、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）を設定可能に構成している。そして、設定される遊技状態に応じて、遊技を行う遊技者に対して付与される特典の量が異なるように構成している。具体的には、潜確状態が設定されている場合が遊技者に最も多くの特典が付与され、次いで、確変状態、通常状態の順で遊技者に付与される特典の量が少なくなるように構成している。

【１８８６】

本第７実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の初期状態（ＲＡＭクリアスイッチ１２２を操作しながら電源を投入した状態）として通常状態が設定されるように構成されている。そして、通常状態中は、右打ち遊技を実行するよりも左打ち遊技を実行した場合のほうが特別図柄抽選を実行させ易いため、第１入球口６４への球の入球を狙う左打ち遊技が実行される。通常状態中に第１入球口６４に球が入球すると、１／２００の確率で大当たりに当選する第１特別図柄抽選が実行される。第１特別図柄抽選で大当たりに当選した場合には、３５％の割合で大当たり遊技終了後に再度通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ７）が設定され、４５％の割合で大当たり遊技終了後に確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ７）が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ７）が設定される。

【１８８７】

つまり、本第７実施形態では、通常状態中における特別図柄抽選において大当たりに当選した場合に、確変状態へと最も移行し易く、次いで、通常状態に移行し易く、潜確状態へは最も移行し難くなるように構成している。このように構成することで、複数の遊技状態を経由することで遊技者に最も有利となる潜確状態が設定される遊技性を提供することができる。

【１８８８】

次に、確変状態が設定された場合は、普通図柄の高確率状態となるため、右電動役物１６４が普通図柄の低確率状態よりも開放動作し易くなり、左打ち遊技により第１入球口６４に球を入球させるよりも、右打ち遊技により右第１入球口１６４ｒへと球を入球させ易くなるため、右打ち遊技によって第１特別図柄抽選を実行させる遊技が実行される。さらに、確変状態中は特別図柄の高確率状態となり、１／６０の確率で大当たり当選する第１特別図柄抽選が実行される。確変状態中に実行された第１特別図柄抽選で大当たりに当選すると、３５％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＡ７）が設定され、４５％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり種別（大当たりＢ７）が設定され、２０％の割合で大当たり遊技終了後に再度確変状態が設定される大当たり種別（大当たりＣ７）が設定される。

【１８８９】

つまり、本第７実施形態では、初期状態である通常状態よりも、確変状態のほうが、大当たり当選した際に、潜確状態へと移行し易くなるように構成している。これにより、通常状態中に大当たり当選し、確変状態へと移行した場合に、その確変状態を、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い状態とすることができるため、遊技者に対して継続して遊技を行わせ易くすることができる。

【１８９０】

また、確変状態が設定されている状態で大当たりに当選すること無く、５０回の特別図柄変動が実行されると、普通図柄の高確率状態を終了させるための条件（時短終了条件）が成立し、潜確状態へと移行するように構成している。つまり、確変状態が設定された場合は、大当たり当選（当選確率１／６０）すること無く特別図柄抽選を５０回実行した場合に成立する第１移行条件（成立確率は約３５％）と、確変状態中に大当たり当選し、且つ、大当たりＢ７が設定された場合に成立する第２移行条件（成立確率は約３０％）のうち、何れかの移行条件が成立した場合に潜確状態が設定されることになる。また、上述した第１移行条件は、確変状態の残期間に応じて成立確率が可変するものであり、例えば、確変状態中に特別図柄変動が４９回実行されている状態では、次に実行される５０回目の特別図柄変動にて外れ当選（当選確率５９／６０）した場合に第１移行条件が成立する（成立確率は約９０％）。

【１８９１】

このように、確変状態から潜確状態へと遊技状態を移行させるための移行条件を複数設けた場合において、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変する移行条件（第１移行条件）と、特別図柄変動の実行回数に応じて成立確率が可変することの無い移行条件（第２移行条件）と、を設けることにより、確変状態中の遊技を行っている遊技者に対して

、遊技の経過に応じて所望する遊技結果を可変させることができる。よって、確変状態が設定された直後、即ち、第１移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも、第２移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率のほうが高くなる期間では、遊技者に対して第２移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行し、確変状態が設定されてから所定期間が経過した場合、即ち、第１移行条件の成立に基づいて潜確情報が設定される確率のほうが、第２移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定される確率よりも高くなる期間では、遊技者に対して第１移行条件が成立するか否かを煽る演出を実行することが可能となる。

【１８９２】

次に、潜確状態中の遊技の流れについて説明をする。潜確状態が設定されると、上述した通り、特図保留数（特図１保留球数）に応じたＲＵＳＨ遊技が実行される。具体的には、特図保留数（特図１保留球数）が０，３，４個の場合は、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動時間として通常の長さが選択され易いＲＵＳＨ遊技が実行され、特図保留数（特図１保留球数）が１，２個の場合は、潜確状態中の第２特別図柄変動の変動時間として通常よりも短い長さが選択され易いスーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成している。このように、第２特別図柄変動の変動時間を、遊技状況（特図１保留球数）に応じて可変させることにより、単位時間当たりにおける第２特別図柄抽選の実行回数、ひいては、小当たり遊技の実行回数を、可変させることが可能となるため、遊技者に対してより有利なＲＵＳＨ遊技が実行されることを期待させながら潜確状態中の遊技を行わせることができる。

【１８９３】

上述したＲＵＳＨ遊技、及び、スーパーＲＵＳＨ遊技は共に、潜確状態中に実行される遊技であって、特別図柄の当たり確率（第２特別図柄で当たり当選）は共通（１／６０）に設定されている。また、本実施形態では、第２特別図柄の抽選にて小当たりに当選する確率が高確率（５９／６０）となるように設定されている。そして、潜確状態中に大当たり当選した場合は、３５％の割合で大当たり遊技終了後に通常状態が設定される大当たり種別（大当たりＤ７）が設定され、６５％の割合で大当たり遊技終了後に潜確状態が再度設定される。一方、潜確状態中に小当たり当選した場合は、遊技状態が可変することが無い。つまり、一度潜確状態が設定されると、大当たりＤ７（大当たり当選の３５％）が設定されるまで、ＲＵＳＨ遊技（潜確状態中の遊技）を継続することができる。

【１８９４】

＜第７実施形態における電気的構成について＞

次に、図１６８から図１７４を参照して、本第７実施形態のパチンコ機１０における電気的構成について説明をする。本第７実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の一部、ＲＡＭ２０３の一部、及び、音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１８９５】

まず、図１６８から図１７２を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明をする。最初に、図１６８（ａ）を参照して本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図１６８（ａ）は、本第７実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図１６８に示した通り、本実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１１６参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａを、小当たり乱数テーブル２０２ｄｅに代えて小当たり乱数７テーブルを、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに代えて第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃを、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄを、変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃに代えて変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅを設け

た点、及び、新たに、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆと、普図変動パターン選択７テーブル２０２ｆｇと、を設けた点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が更新し得る範囲を「０～３９９」から「０～５９９」に、第２当たり乱数カウンタＣ２の値が更新し得る範囲を「０～９９９」から「０～２９９」に変更している点で相違している。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【１８９６】

まず、図１６８（ｂ）を参照して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａについて説明をする。図１６８（ｂ）は、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を規定している点で相違している。

【１８９７】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値（特別図柄の抽選で大当たりと判定される値）として第１当たり乱数カウンタＣ１の値「０～２」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値として第１当たり乱数カウンタＣ１の値「０～９」の範囲が規定されている。即ち、本第７実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／２００の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／６０の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる第１当たり乱数カウンタＣ１の値の数を異ならせても良い。

【１８９８】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～２」）が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２参照）にて実行される第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７参照）や、第２先読み処理（図１３６のＳ１７６４参照）において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別（予測）する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、これに限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定されないように第１当たり乱数テーブル２０２ｆａの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合において、当該取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

【１８９９】

次に、図１６８（ｃ）を参照して、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂの内容について説明をする。図１６８（ｃ）は、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂは、上述した第４実施形態における小当たり乱数テーブル２０２ｄａ（図１１７参照）に対して、第１当

たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の範囲を変更した点に伴い、図柄種別が第２特別図柄における小当たり判定値の範囲を「１０～５９９」へと変更した点で相違しているだけであり、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。つまり、本第７実施形態は、第１特別図柄の抽選で小当たり当選すること無く、第２特別図柄の抽選では高確率（５９０／６００）で小当たりに当選するように構成している。

【１９００】

次に、図１６８（ｄ）を参照して、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃの内容について説明をする。図１６８（ｄ）は、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃは、図１６８（ｄ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０」の値に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した第２当たり乱数カウンタＣ４が「０～２９９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【１９０１】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／２９９）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、潜確状態と、普通図柄の高確率状態である確変状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。

【１９０２】

上述した通り、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態と、普通図柄の低確率状態が設定される潜確状態とで同一の遊技方法（右打ち遊技）が実行されるように構成している。そして、潜確状態中に実行される右打ち遊技では右第２入球口６４５（図１５７参照）に球を入球させることで第２特別図柄抽選を実行させる遊技が行われ、確変状態中に実行される右打ち遊技では右電動役物１６４に球を入球させることで第１特別図柄抽選を実行させる遊技が行われるように構成している。

【１９０３】

次に、図１６９を参照して、本第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄの詳細について説明する。図１６９は、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄは、第１実施形態における大当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【１９０４】

図１６９に示した通り、本第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄには、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ７」～「大当たりＣ７」の３個の大当たり種別が規定されている。一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＤ７」～「大当たりＥ７」の２個の大当たり種別が規定されている。

【１９０５】

図１６９に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド（Ｒ）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ２０３ｆの値に０が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＡ７」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。

【１９０６】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図

柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ７」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【１９０７】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～７９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【１９０８】

即ち、通常状態において「大当たりＢ７」に当選すると、比較的有利な確変状態（５０回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりＢ７」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ７」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。

【１９０９】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ７」が決定される割合は４５％（４５／１００）である。

【１９１０】

また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、確変において「大当たりＣ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される一方で、通常状態、および潜確状態において「大当たりＣ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【１９１１】

即ち、通常状態中においては、「大当たりＢ７」に当選するよりも「大当たりＣ７」に当選したほうが遊技者に有利となり、確変状態中においては、「大当たりＣ７」に当選するよりも「大当たりＢ７」に当選したほうが遊技者に有利となる。また、潜確状態中においては、「大当たりＢ７」に当選した場合と「大当たりＣ７」に当選した場合とで、有利度合いが変わることが無い。

【１９１２】

第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１１」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【１９１３】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した際の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合が異なるように構成しており、通常状態中は２０％、確変状態中は４５％、潜確状態中は６５％の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。このように構成することで、遊技状態が移行した場合に、例えば、通常状態中に大当たり当選し、大当たり遊技終了後に確変状態が設定された場合に、通常状態よりも潜確状態へと移行し易い有利状態を提供することができるため、潜確状態が設定されなかった遊技者に対して意欲的に遊技を継続させることができる。

【１９１４】
また、図１６９に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ７」は、上述した「大当たりＡ７」と同一内容が規定されている大当たり種別であり、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の通常状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド（Ｒ）通常大当たり）である。なお、大当たり当選時の遊技状態に応じて、普通図柄の高確率状態（時短状態）が設定されるか否かが可変する。より具体的には、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＤ７」に当選した場合、普通図柄の時短状態は設定されない（時短カウンタ２０３ｆの値に０が設定される）。即ち、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＤ７」に当選すると、最も不利な通常状態が再度設定される。
【１９１５】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ７」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。なお、本実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第２特別図柄抽選が実行され易く構成しているため、この「大当たりＤ７」は、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）を終了させる終了契機となる。
【１９１６】
また、図１６９に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ７」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ７」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＥ７」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される一方で、確変状態、および潜確状態において「大当たりＥ７」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。
【１９１７】
即ち、通常状態において「大当たりＥ７」に当選すると、比較的有利な確変状態（１００回）へと移行する。これに対し、確変状態或いは潜確状態において「大当たりＥ７」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＥ７」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。
【１９１８】
第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が６５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ７」が決定される割合は６５％（６５／１００）である。
【１９１９】
以上、説明をした通り、本第７実施形態では、遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）において、主として実行される第２特別図柄抽選（特図２抽選）にて大当たり当選した場合は、６５％の割合で潜確状態がループし、３５％の割合で潜確状態が終了（通常状態が設定）されるように構成している。よって、遊技者は、潜確状態が設定されている状態では高確率（５９／６０）で実行される小当たり遊技によって賞球を獲得しながら、「大当たりＥ７」に当選しないことを願う遊技が実行されることになる。
【１９２０】
次に、図１７０及び図１７１を参照して、本第７実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｆｅの詳細について説明する。この変動パターン選択テーブル２０２ｆｅは、

第１実施形態における変動パターン選択テーブル２０２ｄ（図２５参照）と同様に、変動種別カウンタＣＳ１の値（乱数値）から、変動表示の変動パターン（変動時間）を決定するためのデータテーブルである。本第７実施形態では、変動パターン選択テーブル２０２ｆｅとして、上述した第１実施形態に対して、遊技状態が通常状態である場合に参照されるデータテーブルの内容を一部変更した点と、遊技状態が確変状態である場合に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２と、潜確状態である場合に参照される潜確用７テーブル２０２ｆｅ３を追加した点で相違している。

【１９２１】

まず、遊技状態が通常状態である場合に参照される通常用７テーブル２０２ｆｅ１の内容について、図１７０を参照して説明をする。図１７０は、通常用７テーブル２０２ｆｅ１に規定されている内容を示した図である。この通常用７テーブル２０２ｆｅ１は、上述した第１実施形態の通常用テーブル２０２ｄ１（図２５参照）に対して、図柄種別として第１特別図柄（特図１）に対応する変動パターンと、第２特別図柄（特図２）に対応する変動パターンとがそれぞれ規定されている点で大きく相違している。

【１９２２】

具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の範囲に当たりノーマル変動（１００００ミリ秒（１０秒））が対応付けられ、「１００～１７９」の範囲に当たりスーパー変動（１５０００ミリ秒（１５秒））が対応付けられ、「１８０～１９８」の範囲に当たりスペシャル変動（２００００ミリ秒（２０秒））が対応付けられている。

【１９２３】

なお、図１７０では、各種変動パターンに対して規定される変動時間の長さをミリ秒単位（１／１０００秒単位）で示しているが、説明の便宜上、以下の説明では変動時間の長さを、秒単位を用いて説明する。

【１９２４】

第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に決定される変動パターンとしては、変動種別カウンタＣＳ１の値として「０～１８０」の範囲に外れショート変動（１秒）の変動パターンが対応付けられ、「１８１～１９７」の範囲に外れミドル変動（１０秒）が対応付けられ、「１９７，１９８」の値に外れスーパー変動（１５秒）が対応付けられている。

【１９２５】

一方、第２特別図柄の抽選では、抽選結果に関わらず、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に対して、ロング変動（当たりロング変動、外れロング変動）（６００秒）が対応付けられている。

【１９２６】

本実施形態では、特別図柄変動の変動パターンを選択する際には、全特別図柄の保留記憶数の合算値を参照して変動パターンを選択するように構成している。なお、本実施形態では、第１特別図柄のみ保留記憶機能を有するように構成しているため、実質、第１特別図柄の保留記憶数（保留球数）に基づいて第１特別図柄の変動パターン、及び第２特別図柄の変動パターンが選択されることになる。ここで、第１特別図柄の変動パターンを選択する処理（図１３９のＳ３０７参照）は、第１特別図柄の保留球を減算する処理（図１３９のＳ３０３参照）よりも後段で実行される。よって、図１７０に示した通り、特図保留球数が４個の状態で変動パターンが選択されることはない。一方、第２特別図柄の変動パターンを選択する処理（図１７９のＳ１２７７参照）は、上述した第４実施形態と同様に、第１特別図柄抽選とは独立して実行されるため、特図保留球数（特図１保留球数）が４個の状態で変動パターンが選択される場合がある。

【１９２７】

次いで、図１７１（ａ）を参照して、確変状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２の内容について説明をする。図１７１（ａ）は、確変用７テーブル２０２ｆｅ２に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、確変状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって右電

動役物１６４に球を入賞させ、第１特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、確変状態中における第１特別図柄変動に対しては、上述した通常用７テーブル２０２ｆｅ１と同一内容の変動パターンが規定されている。一方、第２特別図柄変動に対しては、通常用７テーブル２０２ｆｅ１に規定されている変動パターンよりも短い変動時間（６０秒）が設定される変動パターンが規定されている。それ以外の要素については、上述した通常用７テーブル２０２ｆｅ１と同一であるため詳細な説明を省略する。

【１９２８】

つまり、本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態では高確率で右電動役物１６４が開放動作されることにより右第２入球口６４５へと球が入球し難くなるように構成している。即ち、通常状態において右打ち遊技を実行する場合よりも、確変状態において右打ち遊技を実行する場合のほうが、右第２入球口６４５へと球を入球させ難くなるように構成している。さらに、通常状態が設定されている場合は左打ち遊技によって第１入球口６４へと球を入球させる遊技が適正な遊技方法となり、確変状態が設定されている場合は右打ち遊技によって右電動役物１６４に球を入球させる遊技が適正な遊技方法となるように構成している。

【１９２９】

このように構成されたパチンコ機１０では、通常状態中に右打ち遊技を実行した場合には、容易に右第２入球口６４５へと球を容易に入球させることができるため、通常状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして長時間の変動時間（１０分）が規定されている変動パターンを設定することで通常状態中において右打ち遊技を実行し、第２特別図柄抽選を実行させる行為を抑制するようにしている。

【１９３０】

一方、確変状態中において、適正な遊技方法である右打ち遊技を実行した場合には、図１５７から図１６０を参照して上述した通り、右打ち遊技によって発射された殆どの球が右電動役物１６４へと入球するが、右側領域を流下する球が不規則な挙動、例えば、右側領域を流下する球同士が衝突し、開放状態の開閉扉１６４ｒ１を飛び越えた場合に、右第２入球口６４５へと入球する場合がある。

【１９３１】

本実施形態では、このように適正な遊技方法を実行している場合において、予測し得ない挙動で球が流下し、右第２入球口６４５へと球が入球した場合、即ち、確変状態中に右第２入球口６４５に球が入球し、第２特別図柄抽選が実行された場合に、通常状態中に第２特別図柄抽選が実行された場合に比べて短い変動時間（６０秒）が設定されるように構成している。さらに、詳細は後述するが、第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選すると、確変状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。

【１９３２】

これにより、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、右側領域を流下する球の挙動に注視させ、第２特別図柄抽選が実行されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【１９３３】

次に、図１７１（ｂ）を参照し、潜確状態中の特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される潜確用７テーブル２０２ｆｅ３の内容について説明をする。図１７１（ｂ）は、潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に規定されている内容を示した図である。本実施形態では、上述した通り、潜確状態が設定されている状態では、右打ち遊技によって第２入球口６４５に球を入球させ、第２特別図柄抽選を通常状態よりも効率良く実行させる遊技が行われる。そして、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動に対してはロング変動（１０分）を実行させることで、潜確状態中における特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数（特図１保留球数）が上限数となるように構成している。さらに、本実施形態では、特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数（特図１保留球数）に応じて潜確状態中に設定される

第２特別図柄の変動パターンを異ならせるように構成している。
【１９３４】
具体的には、図１７１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄抽選に対応して決定される変動パターンとしては、第１特別図柄抽選の抽選結果や取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に関わらず変動時間が６００秒の変動パターン（当たり超ロング変動、外れ超ロング変動）が対応付けられている。つまり、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動には必ず６００秒の変動時間が設定されるように構成している。
【１９３５】
一方、第２特別図柄の抽選で当たり（大当たり）となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「０～３」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」の範囲に当たりロング変動（１０秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」の範囲に当たりショート変動（１秒）が対応付けられている。
【１９３６】
また、第２特別図柄の抽選で外れ（小当たりＡ，Ｃ含む）となった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「１，２」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に外れショート変動（０．５秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「０，３，４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に外れミドル変動（１０秒）が対応付けられている。
【１９３７】
さらに、第２特別図柄の抽選で小当たりＢとなった場合に決定される変動パターンとしては、特図保留数（特図１保留数）が「０，１，２」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に小当たりミドル変動（１０秒）が対応付けられ、特図保留数（特図１保留数）が「３，４」の場合には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲「０～１９８」に小当たりショート変動（０．５秒）が対応付けられている。
【１９３８】
つまり、本実施形態では、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に対して設定される変動パターン（変動時間）として、第２特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に設定される変動パターンとして、０．５秒の短変動と、１０秒の長変動とが設定されるように構成しており、小当たり当選時の約９５％で設定される小当たりＡ，Ｂに当選した場合は、特図保留数が特定数（１，２）であれば、短変動（０．５秒）が設定される遊技（スーパーＲＵＳＨ遊技）が実行され、特定数以外（０，３，４）であれば、長変動（１０秒）が設定される遊技（ＲＵＳＨ遊技）が実行される。
【１９３９】
このように構成することで、潜確状態中における特図保留数（特図１保留球数）に応じて、単位時間当たりにおける小当たり遊技回数を異ならせることができるため、結果として、単位時間に遊技者が獲得可能な特典量（賞球数）を異ならせることができる。よって、潜確状態中にＲＵＳＨ遊技を実行している遊技者に対して、より遊技者に有利となるスーパーＲＵＳＨ遊技を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。
【１９４０】
一方、小当たりＢに当選した場合、即ち、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）させる処理が実行される小当たり種別に当選した場合は、特図保留数（特図１保留球数）が特定数（１，２）よりも多い場合（３，４）に短変動（０．５秒）が設定され、特図保留数（特図１保留球数）が特定数（１，２）以下である場合（０，１，２）に長変動（１０秒）が設定されるように構成している。つまり、特図１保留球数を減少させることが可能な小当たりに当選した場合は、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い場合は、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない場合よりも短い変動時間が決定されるように構成している。
【１９４１】
このように構成することで、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも多い状態で小

当たりＢに当選した場合に実行中の第１特別図柄変動を早急に破棄することができるため、特図１保留球数（特図保留数）を特定数にし易くすることができる。一方で、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも少ない状態で小当たりＢに当選した場合は、その小当たり変動として長時間の変動時間が設定されるため、実行中の第１特別図柄変動を破棄するまでに要する期間を長くすることができる、よって、特図１保留球数（特図保留数）が特定数よりも減少してしまうことを抑制することができる。

【１９４２】

さらに、本実施形態では、特図保留球数が下限値である「０」の場合のほうが、特図保留球数が下限値以外である場合よりも、第２特別図柄変動の変動パターン（変動時間）として長時間変動（１０秒変動）が設定され易くなるように構成している。具体的には、図１７１（ｂ）に示した通り、特図保留球数が下限値である「０」の場合は、何れの小当たりに当選した場合であっても長時間変動（１０秒変動）が設定されるように構成している。

【１９４３】

このように、特図保留球数が下限値である「０」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティを課すことにより、潜確状態が設定された後に、特図１保留球数（特図保留数）が「０」になるまで遊技を中断、具体的には、１０分の変動時間が設定される潜確状態中の第１特別図柄変動が４回実行されるまで遊技を中断してから、潜確状態中の遊技を実行する行為を抑制することができる。

【１９４４】

なお、本実施形態では、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを２段階に分けた構成を用いているが、これに限ること無く、特図保留数に応じて潜確状態中の有利度合いを３段階以上に分けて構成しても良い。この場合、例えば、特図保留球数が下限値である「０」の場合において設定される第２特別図柄の変動パターンとして、上述した長時間変動（１０秒変動）よりも長い変動時間（例えば、３０秒）を設定可能に構成し、特図保留球数が下限値である「０」の場合に長時間変動が実行され易くなるというペナルティをより大きなものにしても良いし、特図保留数が特定数（１，２）のうち、一方（例えば、１）の特図保留数のほうが他方（例えば、２）の特図保留数よりも短い変動時間（例えば、０．１秒）を設定可能に構成し、より遊技者に有利となる有利遊技を実行可能にしても良い。

【１９４５】

加えて、潜確状態が設定される契機、即ち、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選した場合と、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合とで、異なる変動パターンテーブルを参照するように構成し、一方の契機（例えば、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されたほうが、他方の契機（例えば、確変状態を経由して潜確状態が設定される契機）が成立したことにより潜確状態が設定されるよりも潜確状態中に遊技者に有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成しても良い。

【１９４６】

さらに、本実施形態では、潜確状態中に実行された特別図柄変動の実行回数に関わらず、同一の規定内容で特別図柄の変動パターンを選択（決定）するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、潜確状態が設定されてからの第１期間（前半期間）と、その第１期間経過後の第２期間（後半期間）と、で選択される変動パターンの規定内容を変更させるように構成しても良く、この場合、例えば、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に対して、潜確状態が設定されてからの特図変動回数（第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とを合算した回数）に応じて異なる変動パターンを規定し、第１期間よりも第２期間のほうが、遊技者に有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行され易くなるように構成すると良い。このように構成することで、潜確状態を長時間継続させることにより、即ち、潜確状態中に大当たり当選しない期間（所謂、ハマリ期間）が長くなるほど遊技者に有利な状態とすることができるという斬新な遊技性を提供することができる。

【１９４７】
また、確変状態が設定されている場合に、第２特別図柄の抽選が実行され、小当たりＣに当選したことに基づいて、規定回数（５０回）の特別図柄変動を実行すること無く潜確状態へと移行した場合に、遊技者に最も有利となる有利遊技（第２特別図柄変動の変動パターンとして短い変動時間が選択され易い遊技）が実行されるように構成しても良い。この場合、例えば、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定された場合に参照される確変用７テーブル２０２ｆｅ２に対して、確変状態中に参照される変動パターンデータを特別図柄変動が規定回数（５０回）実行されるまでの期間対応させて規定すると共に、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを対応させて規定させておけば良い。即ち、特別図柄変動の回数が規定回数（５０回）の範囲に対して変動パターンデータが規定されている確変用７テーブル２０２ｆｅ２に、その規定回数内において確変状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、潜確状態中に実行される特別図柄変動用の変動パターンデータと、を予め規定しておけば良い。
【１９４８】
このように構成することで、確変状態中に第２特別図柄変動（抽選）が実行されることをより期待させながら遊技者に遊技を行わせることができる。なお、この場合、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降は、図１７１（ｂ）に示した潜確用７テーブル２０２ｆｅ３を参照して変動パターンを設定するように構成しても良いし、大当たり遊技終了後に実行された特別図柄変動の実行回数が規定回数（５０回）に到達した以降も、その規定回数内に潜確状態へと移行した場合に参照される特殊変動パターンデータを継続して設定可能に構成しても良い。
【１９４９】
以上、図１７０、及び図１７１を参照して各遊技状態に対応して設定される変動パターン（変動時間）について説明をしたが、本実施形態で説明した例に限定されるものでは無く、設定されている遊技状態、特別図柄の図柄種別、及び当否判定結果に基づいて、設定される各変動パターンの変動時間が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲（他の変動パターンと比して相対的に技術思想を逸脱しない範囲）となるように規定されていれば良い。また、本実施形態では、説明を簡略化するために、様々な特定条件下において特定の変動パターン（変動時間）が決定される例を示しているが、各特定条件下において、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動パターン（変動時間）を選択可能に構成しても良い。この場合、潜確し得る各変動パターンの選択割合、及び、各変動パターンの変動時間に基づいて算出される平均値が、本実施形態の技術思想を逸脱しない範囲となるように規定していれば良く、例えば、潜確用７テーブル２０２ｆｅ３に規定される特図１用の変動パターンとして、僅かな確率（例えば、変動種別カウンタＣＳ１の値「１」の場合）で、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動に設定され得る変動パターン（変動時間）よりも、短い変動時間（例えば、１秒）が設定されるように構成しても良い。
【１９５０】
このように構成することで、潜確状態中に実行される主な遊技の流れを可変させること無く、且つ、遊技者に対して意外性のある遊技を稀に提供することができるため、遊技の興趣を向上させることができる。尚、上述した例は、潜確状態に選択される変動パターンを例に挙げているが、同様の技術思想の基、他の遊技状態が設定されている場合に選択される変動パターンに対して同様の技術思想を適用しても勿論良い。
【１９５１】
次に、図１７２（ａ）を参照して、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆの内容について説明をする。この小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆは、特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて「小当たりＡ７」、「小当たりＢ７」、「小当たりＣ７」の３種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。
【１９５２】
特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり

動作内容、図柄確定時間（特別図柄の停止表示を確定させるために要する期間）、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお、本実施形態では、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂ（図１６８（ｃ）参照）を用いて説明をした通り、第２特別図柄の抽選によってのみ小当たり当選するように構成しているため、主制御装置１１０にて実行される特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）において、小当たり当選したと判別した場合に小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆが参照される。

【１９５３】

小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７４」の範囲には、「小当たりＡ」が対応付けられており、「７５～７９」の範囲には「小当たりＢ７」が対応付けられており、「８０～９９」の範囲には「小当たりＣ」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ」が選択される割合は７５％（７５／１００）、「小当たりＢ」が選択される割合は５％（５／１００）、「小当たりＣ」が選択される割合は２０％（２０／１００）となるように構成している。

【１９５４】

「小当たりＡ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．２秒」が選択され、実行中の第１特別図柄（特図１）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第１特別図柄（特図１）を中断させる処理が実行されると、実行中の第１特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し、特図１仮停止フラグ２０３ｄがオンに設定されている間、第１特別図柄（特図１）の変動時間（残変動時間）を示す特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオフに設定し）、中断されていた特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第１特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第１特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。

【１９５５】

また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させているだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第１特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第１特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要が無くなるため、処理負荷を軽減させることができる。

【１９５６】

なお、詳細な説明は省略するが、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させている状態、即ち、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を更新する処理をスキップしている状態

では、第３図柄表示装置８１の表示面にて、特別図柄変動（第１特別図柄変動）の変動表示を中断させた中断演出と、現在の遊技状況として第１特別図柄変動が中断中であることを遊技者に報知するための報知表示と、所定期間経過後（小当たり遊技終了後）に中断中の特別図柄変動が再開されることを示すための案内表示と、を表示可能に構成している。これにより、特別図柄変動が中断された場合において、遊技者にその旨を分かり易く報知することができる。

【１９５７】

また、上述した中断演出としては、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている変動表示演出（第１特別図柄に対応する第３図柄を用いた変動表示演出）の演出態様に応じて異なる中断演出を実行可能に構成すると良く、例えば、中断条件が成立し、特別図柄変動を中断させた時点において、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が高速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認困難な速度で第３図柄が変動している場合は、中断演出として、第３図柄の高速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成し、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、中断演出として、第３図柄の低速変動を再開条件が成立するまで継続させる演出を実行するように構成すると良い。このように、中断条件が成立した時点における第３図柄の変動演出態様に応じて、中断条件が成立している期間の変動演出態様（中断演出態様）を異ならせることで、遊技者に対して違和感を与えること無く中断演出を実行することができる。

【１９５８】

さらに、第３図柄の変動停止直前において中断条件が成立した場合、例えば、複数の図柄のうち、一の図柄を除く他の図柄が大当たり当選を示す組合せ（同一数字を示す図柄の組合せ）で停止表示されており、残りの一の図柄が大当たり当選を示す組合せで停止するか否か（全ての図柄が同一の数字で停止するか否か）を煽る変動演出（所謂リーチ演出）中に中断条件が成立した場合には、上述した残りの一の図柄に対して変動表示を継続させる中断演出を実行しても良いし、変動表示中の一の図柄を、中断条件が成立したことを示す表示態様（例えば、「一旦休憩！！」）で停止表示させ、リーチ演出を終了させても良い。そして、再開条件が成立した後に、「休憩終了！！」の文字を表示させ、リーチ演出を実行すること無く、中断前に実行されていたリーチ演出の結果を停止表示させるように構成しても良い。これにより、中断条件が成立したタイミングに応じて様々な演出を実行することができるため、中断条件が成立したことに基づいて実行される演出を多様化することが可能となり、演出効果を高めることができる。

【１９５９】

図１７２（ａ）に戻り説明を続ける。「小当たりＢ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．５秒」が選択され、実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行される。ここで、実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行されると、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果、及び残変動時間に関わらず、第１特別図柄変動の抽選結果が外れであることを示す表示態様で停止表示させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、第１特別図柄（特図１）の変動時間（残変動時間）を示す特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を０にクリアする処理を実行し、第１特別図柄変動を停止表示させたことを示す強制停止コマンドを設定する。さらに、強制停止の対象となる第１特別図柄変動が大当たり当選している場合には、その第１特別図柄変動の開始タイミングで設定されている大当たり当選を示す情報をクリア（特図１大当たりフラグ２０３ｉをオフに設定）する。

【１９６０】

強制停止コマンドが設定され音声ランプ制御装置１１３側で強制停止コマンドを受信すると（強制停止表示条件が成立すると）、実行中の第３図柄変動（第１特別図柄変動に対応させて第３図柄表示装置８１の表示面に表示している第３図柄変動）の変動表示態様を切り替えるための強制停止演出が実行される。

【１９６１】
なお、詳細な説明は省略するが、「小当たりＢ」に当選したことに基づいて強制停止条件が成立し、特別図柄変動を強制停止させた状態、第３図柄表示装置８１の表示面にて、特別図柄変動（第１特別図柄変動）が、抽選結果が外れで強制停止されたことを示す表示態様で停止表示される。また、強制停止条件が成立したタイミングに応じて、実行中の第３図柄変動を強制停止表示させるための強制停止演出の演出態様を異ならせるように構成している。
【１９６２】
具体的には、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が高速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認困難な速度で第３図柄が変動している状態で強制停止表示条件が成立した場合は、強制停止演出として、高速変動中の第３図柄変動表示に対して短期間（第１期間）で強制停止表示が実行される演出を実行し、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第３図柄変動表示に対して上述した第１期間よりも長い第２期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成している。
【１９６３】
つまり、第３図柄の高速変動中は、変動表示されている第３図柄を遊技者が識別困難な状態であるため、急に外れを示す表示態様で第３図柄が停止表示されても、遊技者に違和感を与えてしまうことが無いため、強制停止条件が成立したことを遊技者に即座に報知することを目的として、短い期間（第１期間）で第３図柄を強制停止表示させるように構成し、一方、第３図柄の高速変動中は、変動表示されている第３図柄を遊技者が識別可能な状態であるため、その状態で急に強制停止演出を実行してしまうと、実行中の第３図柄変動の演出態様が急に切り替わったと遊技者に違和感を与えることになる。また、強制停止演出は最終的に特別図柄抽選の結果が外れであることを示す表示態様で第３図柄を停止表示させるものであるため、実行中の第３図柄変動の演出態様が急に切り替わった後に第３図柄を外れ表示させることになり、遊技者の遊技意欲を低下させてしまうという不具合があった。
【１９６４】
これに対して、第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が低速変動、即ち、変動中の第３図柄を遊技者が視認可能な速度で第３図柄が変動している場合は、強制停止演出として、低速変動中の第３図柄変動表示に対して上述した第１期間よりも長い第２期間を用いて強制停止表示が実行される演出を実行するように構成し、実行中の第３図柄変動表示の内容に応じて第２期間中に実行する強制停止演出の演出態様を設定し、最終的に外れ表示を実行するように構成している。よって、強制停止条件が成立した時点における第３図柄の変動演出態様に応じて、強制停止条件が成立してから第３図柄表示装置８１の表示面にて第３図柄が停止表示されるまでの演出態様、及び演出期間を異ならせることで、遊技者に対して違和感を与えること無く強制停止演出を実行することができる。
【１９６５】
「小当たりＣ」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「１．５秒」が選択され、上述した「小当たりＡ」と同様に実行中の第１特別図柄（特図１）を破棄させる処理が実行される。さらに、普通図柄の高確率状態（確変状態）中に「小当たりＣ」が選択された場合には、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる処理が実行される。即ち、「小当たりＣ」は、普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる時短終了条件として設定されている。
【１９６６】
以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動に対して実行する処理を異ならせている。このように構成することで、小当たり当選した場合にどの小当たり種別が選

択されるかに対して遊技者に興味を持たせることができる。さらに、第１特別図柄変動に対して実行される処理（中断、破棄）の内容に応じて、後に実行される遊技の有利度合いを異ならせることができる。

【１９６７】

さらに、上述した通り、本実施形態では、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に選択された小当たり種別に応じて特別図柄の確定時間を異ならせるように構成している。これにより、小当たり当選を示すための特別図柄が停止表示されてから小当たり遊技が実行されるまでの期間を、選択された小当たり種別に応じて異ならせることができる。よって、小当たり遊技が実行されるタイミングを予測し球を発射させる遊技を実行させ難くすることができる。

【１９６８】

なお、本実施形態では、どの小当たり種別が選択された場合にも、同一の開放内容で小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、選択された小当たり種別に応じて、小当たり遊技にて開放動作させるアタッカの種別を異ならせても良いし、開放動作内容（開放時間、開放回数）を異ならせても良い。

【１９６９】

次に、図１７２（ｂ）を参照して、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇの内容について説明をする。図１７２（ｂ）は、普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇは、普通図柄抽選の変動パターンを選択する際に参照されるデータテーブルであって、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値と、設定されている遊技状態とに応じて異なる変動パターン（変動時間）が選択されるように各データが規定されている。

【１９７０】

具体的には、遊技状態が通常状態である場合は、第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１０秒～３０秒の範囲で設定されている各変動パターン（ロング変動）が規定されている。より具体的には、「０～９９」の範囲に「１０秒」の変動パターン、「１００～１４９」の範囲に「２０秒」の変動パターン、「１５０～１９８」の範囲に「３０秒」の変動パターンが対応付けられている。このように、同一の遊技状態が設定されている場合において取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値に応じて異なる変動時間の変動パターンを選択可能に構成することにより、遊技者に対して、普通図柄変動の停止表示タイミング、ひいては、普通図柄変動が普図当たりを示す表示態様で停止表示され、普図当たり遊技が実行されるタイミングを予測させ難くすることができる。

【１９７１】

また、確変状態中は、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１９８」の全範囲に対して「０．８秒」の変動パターン（ショート変動）が対応付けられている。このように構成することで、確変状態中に実行される右打ち遊技にて普通図柄抽選の実行契機となるスルーゲート６７を通過した球を高確率で右電動役物１６４へと入球させることができる。

【１９７２】

一方、潜確状態が設定されている場合は、取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値が「０～１６９」の範囲に「０．１秒」の変動パターンが対応付けられ、「１７０～１９８」の範囲に「１０秒」の変動パターンが対応付けられている。このように構成することで、確変状態中よりも、潜確状態中のほうが右電動役物１６４に球が入球し難くすることができると共に、潜確状態中において適度に球を右電動役物１６４へと入球させることができる。

【１９７３】

次に、図１７３を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に規定されている内容について説明をする。図１７３は、本第７実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本第７実

施形態のＲＡＭ２０３は、上述した第４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成に対して、特別図柄の高確率状態を記憶するための確変フラグ２０３ｆａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。なお、上述した通り、本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、設定可能な遊技状態の種類、数を異ならせているため、例えば、遊技状態格納エリア２０３ｇに格納し得る情報の種類や数が異なっているが、遊技状態格納エリア２０３ｇの役割や、格納されている情報を更新するための処理内容は同一であるためその詳細な説明を省略する。

【１９７４】

確変フラグ２０３ｆａは、遊技状態が確変状態となったことを示すためのフラグであって、確変状態が設定されると判別した場合にオンに設定される。そして、確変状態の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

【１９７５】

次に、図１７４を用いて、本第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図１７４は、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に規定されている内容を模式的に示した模式図である。本実施形態では、上述した第５実施形態に対して、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂ、変動回数カウンタ２２３ｆｃ、準備状態中フラグ２２３ｆｄ、特図１変動時間カウンタ２２３ｆｅ、特図２変動時間カウンタ２０３ｆｆ、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇ、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈ、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉを追加している点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９７６】

まず、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂについて説明をする。この特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂは、上述した特図変動開始フラグ２２３ｄ、停止種別選択フラグ２２３ｅに対して、その対象を第２特別図柄に変更した点で相違している。よって、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂでは、当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が、第１特別図柄変動に基づいて実行されていたのに対して、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂは、第２特別図柄変動に基づいて実行される処理において当該フラグをオンに設定するか否かを判別する処理や、当該フラグの設定状況を判別する処理が実行される。それ以外の要素については同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【１９７７】

変動回数カウンタ２２３ｆｃは、特別図柄変動の変動回数を計測するためのカウンタであって、特別図柄変動が実行されたことに基づいてそのカウンタ値が更新されるものである。

【１９７８】

準備状態中フラグ２２３ｆｄは、準備状態であるか否かを示すためのフラグであり、オンであれば準備状態（図１６２（ａ）参照）であることを意味し、オフであれば準備状態ではないことを意味する。潜確状態においては、この準備状態中フラグ２２３ｆｄが参照されて、既に準備状態が終了されている（ＲＵＳＨ中の表示に切り替わっている）か否かが判別され、準備状態の演出を実行するか、ＲＵＳＨ状態の演出を実行するかを決定する。

【１９７９】

ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇは、ＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）であるか否かを示すためのフラグであり、オンであればＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）であることを意味し、オフであればＲＵＳＨ遊技中（連荘モード）ではないことを意味する。潜確状態中においては、準備状態中フラグ２２３ｆｄと、このＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇとが参照されて、いずれの状態用の演出態様を設定するかが判別される。

【１９８０】

天井演出実行中フラグ２２３ｆｈは、確変回数、または時短回数が残り１の状態において実行される、岩山の頂上へとキャラクタ８１１が到達する演出態様の演出（頂上到達演出

）の実行中であるか否かを示すフラグである。この天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであれば、頂上到達演出（図１６１（ｂ）参照）の実行中であることを意味し、オフであれば、頂上到達演出の実行中ではないことを意味する。この天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンの状態で図柄停止タイミングになることで、連荘モードへと移行して準備状態となる。なお、本実施形態では、確変状態における確変回数（時短回数）の残回数が１では無い場合であっても、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）である場合に時短終了条件が成立するように構成しており、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンに設定される。この場合、確変回数の減算状況に応じて演出態様を徐々に可変させていき、頂上到達演出を実行する場合に比べて、急に頂上到達演出が実行されることになるため、例えば、小当たりＣに当選したことを示す情報と、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈの設定状況とに基づいて、専用の頂上到達演出として、ワープ演出を実行するように構成すると良い。これにより、第３図柄表示装置８１にて実行される演出を違和感無く実行することが出来ると共に、遊技者に対して、予定よりも早いタイミングで頂上に到達した（潜確状態が設定された）ことを分かり易く報知することができる。

【１９８１】

スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉは、ＲＵＳＨ遊技が実行されている状態で特図保留球数が特定数となり、遊技者に有利なＲＵＳＨ遊技が実行されていることを示すためのフラグであり、オンであればスーパーＲＵＳＨ遊技中であることを意味し、オフであればスーパーＲＵＳＨ遊技中ではないことを意味する。このスーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されることにより、スーパーＲＵＳＨ演出（図１６５参照）が実行される。

【１９８２】

＜第７実施形態における主制御処理について＞

次に、図１７５から図１８２を参照して、本第７実施形態における主制御装置１１０にて実行される制御処理内容について説明をする。本第７実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態と同様に、第１特別図柄（特図１）の抽選（特図１抽選）と第２特別図柄（特図２）の抽選（特図２抽選）とを重複して実行可能に構成しており、上述した第４実施形態に対して、第２特別図柄の抽選権利を一時的に記憶する機能（保留記憶機能）を削除した点と、特別図柄の高確率状態を設定可能に構成している点と、特図２抽選で小当たり当選した場合において、設定される小当たり種別の種類を増やし、設定される小当たり種別に応じて実行中の第１特別図柄変動（特図１変動）に対して実行する処理を異ならせるように構成した点と、設定される小当たり種別が特定の小当たり種別である場合に遊技状態を移行させる（普通図柄の高確率状態を低確率状態へと移行させる）ように構成した点と、で相違している。また、図１６８から図１７２を参照して上述した通り、主制御装置１１０にて実行される制御処理において参照される各種データテーブルに規定されている内容を異ならせている点で相違している。それ以外は上述した第４実施形態と同一であり、同一の内容については同一の符号を付して、詳細な説明を省略する。

【１９８３】

まず、図１７５を参照して、第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）の内容について説明をする。この第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）は、上述した第４実施形態の第１特別図柄変動停止処理（図１２４のＳ２５８参照）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ５８１：Ｎｏ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理（図１２４のＳ８６２参照）を、時短更新処理７（図１７５のＳ８８２参照）に変更した点と、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されている判別した場合（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される各処理のうち、大当たり変動の停止（大当たり遊技の開始）に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理（図１２４のＳ８６０）に、確変フラグ２０３ｆａを追加した処理（図１７５のＳ８７０）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【１９８４】

次に、第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）にて実行される時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）の内容について、図１７６を参照して説明をする。図１７６は、時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）の内容を示したフローチャートである。この時短更新処理７（図１７６のＳ８８２参照）は、上述した第４実施形態における時短更新処理（図１２５のＳ８６２参照）に対して、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていると判別した場合（図１２５のＳ２１０４：Ｙｅｓ）において設定される遊技状態を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【１９８５】

本第７実施形態では、図１６７を参照して上述した通り、遊技状態として通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）と、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）と、潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）と、の３種類の遊技状態を設定可能に構成している。そして、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定された場合には、普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するように構成している。確変モードが設定されている状態から潜確モード（ＲＵＳＨ遊技）が実行される状態へと移行する。

【１９８６】

次に、図１７７を参照して、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）の内容について説明をする。図１７７は、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）の内容を示したフローチャートである。本第７実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第２特別図柄の保留記憶機能を有していない点で相違しているため、第２特別図柄の変動を開始する（第２特別図柄変動を開始する開始条件が成立しているかを判別する）場合に参照する情報の内容を変更している。

【１９８７】

具体的には、図１７７に示した通り、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）が実行されると、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ９５１）、オンに設定されていると判別した場合には（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオフに設定し（Ｓ９５２）、本処理を終了する。一方、Ｓ９５１の処理で特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ９５１：Ｙｅｓ）、次いで、球が第２入球口（右第２入球口６４５）に入球したかを判別する（Ｓ９７４）。本実施形態では、第２特別図柄が保留記憶機能を有していないため（第２特別図柄保留球数カウンタ、及び第２特別図柄保留球格納エリアを有していないため）、第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が実行される状態において、球が右第２入球口６４５に入球し、第２特別図柄抽選の実行権利を獲得したかを判別する。

【１９８８】

詳細な説明は省略するが、球が右第２入球口６４５に入球したことを図示しない検知スイッチが検知した場合には、主制御装置１１０の制御処理において第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が複数回実行される期間の長さであって、第２特別図柄変動に設定される最短の変動時間より短い長さの期間、検知信号が出力されるように構成しており、主制御装置１１０にて実行される各種制御処理の処理タイミングによって球が右第２入球口６４５に入球したことを示す検知信号を取りこぼしてしまうことが無いように構成している。ここで、Ｓ９７４の処理において、一度球の入賞を検知した場合には、第２特別図柄変動を開始させるための処理が実行され、所定の変動時間で第２特別図柄変動が実行される。よって、主制御装置１１０の制御処理において第２特別図柄変動開始処理７（Ｓ２８０）が複数回実行される期間の長さ分、検知信号が出力されるように構成したとしても、１回の検知信号の出力に基づいて、第２特別図柄変動が複数回実行されてしまうことを抑制することができる。なお、これに限らず、検知信号を受信したことに基づいて第２特別図柄変動を開始させるための処理を実行した場合に、現在出力されている検知信号が無効となるようにフラグを設定する処理を追加しても良い。このように構成することで、１回の検知信号の出力に基づいて、第２特別図柄変動が複数回実行されてしまうことをより確実

に抑制することができる。
【１９８９】
Ｓ９７４の処理において、球が第２入球口（右第２入球口６４５）へ入球したと判別した場合は（Ｓ９７４：Ｙｅｓ）、次に、第２特別図柄大当たり判定処理７を実行し（Ｓ９７８）、その後、上述した第２特別図柄変動開始処理（図１２６のＳ２６０参照）と同一のＳ９５９～Ｓ９６３の処理を実行し、本処理を終了する。また、Ｓ９７４の処理において、球が第２入球口（右第２入球口６４５）へ入球していないと判別した場合は（Ｓ９７４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。
【１９９０】
次に、図１７８を参照して、第２特別図柄変動開始処理７（図１７７のＳ２８０参照）にて実行される第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）の内容について説明をする。図１７８は、第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）は、上述した第４実施形態の第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）に対して、設定されている特別図柄の確率状態に対応した大当たり判定を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。
【１９９１】
図１７８に示した通り、第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照）が実行されると、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）と同一のＳ１０５１，Ｓ１０５２の処理を実行し、Ｓ１０５２の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０５２：Ｙｅｓ）、Ｓ１０５３～Ｓ１０５６の処理を実行し、Ｓ１０７１の処理へ移行する。一方、Ｓ１０５２の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１０５２：Ｎｏ）、そのままＳ１０７１の処理へ移行する。
【１９９２】
Ｓ１０７１の処理では、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されているか、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ１０７１）、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｙｅｓ）、第１当たり乱数テーブル（第１当たり乱数７テーブル）２０２ｆａ（図１６８（ｂ）参照）の高確率状態に規定されているデータを参照して抽選結果（当否判定結果）を取得する。一方、Ｓ１０７１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていない、即ち、特別図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｎｏ）、第１当たり乱数テーブル（第１当たり乱数７テーブル）２０２ｆａ（図１６８（ｂ）参照）の低確率状態に規定されているデータを参照して抽選結果（当否判定結果）を取得する。
【１９９３】
そして、Ｓ１０７３の処理、或いは、Ｓ１０７２の処理にて抽選結果を取得した後は、上述した第２特別図柄大当たり判定処理（図１２７のＳ９５５参照）と同一のＳ１０５８～Ｓ１０６２の処理を実行し、本処理を終了する。
【１９９４】
次に、図１７９を参照して、特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）について説明をする。この特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）は、第２特別図柄変動の変動パターンを選択するための第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９のＳ９５６参照）にて実行されるものであり、対象となる第２特別図柄抽選の結果が大当たりでは無い（小当たりを含む外れである）場合の変動パターンを選択する際に実行される処理である。
【１９９５】
図１７９は、特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）の内容を示したフローチャートであり、図１７９に示した通り、上述した特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）に対して、変動パターンを選択する際に、今回当選した小当たり

に対して小当たり種別を選択（決定）する際の処理内容を異ならせた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９９６】

特図２外れ変動パターン選択処理７（Ｓ１２７７）が実行されると、まず、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７１の処理を実行し、今回の第２特別図柄の抽選結果（特図２抽選結果）が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７７～Ｓ１３７９の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１３７１の処理において小当たりであると判別した場合は（Ｓ１３７１：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ１３７２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆを参照して小当たり種別を選択する（Ｓ１３９１）。次いで、特図２外れ変動パターン選択処理（図１３０のＳ１２５７参照）と同一のＳ１３７４～Ｓ１３７６の処理を実行し、本処理を終了する。

【１９９７】

なお、本実施形態では、第２特別図柄の変動パターンを選択する処理において、小当たり種別を選択する処理を実行しているが、これに限ること無く、例えば、第２特別図柄の抽選結果を判定する処理（第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８のＳ９７８参照））にて今回の抽選結果が小当たりであると判別した場合に、合わせて小当たり種別を選択する処理を実行しても良いし、各小当たり種別に対して異なる小当たり判定値を規定しておき、小当たり当選と判定された際に用いた小当たり判定値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）に対応させて小当たり種別が決定されるように構成しても良い。これにより、カウンタの種類を減少させることができ、製造コストを削減することができる。

【１９９８】

次に、図１８０を参照して、第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）の内容について説明をする。図１８０は、第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）の内容を示したフローチャートである。この第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）は、第２特別図柄変動の変動時間が経過し、変動中の第２特別図柄変動を停止させる場合に実行される処理であり、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）に対して、処理対象となる第２特別図柄変動が大当たり変動である場合に実行される処理の一部内容を変更した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【１９９９】

第２特別図柄変動停止処理７（Ｓ２８３）が実行されると、まず、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）と同一のＳ１５５１～Ｓ１５５９の処理を実行し、次いで、特図２大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第２特別図柄抽選に対応するフラグ）、特図１減算フラグ２０３ｄｋ、特図２減算フラグ２０３ｄｌ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍ、確変フラグ２０３ｆａをオフに設定し、時短カウンタ２０３ｈの値の値を０にリセットする（Ｓ１５８０）。

【２０００】

つまり、一方の特別図柄変動が大当たり当選を示す表示態様で停止表示される場合は、実行中の他方の特別図柄変動に対する抽選結果、残変動時間を完全に破棄したうえで停止表示させると共に、設定されている遊技状態に関する情報（確変フラグ２０３ｆａ、時短カウンタ２０３ｈ、時短終了待機フラグ２０３ｄｍ）も全てリセットされる。よって、大当たり遊技中は通常状態が設定されることになるため、大当たり遊技によって開放される可変入球手段（第１アタッカ１６５０）に球を入賞させることにより得る特典（賞球）以外の特典を遊技者が獲得し難くすることができ、遊技者に過剰に特典が付与されてしまう事態を抑制することができる。

【２００１】

さらに、同時変動仕様のパチンコ機１０において、大当たり遊技終了後に大当たり遊技前に実行されていた特別図柄変動が再開されたり、大当たり遊技前に実行されていた特別図

柄変動に基づく情報により時短回数が減算されたりすることが無いため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。Ｓ１５８０の処理を終えると、次いで、上述した第２特別図柄変動停止処理（図１３２のＳ２６３参照）と同一のＳ１５６１～Ｓ１５６３の処理を実行し、本処理を終了する。

【２００２】

次に、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）の内容について、図１８１を参照して説明をする。図１８１は、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）の内容を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）は、上述した特図２外れ停止処理（図１３３のＳ１５６４参照）に対して、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ１６５１：Ｙｅｓ）に、小当たり処理（Ｓ１６７１）を実行する点で相違する。それ以外の処理内容は同一であるため、詳細な説明を省略する。ここで、特図２外れ停止処理７（Ｓ１５８４）にて実行される小当たり処理（Ｓ１６７１）の内容について、図１８２を参照して説明をする。

【２００３】

図１８２は、小当たり処理（Ｓ１６７１）の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理（Ｓ１６７１）は、小当たり当選している第２特別図柄を停止表示させる際に実行するものであって、選択されている小当たり種別に応じた処理（中断処理、強制停止（破棄）処理）を、実行中の第１特別図柄変動に対して実行するためのものである。

【２００４】

小当たり処理（Ｓ１６７１）が実行されると、まず、今回の第２特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別（特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）にて選択した小当たり種別）を読み出し（Ｓ１６８２）、読み出した小当たり種別が「小当たりＡ」であるかを判別する（Ｓ１６８３）。「小当たりＡ」であると判別した場合は（Ｓ１６８３：Ｙｅｓ）、現在が特図１変動中（第１特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６８４）、特図１変動中であると判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｙｅｓ）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈをオンに設定し（Ｓ１６８５）、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈのオンを示す特図１仮停止コマンドを設定し（Ｓ１６８６）、本処理を終了する。Ｓ１６８４の処理において、特図１変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｎｏ）、Ｓ１６８５，Ｓ１６８６の処理をスキップして本処理を終了する。

【２００５】

一方、Ｓ１６８３の処理において、「小当たりＡ」では無いと判別した場合は（Ｓ１６８３：Ｎｏ）、次に、読み出した小当たり種別が「小当たりＣ」であるかを判別し（Ｓ１６８７）、「小当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１６８７：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が確変状態中（普通図柄の高確率状態中）であるかを判別する（Ｓ１６８８）。現在が確変状態中であると判別した場合（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）、即ち、確変状態中に実行された第２特別図柄抽選にて「小当たりＢ」に当選した第２特別図柄変動が今回の処理対象である場合は、次に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６８９）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンでは無いと判別した場合（Ｓ１６８９：Ｎｏ）、即ち、確変状態の最終変動では無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定し（Ｓ１６９０）、上述したＳ１６８４に移行する。また、Ｓ１６８８の処理にて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１６８９の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は（Ｓ１６８９：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９０の処理をスキップして、上述したＳ１６８４の処理へ移行する。

【２００６】

つまり、確変状態中において「小当たりＣ」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値が０まで減算されなくても、強制的に時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されるため、確変状態中の特別図柄変動（抽選）を所定回数（５０回）実行する前に、遊技状態を確変状態から潜確状態へと移行させることが可能となる。よって、「小当たりＣ」当

選は、確変状態（普通図柄の高確率状態）を終了させるための終了条件として設定されている。本実施形態では、確変状態よりも潜確状態のほうが遊技者に有利な遊技状態となるため、確変状態中に実行される特別図柄抽選の回数が少ない状態、即ち、確変状態中に大当たり当選し、潜確状態に移行すること無く通常状態へと移行してしまう可能性が低い状態で潜確状態へと移行させることが出来る分、時短カウンタ２０３ｈの値を０にすることで潜確状態へと移行する終了条件よりも、「小当たりＣ」当選により成立する終了条件のほうが、遊技者に有利となる終了条件となる。なお、時短カウンタ２０３ｈの値が０である場合（普通図柄の低確率状態である場合）、即ち、通常状態、或いは潜確状態である場合は、時短状態を終了させるための処理が実行されないため、「小当たりＣ」当選した場合と、「小当たりＡ」当選した場合とで同一の処理が実行される。

【２００７】

Ｓ１６８７の処理において、「小当たりＣ」では無いと判別した場合、即ち、読み出した小当たり種別が「小当たりＢ」であると判別した場合は（Ｓ１６８７：Ｎｏ）、現在が特図１変動中（第１特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６９１）、特図１変動中であると判別した場合は（Ｓ１６９１：Ｙｅｓ）、特図１変動の停止を示す特図１変動停止コマンドを設定し（Ｓ１６９２）、第１図柄表示装置の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１６９３）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を０にセット（Ｓ１６９４）する。

【２００８】

そして、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されているか、即ち、実行中の第１特別図柄変動が大当たり変動であるかを判別し（Ｓ１６９５）、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１６９５：Ｙｅｓ）、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）をオフに設定し（Ｓ１６９６）、特図１大当たりに対する記憶情報を削除し（Ｓ１６９７）、本処理を終了する。Ｓ１６９１の処理において、特図１変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６９１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。また、Ｓ１６９５の処理において、特図１大当たりフラグ（大当たりフラグ２０３ｉのうち第１特別図柄に対応するフラグ）がオンに設定されていない、即ち、実行中の第１特別図柄変動が外れ変動であると判別した場合は（Ｓ１６９５：Ｎｏ）、Ｓ１６９６，Ｓ１６９７の処理をスキップして本処理を終了する。

【２００９】

＜第７実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図１８３から図１９２を参照して、第７実施形態における音声ランプ制御装置１１３の制御処理内容について説明をする。まず、図１８３を参照してコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）の内容について説明をする。図１８３は、コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）は、コマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）に代えて実行される制御処理であって、上述したコマンド判定処理７（Ｓ４１９２）と同様に主制御装置１１０から受信した様々なコマンドに対応した処理を実行するものである。

【２０１０】

コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）が実行されるとまず、状態コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２３１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、状態コマンド受信処理を実行し（Ｓ４２３２）、本処理を終了する。この受信コマンド処理（Ｓ４２３２）は、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）にて実行される受信コマンド処理（図６４のＳ４２１３参照）と同様の処理を実行するものである。詳細な説明は省略するが、現在の遊技状態を示す状態コマンドを受信し、その遊技状態に応じたモード演出態様を設定し、第３図柄表示装置８１の表示面にて対応する演出態様（例えば、背面画像）を表示するための表示用コマンドが設定される。例えば、確変状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１６１に示したキャラクタ８１１が山を登る演出態様に対応する表

示用コマンドが設定され、潜確状態を示す状態コマンドを受信した場合は、図１６２に示す準備状態、或いは、図１６３に示すＲＵＳＨ遊技状態を示すための演出態様に対応する表示用コマンドが設定される。なお、潜確状態中における演出態様の切替制御の詳細については後述する。

【２０１１】

コマンド判定処理７（Ｓ４１９２）では、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）に対して、状態コマンドの受信の有無を判別する順序を異ならせている。具体的には、特図変動パターンコマンドを受信したかの判別よりも先に状態コマンドを受信したかの判別を実行するように構成している。このように構成することで、現在の遊技状態を判定した上で、特図変動パターンコマンドに基づく処理を確実に実行することができる。なお、これに限ること無く、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一の順序で各種コマンド判定を実行しても良い。

【２０１２】

Ｓ４２３１の処理において状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２３１：Ｎｏ）、次に、特図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、受信した特図変動パターンコマンドに対応する変動開始フラグ（特図変動開始フラグ２２３ｄ、特図２変動開始フラグ２２３ｆａ）をオンに設定し（Ｓ４２３３）、受信したコマンドから変動パターンコマンドを抽出する（Ｓ４２３４）。そして、本処理を終了する。

【２０１３】

Ｓ４２０３の処理において特図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、次に、特図停止種別コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２０５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、受信した特図停止種別コマンドに対応する停止種別選択フラグ（停止種別選択フラグ２２３ｅ、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂ）をオンに設定し（Ｓ４２３５）、受信したコマンドから停止種別を抽出する（Ｓ４２３６）。そして、本処理を終了する。

【２０１４】

Ｓ４２０５の処理において特図停止種別コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０５：Ｎｏ）、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一のＳ４２０８～Ｓ４２１４の処理を実行し、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、停止関連処理７を実行し（Ｓ４２３６）、本処理を終了する。この停止関連処理７（Ｓ４２３６）の詳細な内容については、図１８４を参照して後述する。

【２０１５】

Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１４：Ｎｏ）、次いで、上述したコマンド判定処理（図６１のＳ４１１２）と同一のＳ４２１６～Ｓ４２１８の処理を実行し、Ｓ４２１４の処理において、停止関連コマンドを受信したと判別した場合は、当たり関連処理７を実行し（Ｓ４２３７）、本処理を終了する。この当たり関連処理７（Ｓ４２３７）の詳細な説明は省略するが、上述した当たり関連処理（図６７のＳ４２１９参照）に対して、役物当たり関連コマンドに代えて小当たり関連コマンドの受信に基づく処理が実行される。この小当たり関連コマンドは、上述した役物当たり関連コマンドと同様に、小当たり遊技の開始を示す小当たり開始コマンド、小当たり遊技中に動作対象となる入賞装置が開放するラウンド遊技の開始を示すラウンドコマンド、小当たり遊技の終了を示すエンディングコマンドが少なくとも含まれており、受信した各コマンドに対応する表示用コマンドを設定する処理が実行される。これにより、主制御装置１１０にて実行される小当たり遊技に対応させた演出態様を第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されることができる。

【２０１６】

そして、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２２０：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２０１７】

次に、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）にて実行される停止関連処理７（Ｓ４２３６）の内容について、図１８４を参照して説明をする。図１８４は、停止関連処理７（Ｓ４２３６）の内容を示したフローチャートである。この停止関連処理７（Ｓ４２３６）は、上述した停止関連処理（図６５のＳ４２１５参照）に対して、特図確定コマンドを受信した場合（Ｓ４６０１：Ｙｅｓ）に、準備状態設定処理（図１８４のＳ４６４１参照）を実行する処理を追加した点と、特図破棄コマンドを受信したかを判別する処理を実行し（Ｓ４６４２）、Ｓ４６４２の処理において特図破棄コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４６４２：Ｙｅｓ）、特図破棄設定処理を実行する（Ｓ４６４３）処理を追加した点で相違しており、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号付してその詳細な説明を省略する。

【２０１８】

ここで、準備状態設定処理（Ｓ４６４１）の内容について図１８５を参照して説明をする。図１８５は準備状態設定処理（Ｓ４６４１）の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理（Ｓ４６４１）は、上述した通り、準備状態（図１６２（ａ）参照）を設定するための処理である。この準備状態設定処理（Ｓ４６４１）では、まず、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであるか否かを判別し（Ｓ８００１）、オフであると判別した場合は（Ｓ８００１：Ｎｏ）、準備状態に移行させる可能性が無いため、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ８００１の処理において、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈがオンであると判別した場合は（Ｓ８００１：Ｙｅｓ）、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈをオフに設定し（Ｓ８００２）、ＲＵＳＨ準備中の表示態様（図１６２（ａ）参照）を設定する（Ｓ８００３）。次いで、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇ、および準備状態中フラグ２２３ｆｄをいずれもオンに設定して（Ｓ８００４）、本処理を終了する。

【２０１９】

この準備状態設定処理（図１８５参照）を実行することにより、連荘モード（ＲＵＳＨ遊技）へと移行した時点から、準備状態の表示態様を設定することができる。

【２０２０】

以上説明した通り、本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、潜確状態を、第２特別図柄の抽選が実行され易く、小当たり遊技が頻繁に実行される有利な遊技状態（連荘モード）として構成し、通常状態を最も不利な通常モードとして構成した。そして、確変状態において確変回数（５０回）を終了させることにより、最も有利な連荘モードへと移行する構成とした。つまり、確変状態から、大当たりを介さずに直接最も有利な遊技状態へと移行可能に構成した。このように構成することで、確変状態において、確変回数を経過させることを一つの目標として遊技を行わせることができる。

【２０２１】

ここで、従来より、潜確状態を最も有利な遊技状態に設定し、大当たり当選を経て潜確状態を設定可能にする遊技機が知られている。しかしながら、係る従来型の遊技機では、大当たり当選しない限り潜確状態が設定されることが無いため、通常状態に滞在している間（即ち、大当たりに当選するまでの間）は、持ち球が減り易い不利な状態を形成するものであったため、遊技者に対して満足感を抱かせるには至らず、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【２０２２】

これに対して本第７実施形態では、潜確状態よりも不利な確変状態において確変回数を終了（経過）させることにより、大当たり当選を介すること無く直接、最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。つまり、大当たりに当選しなくても、右打ち遊技を継続するだけで容易に賞球を断続的に獲得し続けることができる有利な状態に移行する構成としている。このように構成することで、確変回数を終了させることができた場合に、遊技者に対してより大きな満足感や達成感を抱かせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２０２３】

さらに、本実施形態では、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果

が特定の抽選結果（小当たりＣ）である場合に、確変回数を経過させること無く最も有利な連荘モード（潜確状態）へと移行する構成とした。これにより、確変状態中における大当たり当選以外の抽選結果に対しても遊技者に期待感を持たせることができる。

【２０２４】

加えて、上述した抽選結果（小当たりＣ）は、確変状態中に実行され難い特別図柄（第２特別図柄）の抽選でのみ当選し得るように構成している。よって、確変状態において右打ち遊技により発射された遊技球が不規則な挙動で右第２入球口６４５へと入球し、第２特別図柄抽選が実行された場合に、遊技者に期待感を持たせることができる。

【２０２５】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄の保留記憶を有していないため、確変状態中に球を第２入球口６４５へと入球させない限り、小当たりＣに当選し得ないように構成している。よって、遊技者に対して確変状態中の球の挙動を注視させることができる。なお、上述した本実施形態の構成の一部のみを採用しても良く、例えば、第２特別図柄の保留記憶機能を持たせ、例えば、確変状態が設定される大当たり遊技中に獲得した第２特別図柄の保留記憶に基づく第２特別図柄抽選を確変状態中に実行させるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態が設定された直後に複数回の第２特別図柄変動を実行させることが可能となる。この場合、第２特別図柄変動が実行される期間中の演出として、例えば、図１６１（ａ）に示したキャラクタ８１１が頂上を目指す演出態様の前段階として、ヘリコプターに乗り込むか否かを煽る演出（ワープ煽り演出）を実行し、第２特別図柄の抽選結果が「小当たりＣ」である場合に、キャラクタ８１１がヘリコプターに乗り込み、図１６１（ｂ）に示した頂上に到達する演出を実行すると良い。

【２０２６】

これにより、確変状態が設定された直後に、潜確状態へと移行し易い期間が設定されていることを遊技者に分かり易く報知することができる。さらにこの場合、確変状態中に実行される第２特別図柄変動の変動パターンとして、確変状態が設定されてから実行される特別図柄変動回数が所定回数未満（例えば、１０回未満）である場合は、ショート変動（変動時間が５秒）が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、大当たり遊技中に獲得した特図２保留に基づく第２特別図柄抽選を円滑に実行することができる。

【２０２７】

また、本実施形態では、確変状態中に右電動役物１６４を頻繁に開放させることで、右打ち遊技によって発射された球が右第２入球口６４５へと入球し難く構成しているが、例えば、普通図柄の変動パターンとして僅かな確率（例えば、１／１００の確率）で長時間の変動時間（例えば、１０秒）の変動パターンが選択されるように構成し、一時的に右第２入球口６４５へと球が入球し易い状態を形成し得るように構成しても良い。これにより、確変状態中において一時的に第２特別図柄抽選を実行し易くすることができる。よって、確変状態が設定されている状態において、特別図柄抽選の結果が特定の抽選結果（小当たりＣ）となり、潜確状態へと移行する機会を増加させることができ、遊技の興趣を向上させることができる。さらに、本実施形態では、確変状態から潜確状態へと移行する契機となる「小当たりＣ」を第２特別図柄抽選でのみ当選可能に構成しているが、これに限ること無く、第１特別図柄抽選においても、第２特別図柄抽選よりも低い僅かな確率（例えば、１／２００）で当選し得るように構成しても良い。

【２０２８】

本第７実施形態におけるパチンコ機１０では、連荘モード（潜確状態）へと移行してから、第２特別図柄の抽選で最初に小当たりに当選するまでの間を準備状態として報知する構成とし、実際に賞球を獲得し得る状況となった場合（即ち、小当たり変動が開始された場合）に、有利な状態（ＲＵＳＨ状態）となったことを報知する構成としている。このように構成することで、ＲＵＳＨ状態が報知されたにもかかわらず賞球が獲得できない状況が長く続いてしまい、遊技者に不満感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【２０２９】

なお、本第７実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなる確率を約１／１（５９

／６０）に設定していたが、これに限られるものではなく、小当たり確率は任意に定めてもよい。例えば、小当たり確率を低くしても良い。

【２０３０】

次に、図１８６を参照して、特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）の内容について説明をする。図１８６は特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）の内容を示したフローチャートである。この特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）は、停止関連処理７（図１８４のＳ４２３６参照）において、特図破棄コマンドを受信した場合に実行されるものである。本実施形態では、潜確状態中において右打ち遊技を実行することで、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）を確保しながら、主として第２特別図柄の抽選を実行し、頻繁に小当たり遊技を実行させるＲＵＳＨ遊技が実行されるように構成している。

【２０３１】

そして、潜確状態中は、第１特別図柄変動として設定される変動時間が長時間（６００秒）となり易くなるように構成している。さらに、潜確状態中に実行される第２特別図柄変動の変動時間を、特図１保留球数に応じて異ならせるように構成しており、具体的には、特図１保留球数が少ないほど（特図１保留球数が１、或いは２の場合）、第２特別図柄変動の変動時間として短い変動時間が選択されるように構成している。加えて、第２特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりＢ」）に当選した場合は、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）させるように構成している。

【２０３２】

つまり、本実施形態では、潜確状態中において、第２特別図柄抽選で小当たり遊技を頻繁に実行させながら、且つ、特定の小当たり当選によって第１特別図柄の保留球数を減少させ、より効率の良い遊技（単位時間内に実行される小当たり遊技回数を増加させる遊技）を目指す遊技が実行されることになる。

【２０３３】

そこで、本実施形態では、潜確状態中に実行されるＲＵＳＨ遊技を、通常のＲＵＳＨ遊技と、通常のＲＵＳＨ遊技よりも単位時間内に実行される小当たり遊技回数が増加するスーパーＲＵＳＨ遊技と、を遊技者に報知する演出を実行可能にし、第２特別図柄抽選で特定の抽選結果（「小当たりＢ」）に当選した場合に、スーパーＲＵＳＨ遊技への移行を示唆する示唆演出（図１６４参照）を実行可能に構成している。これにより、潜確状態中の遊技を実行している遊技者に対して、より有利な状態（スーパーＲＵＳＨ遊技）が存在すること、及び、スーパーＲＵＳＨ遊技が実行されるまでの状況を分かりやすく報知することができ、遊技者の遊技意欲をより高めることができる。

【２０３４】

特図破棄設定処理（Ｓ４６４３）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８１０１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８１０１：Ｎｏ）、現在が潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）では無いため、後述するＳ８１０２～Ｓ８１０７の処理をスキップして、Ｓ８１０８の処理へ移行する。

【２０３５】

一方、Ｓ８１０１の処理において、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８１０１：Ｙｅｓ）、特図保留球数カウンタ（第１特別図柄保留球数カウンタ）２０３ｄｄの値を読み出し、現在の特図保留球数が３であるかを判別する。即ち、第１特別図柄の保留球数が３個で強制停止された状態であるかを判別する（Ｓ８１０３）。ここで、特図保留球数が３であると判別した場合は（Ｓ８１０３：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ突入を示す演出態様（図１６４（ｂ）参照）を決定し、スーパーＲＵＳＨ中フラグをオンに設定し（Ｓ８１０５）、第１特別図柄の強制停止態様を決定し（Ｓ８１０８）、決定した各種態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８１０９）、本処理を終了する。

【２０３６】

ここで、Ｓ８１０８の処理について説明をする。本実施形態では、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とが並行して（重複して）実行されるように構成しているため、第２特

別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ７）に当選した第２特別図柄変動が停止表示されるタイミングは、第１特別図柄変動の変動タイミングとは無関係で決定される。よって、第１特別図柄変動が開始された直後で強制停止（破棄）される場合もあれば、第１特別図柄変動の停止表示直前のタイミングで強制停止（破棄）される場合もある。そして、第１特別図柄変動に対応して変動表示される第３図柄（第３図柄表示装置８１の表示面にて変動表示される装飾用図柄）の変動態様が変動時間の経過に基づいて可変されるパチンコ機１０であれば、例えば、変動開始直後は遊技者が第３図柄を識別困難な程度の高速変動表示を実行し、変動時間の終了間際（変動停止直前）になると、第３図柄を遊技者が識別可能な程度に変動速度を落とした低速変動表示を実行するものが一般的である。

【２０３７】

このように構成されたパチンコ機１０において、第１特別図柄変動を強制停止させたことに基づいて、実行中の第３図柄変動を、強制停止を示すコマンドを受信したタイミングで第３図柄表示装置８１の表示面に表示している表示態様のまま停止表示させてしまうと、例えば、第３図柄が低速変動表示している場合には、大当たりを示す表示態様で第３図柄を停止表示させてしまう虞があった。

【２０３８】

これに対して、本実施形態では、Ｓ８１０８の処理において特図（第１特別図柄）の強制停止態様として実行中の第１特別図柄変動の残期間に基づいて、高速変動時停止態様と、低速変動時停止態様との何れかを決定する。そして、Ｓ８１０９の処理にて設定される表示用コマンドにて表示制御装置１１４へと出力する。表示制御装置１１４側では、受信した表示用コマンドに含まれている強制停止態様の種別に基づいて、第３図柄表示装置８１にて変動表示されている第３図柄の強制停止表示態様を決定し、決定した強制停止表示態様に基づいた表示制御を実行する。

【２０３９】

具体的には、高速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、高速変動表示を実行するために準備された画像データに強制停止を示す表示態様の画像データを割り込ませ、高速変動表示が急に強制停止を示す表示態様に切り替わるように表示制御を実行する。このように構成することで、第１特別図柄が強制停止されたことを遅滞無く遊技者に報知することができる。また、高速変動中は変動している第３図柄を遊技者が識別困難な状況であるため、強制停止を示す表示態様が急に停止表示されたとしても、画像が差し替わったことに対して遊技者に違和感を与えることが無い。

【２０４０】

一方、低速変動時停止態様を示す表示用コマンドを受信した場合は、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されている（される）画像を読み出し、リーチ状態（大当たり当選を示す組み合わせで第３図柄を停止表示可能な状態）であるか否かを判別する。そして、現在がリーチ状態では無いと判別した場合は、低速変動表示用に用いられる表示データのうち、各第３図柄が所定位置（成立ライン）に表示される表示データに対応する画像を強制停止画像に決定し、その強制停止画像が表示されるまで低速変動を継続させた後に変動表示を強制停止させる。また、リーチ状態である場合には、変動中の残りの第３図柄列に含まれる一の図柄を、強制停止を示す強制停止図柄に差し替えた画像データを作成し、強制停止図柄が停止表示されるように強制停止用変動表示データを生成し、その強制停止用変動表示データに基づいた表示制御を実行する。

【２０４１】

このように、第１特別図柄を強制停止させる場合において、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行されている第３図柄の変動表示態様に応じて、第３図柄を強制停止させるための処理を異ならせることにより、第１特別図柄変動がどのタイミングで強制停止されたとしても遊技者に違和感を与えること無く第３図柄を停止表示されることができる。

【２０４２】

また、上述した表示制御を実行した場合は、第１特別図柄変動が強制停止されてから第３図柄変動表示が停止表示されるまでの期間が、実行中の第３図柄変動の変動表示態様に応

じて異なるが、この場合、例えば、第１特別図柄変動を強制停止する場合において、第１特別図柄変動を強制停止表示してから強制停止を確定するまでの期間、或いは、第１特別図柄変動を強制停止させるための強制停止条件が成立する第２特別図柄変動における小当たりＢ当選を示す特別図柄が停止表示されてから確定するまでの図柄確定期間を所定期間（例えば、１秒）に規定し、その所定期間内において、第３図柄変動を停止表示させる各種強制停止表示制御を実行すれば良い。そして、確定期間が経過したことを示すコマンド（確定コマンド）が主制御装置１１０から出力されたことに基づいて強制停止確定用の第３図柄表示態様（例えば、「１２３」）を表示させれば良い。このように構成することで、第３図柄変動表示を強制停止させる際に、実行中の第３図柄変動の変動表示態様に応じて第３図柄変動表示を強制停止させるまでの期間を異ならせたとしても確定期間内で第３図柄変動表示を強制停止させることができ、さらに、確定期間経過時に同一の表示態様で第３図柄を強制停止確定用の表示態様で表示させることができる。

【２０４３】

図１８６に戻り説明を続ける。Ｓ８１０３の処理において、特図保留球数が３では無いと判別した場合は（Ｓ８１０３：Ｎｏ）、次に、特図保留球数が４であるかを判別し（Ｓ８１０６）、４であると判別した場合は（Ｓ８１０６：Ｙｅｓ）、最頂上を目指す演出態様（例えば、図１６４（ａ）に示した演出画面からキャラクタ８１１が一段上に上る演出態様）を決定し（Ｓ８１０７）、Ｓ８１０８の処理へ移行する。また、Ｓ８１０６の処理において４では無いと判別した場合は、Ｓ８１０７の処理をスキップしてＳ８１０８の処理へ移行する。

【２０４４】

次に、図１８７を参照して、変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）の内容について説明をする。図１８７は変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）は、第７実施形態において音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理の中で実行され、第３図柄表示装置８１において変動演出を実行させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し設定する。

【２０４５】

変動表示設定処理７（Ｓ４１５３）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた特図変動開始フラグ２２３ｄがオンかを判別する（Ｓ５２０１）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２３４の処理へ移行する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に１を加算し（Ｓ５２３１）、特図変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ５２０２）、次いで、表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを取得した変動パターン種別に基づいて生成するための演出態様設定処理を実行し（Ｓ５２３２）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータをシフトし（Ｓ５２３３）、Ｓ５２３４の処理へ移行する。

【２０４６】

Ｓ５２３４の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンかを判別する（Ｓ５２３４）。そして、特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２３４：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２３８の処理へ移行する。一方、特図２変動開始フラグ２２３ｆａがオンであると判別した場合（Ｓ５２３４：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値を１加算し（Ｓ５２３５）、特図２変動開始フラグ２２３ｆａをオフに設定し（Ｓ５２３６）、次いで、特図２用変動表示設定処理７を実行する（Ｓ５２３７）。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）の詳細については図１９０を参照して後述する。Ｓ５２３７の処理を終えると、Ｓ５２３８の処理へ移行する。

【２０４７】

Ｓ５２３８の処理では、ＲＡＭ２２３に設けられた停止種別選択フラグ２２３ｅまたは特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂがオンかを判別する（Ｓ５２３８）。そして、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂがオンではない（即ち、オフである）と判別した場合（Ｓ５２３８：Ｎｏ）、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、そのまま本処理を終了する。一方、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂがオンであると判別した場合（Ｓ５２３８：Ｙｅｓ）、特図変動開始フラグ２２３ｅまたは特図２変動開始フラグ２２３ｆｂをオフに設定し（Ｓ５２３９）、次いで、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用特図１または特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２４０）、その後、本処理を終了する。

【２０４８】

次いで、上述した演出態様設定処理（Ｓ５２３２）の詳細について説明する。この演出態様設定処理（Ｓ５２３２）は、上述した通り、変動パターンコマンドにより通知された第１特別図柄の変動種別に応じた演出態様を設定するための処理である。この演出態様設定処理（Ｓ５２３２）では、まず、現在が通常状態であるかを判別し（Ｓ８２０１）、通常状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次いで、確変状態であるかを判別する（Ｓ８２０２）。Ｓ８２０２の処理において、確変状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｎｏ）、潜確状態（連荘モード）であることを意味し、天井演出設定処理を実行し（Ｓ８２０３）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２０８）、本処理を終了する。

【２０４９】

一方、Ｓ８２０２の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２０２：Ｙｅｓ）、今回の第１特別図柄が確変状態の最終変動であるかを判別するために、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値が１であるかを判別する（Ｓ８２０４）。Ｓ８２０４の処理において、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値が１であると判別した場合は（Ｓ８２０４：Ｙｅｓ）、ＲＵＳＨ遊技へと移行する前の最後の変動表示演出の演出態様を選択するための天井演出設定処理を実行して（Ｓ８２０６）、処理をＳ８２０８へと移行する。一方で、Ｓ８２０４の処理において、残時短回数が１ではないと判別した場合（Ｓ８２０４：Ｎｏ）、即ち、潜確状態（連荘モード）へと移行する可能性が無いため、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定して（Ｓ８２０５）、処理をＳ８２０８へと移行する。これに対し、Ｓ８２０１の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する通常モード用の演出態様を決定して（Ｓ８２０７）、処理をＳ８２０８へと移行する。

【２０５０】

次に、図１８８のフローチャートを参照して、上述した天井演出設定処理（Ｓ８２０２，Ｓ８２０６）の詳細について説明する。図１８８に示した通り、天井演出設定処理（Ｓ８２０３（Ｓ８２０６））では、まず、入賞情報格納エリア２２３ｂのうち、第１特別図柄に対応する実行エリアのデータを読み出して（Ｓ８３０１）、読み出した実行エリアのデータが大当たりに対応するデータであるか否かを判別し（Ｓ８３０２）、大当たりであると判別した場合（Ｓ８３０２：Ｙｅｓ）、即ち、今回の特図１変動が大当たり変動であると判別した場合、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様（大当たりを報知するための演出態様を決定して（Ｓ８３０３）、本処理を終了する。即ち、第１特別図柄抽選にて大当たり当選した場合は、潜確状態へと移行すること無く大当たり遊技が実行されるため、頂上到達を報知する演出（図１６１（ｂ）参照）の演出態様を決定すること無く、大当たりを報知するための演出態様（例えば、崖を登っている際中に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出態様）が決定される。このように構成することで、頂上到達演出が実行されたにも関わらず、大当たり遊技が実行され、その後、潜確状態以外の遊技状態が設定されてしまい、遊技者に不快感を与えてしまうことを抑制することができる。

【２０５１】
なお、本実施形態では、Ｓ８３０２の処理にて大当たり当選した特別図柄変動であると判別した場合は、選択された大当たり種別に関わらず、頂上到達演出を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選している場合は、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。また、本実施形態では、確変状態の最終変動にて頂上到達演出を実行するか否かを判別する処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、確変状態中に大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選している場合（大当たり変動中）に、頂上到達演出を実行した上でさらに、頂上に大当たり当選を示す表示態様を表示させる演出を実行するように構成しても良い。これにより、確変状態中に実行される演出（キャラクタ８１１が頂上を目指す演出）の演出態様を、確変状態の残期間と、第１特別図柄抽選の抽選結果とに基づいて可変させることができ、且つ、頂上到達演出が実行された場合に、潜確状態が確実に設定されるように構成することができ、演出効果を高めることができる。
【２０５２】
これに対し、Ｓ８３０２の処理において、実行エリアから読み出したデータが大当たりを示すデータではないと判別した場合は（Ｓ８３０２：Ｎｏ）、岩山の頂上にキャラクタ８１１が到達する演出態様（図１６９（ｂ）参照）を決定し（Ｓ８３０４）、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈをオンに設定して（Ｓ８３０５）、本処理を終了する。
【２０５３】
この天井演出設定処理（図１８９参照）を実行することにより、潜確状態へと移行した時点における第１特別図柄の抽選結果の先読み結果に応じて、頂上到達演出（図１６９（ｂ）参照）の実行可否を好適に設定することができる。
【２０５４】
次に、図１９０のフローチャートを参照して、上述した変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）にて実行される特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）の詳細について説明する。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）は、第２特別図柄変動の変動パターンに対応した変動演出を設定するための処理である。この特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンであるか否かを判別し（Ｓ８４０１）、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオフであると判別した場合（Ｓ８４０１：Ｎｏ）、即ち、現在の遊技状態が通常状態、或いは潜確状態であると判別した場合は、次いで、確変状態が設定されているかを判別する（Ｓ８４０２）。
【２０５５】
Ｓ８４０２の処理において、確変状態が設定されていないと判別した場合、即ち、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８４０２：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する第２特別図柄の変動表示態様を決定し（Ｓ８４０３）、本処理を終了する。
【２０５６】
一方、Ｓ８４０２の処理において、現在の遊技状態が確変状態であると判別した場合は（Ｓ８４０２：Ｙｅｓ）、確変状態中における第２特別図柄変動の変動表示態様を設定するための確変中設定処理（Ｓ８４０４）を実行し、本処理を終了する。この確変中設定処理（Ｓ８４０４）の詳細な内容については、図１９１を参照して後述する。
【２０５７】
Ｓ８４０１の処理において、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンであると判別した場合は（Ｓ８４０１：Ｙｅｓ）、次に、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオンであるか否かを判別し（Ｓ８４０５）、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオフであると判別した場合は（Ｓ８４０５：Ｎｏ）、ＲＵＳＨ遊技中（準備状態が終了している状態）であることを意味するため、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）中における第２特別図柄変動の変動表示態様を設定するためのＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）を実行し、本処理を終了する。このＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の詳細な内容については、図１９２を参照して後述する。

【２０５８】
一方、Ｓ８４０５の処理において、準備状態中フラグ２２３ｆｄがオンである（即ち、準備状態中である）と判別した場合は（Ｓ８４０５：Ｙｅｓ）、次いで、変動パターンコマンドにより小当たりの変動種別が通知されたか否かを判別し（Ｓ８４０６）、小当たりの変動種別が通知されたと判別した場合は（Ｓ８４０６：Ｙｅｓ）、準備状態中フラグ２２３ｆｄをオフに設定し（Ｓ８４０７）、今回の変動表示演出の演出態様として、ＲＵＳＨ突入を報知するＲＵＳＨ突入演出の演出態様（図１６２（ｂ）参照）を決定して（Ｓ８４０８）、本処理を終了する。
【２０５９】
次に、図１９１を参照して確変中設定処理（Ｓ８４０４）の処理内容について説明をする。図１９１は、確変中設定処理（Ｓ８４０４）の内容を示したフローチャートである。この確変中設定処理（Ｓ８４０４）では、確変状態中に第２特別図柄変動が実行された際の演出態様を設定するためのものであり、確変状態中に小当たりＣに当選し、確変回数（５０回）を経過すること無く、潜確状態が設定される際の演出態様（ショートカット演出態様）を設定するための処理が実行される。上述した通り、本実施形態では確変状態中において右打ち遊技を実行した場合には、右側領域を流下する殆どの球が右電動役物１６４に入賞し、第１特別図柄変動が実行されるように構成している。しかしながら、右側領域を流下する球同士が衝突する等により、不規則な挙動をとった場合において稀に右第２入球口６４５へと球が入球し、第２特別図柄抽選が実行される場合がある。そして、確変状態中に実行された第２特別図柄抽選により小当たりＣに当選した場合は、確変状態の終了条件である確変回数（５０回）分の特別図柄変動の実行を行わずして確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成している。よって、確変状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行された場合には、遊技者に対して潜確状態へと移行するチャンスが訪れたことを示すために特別な演出が実行される。
【２０６０】
確変中設定処理（Ｓ８４０４）が実行されるとまず、今回の第２特別図柄変動が小当たりＣに当選している変動であるかを判別する（Ｓ８５０１）。小当たりＣであると判別した場合は（Ｓ８５０１：Ｙｅｓ）、次に変動回数カウンタ２２３ｆｃの値を読み出し（Ｓ８５０２）、Ｓ８５０２の処理で読み出した変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に基づいて確変残回数が５回以下であるかを判別し（Ｓ８５０３）、５回以下であると判別した場合は（Ｓ８５０３：Ｙｅｓ）、小当たりＲＵＳＨ（ＲＵＳＨ遊技）突入を示す演出態様を決定し、後述するＳ８５０６の処理へ移行する。
【２０６１】
一方で、Ｓ８５０３の処理において、確変算回数が５回以下では無い（６回以上である）と判別した場合は（Ｓ８５０３：Ｎｏ）、小当たりＲＵＳＨ（ＲＵＳＨ遊技）にショートカット突入することを示す演出態様（例えば、ワープ演出）を決定し（Ｓ８５０４）、Ｓ８５０６の処理へ移行する。また、Ｓ８５０１の処理において、今回の変動が小当たりＣに当選していないと判別した場合は（Ｓ８５０１：Ｎｏ）、そのままＳ８５０６の処理へ移行する。
【２０６２】
Ｓ８５０６の処理では、確変中に特２変動（第２特別図柄変動）が実行されたことを示す演出態様（例えば、図１６１（ａ）に示した表示態様からキャラクタ８１１が炎を身に纏い（キャラクタ８１１の表示態様を可変させ）、山を勢いよく登り出す演出態様）を決定し（Ｓ８５０６）、決定された各種演出態様を示す表示用パターンコマンドを設定し（Ｓ８５０７）、本処理を終了する。
【２０６３】
次に、図１９２を参照して、ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の内容について説明をする。図１９２は、ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）の内容を示したフローチャートである。このＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行される第２特別図柄変動に対して各種演出を設定するための処理が実行される。

【２０６４】
ＲＵＳＨ中設定処理（Ｓ８４１０）が実行されると、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８６０１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ８６０１：Ｙｅｓ）、次に、今回の変動が小当たりＢ当選しているかを判別する（Ｓ８６０２）。小当たりＢ当選していると判別した場合は（Ｓ８６０２：Ｙｅｓ）、変動停止時に実行中の第１特別図柄変動が強制停止されるため、スーパーＲＵＳＨ終了のピンチを示す終了示唆演出の演出態様を設定し（Ｓ８６０３）、その他、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応するＲＵＳＨ用の演出態様を決定し（Ｓ８６０４）、本処理を終了する。
【２０６５】
一方、Ｓ８６０２の処理において、今回の変動が小当たりＢ当選していない場合（Ｓ８６０２：Ｎｏ）、或いは、Ｓ８６０１の処理においてスーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンに設定されていないと判別した場合（Ｓ８６０１：Ｎｏ）は、そのままＳ８６０４の処理へ移行し、その後本処理を終了する。
【２０６６】
＜第７実施形態の遊技盤構成を用いた別例について＞
上述した第７実施形態では、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域にスルーゲート６７を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物１６４を配設するように構成し、さらに、右電動役物１６４が閉状態（球が右電動役物１６４内に入賞困難となる状態）の間は、右電動役物１６４の開閉蓋１６４ｒ１上を球が流下するように流路（図１５８参照）を形成し、開閉蓋１６４ｒ１上を流下した球が入球可能となる位置に右第２入球口６４５を配設するように構成していた。そして、右電動役物１６４の開放パターン（普図当たり遊技の開放動作パターン）に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート６７を通過した球が流下可能な流路（以下、特定流路と称す）を流下する球が、右電動役物１６４へと入賞する割合（右電動役物１６４内に設けられた右第１入球口１６４ｒ（第１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口）へと入球する割合）と、右第２入球口６４５へと入球する割合（第２特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合）と、を可変させることができるように構成していた。
【２０６７】
具体的には、遊技状態として確変状態が設定されている場合は、特定流路を流下する球の殆どが右電動役物１６４へと入賞するように、普通図柄変動の変動時間と、右電動役物１６４の開放パターンと、を規定し、潜確状態が設定されている場合は、確変状態が設定されている場合よりも、特定流路を流下した球が右電動役物１６４へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間と、右電動―役物１６４の開放パターンと、を規定している。加えて、通常状態が設定されている場合は、潜確状態が設定されている場合よりもさらに、右電動役物１６４へと入賞する割合を低くするように普通図柄変動の変動時間を規定している。なお、潜確状態と通常状態とでは、共に普通図柄の低確率状態が設定されており、普図当たり遊技に実行される開放動作パターン（右電動役物１６４のの開放パターン）は同一であるが、普通図柄の変動時間を可変させることにより、普図当たり遊技が実行される間隔を異ならせ、結果として特定流路を流下した球が右電動役物１６４へと入賞する割合を異ならせるように構成していた。
【２０６８】
上述した第７実施形態の構成によれば、設定されている遊技状態に応じて、球が入球し易い始動口（右第１入球口１６４ｒ、右第２入球口６４５）を異ならせることにより、右打ち遊技を実行することにより主として特別図柄抽選が実行される特別図柄の種別を容易に異ならせることができるため、遊技者に対して異なる遊技状態が設定された場合に、異なる遊技性の遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるものであった。
【２０６９】
しかしながら上述した第７実施形態では、設定されている遊技状態（例えば、確変状態）

に対して、主として特別図柄抽選が実行される特別図柄種別が規定されており、具体的には、確変状態中は第１特別図柄抽選が、潜確状態中は第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成していた。よって、設定されている遊技状態が可変設定されない限り、主として実行される特別図柄抽選に対応する特別図柄種別を異ならせることができず、同一の遊技状態で長期間遊技を行っている遊技者が早期に遊技に飽きてしまうという問題があった。

【２０７０】

上述した問題を解決するためには、第７実施形態の構成に代えて以下の各構成、或いは各構成を組み合わせて用いると良い。

【２０７１】

＜構成例１：普図変動パターン選択テーブルの構成＞

上述した第７実施形態では、図１７２（ｂ）に示した通り、設定されている遊技状態と、第２変動種別カウンタＣＳ３の値に対応させて変動パターンが規定されており、変動パターンを選択する処理が実行される場合に、取得している第２変動種別カウンタＣＳ３の値に対応した変動パターンを選択するように構成していた。つまり、上述した第７実施形態では、同一の遊技状態が設定されている場合には、当該遊技状態中に実行された特別図柄変動の回数に関わらず、同一内容の変動パターンが規定されているデータテーブルから取得した第２変動種別カウンタＣＳ３の値に基づいて変動パターンを選択するように構成していた。これに対して、本構成例１では、特定の遊技状態（確変状態）が設定されている状態で実行される特別図柄変動回数（確変大当たり遊技終了後に実行された特別図柄抽選回数）に応じて、選択される変動時間の選択割合や、選択される変動時間の長さを異ならせることができるよう普図変動パターン選択テーブルが構成されている。

【２０７２】

つまり、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇ（図１７２（ｂ）参照）の構成に対して、遊技状態が設定されてからの特別図柄変動回数に対応させて異なる変動パターンが規定されている点で相違している。具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が１～２回の範囲では、変動時間が２秒の変動パターンが規定されており、３～５０回の範囲では、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇと同様に変動時間が０．８秒の変動パターンが規定されている。

【２０７３】

このように構成することで、確変状態が設定されてから特別図柄変動が２回実行されるまでの間、普通図柄変動として変動時間が２秒の変動パターンが選択されることになる。よって、確変状態が設定されてからの所定期間（特別図柄変動が２回実行されるまでの期間）は、当該所定期間外（特別図柄変動が２回実行された以降の期間）よりも、右第２入球口６４５へと球を入球させ易くすることができる。これにより、確変状態中の一部期間のみ第２特別図柄抽選を実行させ易くすることができる。よって、確変状態中の一部期間のみ第２特別図柄抽選にて特定の小当たり（小当たりＣ）に当選し、予め定められた所定期間（確変回数５０回）の経過を待たずして確変状態から、その確変状態よりも遊技者に有利となる潜確状態へと移行させ易くすることが可能となる。

【２０７４】

なお、上述した構成例１では、確変状態が設定されてからの所定期間を、その所定期間以外の期間よりも遊技者に有利とするように選択され得る普通図柄の変動パターンを規定しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態が設定されてから特定期間経過した場合に、遊技者に有利となる普通図柄の変動パターンが選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態を終了させること無く特定期間を経過させた場合に、特定期間内よりも遊技者に有利な遊技を実行させることができる。よって、遊技状態が可変されること無く長時間の遊技を実行している遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２０７５】

また、上述した構成例１では、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数に応じて異

なる変動時間（変動パターン）を選択するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特別図柄変動回数に関わらず、変動時間が２秒の変動パターンと、変動時間が０．８秒の変動パターンとを選択可能に構成し、各変動パターンが選択される確率を、特別図柄変動回数に応じて異ならせるように構成し、具体的には、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が所定条件を満たしている場合（例えば、確変状態が設定されてから実行された特別図柄変動回数が２回以内の場合で、或いは、確変状態が設定されてからの特別図柄変動回数が偶数の場合）のほうが、所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる変動パターン（２秒の変動パターン）が選択され易くなるように構成しても良い。このように構成することで、各変動パターンの選択割合を特別図柄の変動回数に応じて可変設定するだけで遊技者に有利な遊技が実行される期間を容易に設定することができる。

【２０７６】

上述した構成例１では、確変状態が設定された場合に参照する普図変動パターン選択テーブルを１種類としているが、これに限ること無く、確変状態が設定される契機となる大当たり種別に応じて、異なるデータテーブルを参照して普通図柄の変動パターンを選択するように構成しても良く、この場合、大当たり遊技の終了後に同一の確変状態が設定される大当たり種別であっても、当選した大当たり種別に応じて、異なるデータテーブル（普図変動パターンテーブル）を参照して普通図柄変動の変動パターン（変動時間）を選択させることができる。この場合、大当たり種別に応じて、有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄抽選）が実行され易い期間）の長さや、有利期間が設定されるタイミングを異ならせるように構成すると良い。また、特定の有利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間が有利期間となるようにし、特定の不利大当たり種別が設定された場合は、確変状態の全期間に対して有利期間が設定されないように構成しても良い。

【２０７７】

なお、上述したように特定の遊技状態（確変状態）が設定されている期間のうち、一部の期間において、他の期間よりも遊技者に有利な遊技を実行可能に構成した場合には、遊技者に対して、現在の遊技状態に加え、現在が有利期間（他の期間よりも遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄抽選）が実行され易い期間）であるかを遊技者に示唆（報知）するための期間示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、上述した第７実施形態において確変状態中に実行される山登り演出（図１６１（ａ）参照）中に、ウサギを模したキャラクタ８１１をパワーアップさせた表示態様に変更させ、主表示領域Ｄｍに「パワフルゾーン突入」の文字を表示し、頂上に到達するまでの期間が短縮し得る演出を実行するように構成すると良い。

【２０７８】

このように構成することで、遊技者に対して、現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。よって、例えば、確変状態中に参照される普図変動パターンテーブルとして有利期間が異なる複数の普図変動パターンテーブルを複数用意しておき、確変大当たり当選時に設定された大当たり種別に基づいて、一の普図変動パターンテーブルを選択可能に構成した場合であっても、遊技者に対して有利期間を分かり易く報知することができる。なお、上述した期間示唆演出は、有利期間中のほうが有利期間外よりも実行され易くなるように構成されている全ての演出を対象とするものであり、遊技者に対して現在が有利期間であることを直接的に説明する演出以外の演出であっても、その演出が実行された時点で、現在が有利期間の可能性のほうが、有利期間外である可能性よりも高くなるため期間示唆演出に含まれる。よって、期間示唆演出は、その実行頻度が有利期間よりも低くなれば良く、有利期間外の期間（不利期間）にて実行されても良い。

【２０７９】

また、上述した期間示唆演出、即ち、現在が有利期間である可能性が高いことを遊技者に示唆するための演出に加え、今回の確変状態にて参照される普図変動パターンテーブルが、確変状態中に参照可能な複数の普図変動パターンテーブルのうち、有利期間が設定され

易い普図変動パターンテーブルであることを示唆する状態示唆演出を実行するように構成しても良い。

【２０８０】

さらに、確変状態が設定されている場合において、右第２入球口６４５へと球が入球した場合に、球が右第２入球口６４５へと入球したことを報知するための報知演出の演出態様を、現在が有利期間であるか否かの判別結果に基づいて異ならせるように構成しても良く、例えば、有利期間中に右第２入球口６４５へと球が入球した場合には、入球頻度が高い状態（有利期間中）における球の入球であるため、遊技者を過剰に祝福する演出態様を設定すること無く報知演出を実行し、入球頻度が低い状態（不利期間中）で球が右第２入球口６４５へと入球した場合には、有利期間中に球が右第２入球口６４５へと入球した場合に設定され得る報知演出の演出態様よりも、遊技者を祝福する演出態様が設定されるように構成すると良い。このように特定の入球口に対する入球のさせ易さを異ならせた複数の期間を設定可能に構成した場合に、設定されている期間に応じて報知演出の演出態様を可変させることにより、入球し難い期間中に球を特定の入球口に入球させることができた場合に特別な演出態様の報知演出を実行することができる。

【２０８１】

上述した構成例１では、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタＣＳ３の値）に応じて普通図柄の変動時間を可変させることにより、特定流路（スルーゲート６７を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第２入球口６４５へと到達する割合を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、普通図柄抽選で当たり当選した場合に、その当たり当選した普通図柄変動が停止表示されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間（普図確定期間）の長さを、当選した普図当たり種別、或いは、選択された普図変動パターンの種別に応じて異ならせても良い。即ち、普通図柄変動が開始されてから普図当たり遊技が実行されるまでの期間を、所定条件（大当たり種別、遊技状態、特別図柄変動回数、変動種別カウンタＣＳ３の値、普図抽選結果等）に応じて可変させることができるように構成しても良い。

【２０８２】

＜構成例２：右電動役物の開放動作構成＞

上述した第７実施形態では、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物１６４の開放動作パターンが１種類の例を示しているが、これに限ること無く、例えば、確変状態中に実行される普図当たり遊技における右電動役物１６４の開放動作パターンを複数種類設定可能に構成し、設定された開放動作パターンに応じて、普図当たり遊技中における右電動役物１６４が閉鎖状態（球が開閉蓋１６４ｒ１を流下して右第２入球口６４５に）となる期間の長さを異ならせるように構成しても良い。このように構成することで、確変状態中に実行される普図当たり遊技の当たり種別に応じて特定流路（スルーゲート６７を通過した球が流下する流路）を流下した球が右第２入球口６４５へと到達する割合を可変させることができる。

【２０８３】

さらに、例えば、普図当たり遊技の開放動作パターンとして、第１開放状態（球を右電動役物１６４へと入賞し易い状態）が２秒間、第１閉鎖状態（球を右電動役物１６４へと入賞し難い状態）が５秒間、第２開放状態が０．５秒間設定される開放動作パターンを設定し、普図当たり遊技中に球が右電動役物１６４へと１個入賞した場合に普図当たり遊技が終了するように構成しても良い。

【２０８４】

このように構成することで、例えば、第１開放状態中に球を右電動役物１６４に入賞させてしまうと、その時点で普図当たり遊技が終了してしまうが、第１開放状態中に球を右電動役物１６４へと入賞させないように遊技を実行することで、普図当たり遊技中に球を右第２入球口６４５へと到達させ易くすることができる。また、この場合、第１開放状態の期間が経過した時点で普図当たり遊技が終了する開放動作パターンも設定可能に構成すると良い。これにより、遊技者に対して普図当たり遊技中に球を発射させるか（右打ち遊技

を実行するか）否かを選択させる楽しみを提供することができる。
【２０８５】
以上、説明をした第７実施形態、及び第７実施形態の別構成例では、上述した第７実施形態では、図１５７に示した通り、遊技盤１３の右側領域にスルーゲート６７を通過した球が流下し得る流路を形成し、その流路内に右電動役物１６４を配設するように構成し、さらに、右電動役物１６４が閉状態（球が右電動役物１６４内に入賞困難となる状態）の間は、右電動役物１６４の開閉蓋１６４ｒ１上を球が流下するように流路（図１５８参照）を形成し、開閉蓋１６４ｒ１上を流下した球が入球可能となる位置に右第２入球口６４５を配設するように構成していた。そして、右電動役物１６４の開放パターン（普図当たり遊技の開放動作パターン）に応じて、右側領域を流下する球、ひいては、スルーゲート６７を通過した球が流下可能な流路（以下、特定流路と称す）を流下する球が、右電動役物１６４へと入賞する割合（右電動役物１６４内に設けられた右第１入球口１６４ｒ（第１特別図柄抽選の抽選契機となる始動口）へと入球する割合）と、右第２入球口６４５へと入球する割合（第２特別図柄抽選の抽選契機となる始動口へと入球する割合）と、を可変させることができるように構成し、確変状態中においては、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利となるように構成していた。つまり、特定流路の上流側に設けられた始動口のほうが下流側に設けられた始動口よりも遊技者に不利な抽選が実行されるように構成し、上流側に設けられた始動口への球の入賞割合を可変させることにより遊技者に有利となる抽選が実行される下流側の始動口への球の入賞割合を可変させるように構成していたが、これに限ること無く、例えば、特定領域の上流側に設けられた始動口に球が入球したほうが、下流側に設けられた始動口に球が入球するよりも遊技者に有利な抽選が実行されるように構成しても良い。
【２０８６】
また、上述した第７実施形態では、遊技者に最も有利となる潜確状態がどの契機で設定されたとしても、具体的には、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される大当たりに当選し、大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定された場合、或いは、確変状態中に所定の移行条件（例えば、確変回数５０回）が成立し潜確状態が設定された場合でも、潜確状態が設定される時点において、第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）が所定個数（例えば４個）確保されている状態となり易くするために、大当たり遊技中、或いは確変状態中に実行される右打ち遊技において特図１保留を獲得することができるように構成していた。具体的には、確変状態中は第１特別図柄変動が実行され、大当たり遊技中は第１特別図柄変動が実行されないため、潜確大当たりに当選したことを契機に潜確状態が設定される場合のほうが、確変状態を経由して潜確状態が設定される場合よりも、特図１保留数が上限値（４）の状態で潜確状態が実行され易くなる。
【２０８７】
また、潜確状態が設定されると、特図１保留の数に応じて有利度合いの異なる（変動時間の異なる）遊技（第２特別図柄抽選）を実行するように構成し、特図１保留数が少ない方が、特図１保留数が多い場合よりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成していた。
【２０８８】
つまり、確変状態中に確変回数（確変状態中に実行される特別図柄変動回数）が５０回に到達した場合には、確変回数５０回に到達するまでに実行された右打ち遊技によって、特図１保留数が高確率で上限（４個）となるよう構成していた。さらに、上述した第７実施形態では、確変状態中に第２特別図柄抽選で小当たりＣに当選した場合には、確変回数が５０回に到達するよりも前に確変状態を潜確状態へと移行させることができるように構成していた。よって、例えば、確変状態が設定された直後に小当たりＣに当選し、潜確状態に移行した場合は、他の移行条件の成立に基づいて潜確状態が設定された場合に比べて、潜確状態が設定される前における右打ち遊技の実行期間が短くなることから、潜確状態が設定された時点における特図１保留数を少なくし易くすることができる。よって、上述した他の移行条件（確変回数５０回到達時に成立する移行条件）よりも遊技者に有利な移行条件とすることができる。

【２０８９】
このように、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（大当たり、確変回数５０回、小当たりＣ当選）を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成することにより、遊技者に対して設定される遊技状態だけでは無く、成立する移行条件に対しても興味を持たせることができる。さらに、同一の遊技状態（例えば、確変状態）が設定している状態で特定の遊技状態（例えば、潜確状態）を設定するために複数の移行条件（確変回数５０回、小当たりＣ当選）として大当たりを介すること無く成立し得る移行条件を予め設定しておき、成立した移行条件の種別に応じて特定の遊技状態が設定されてからの有利度合いを可変可能に構成しているため、遊技者に対して大当たり当選することを目指す遊技と、有利な移行条件を成立させることを目指す遊技と、を並行して行わせることができる。さらに、予め設定されている特定の移行条件（小当たりＣ当選）は、成立するタイミングに応じて潜確状態設定後の有利度合いが可変され易くなるように構成しているため、具体的には、特図１保留数が少ない状態で移行条件が成立した場合は、潜確状態設定後に有利な遊技（スーパーＲＵＳＨ）が実行され易くなるように構成しているため、遊技者に対してどのタイミングで移行条件が成立するのかを期待を持たせながら遊技を行わせることができる。また、特定の移行条件（小当たりＣ当選）は、特図１保留数に関わらず成立し得るものであるため、遊技者に対して常に特定の移行条件が成立することを期待させることができる。
【２０９０】
上述した第７実施形態では、潜確状態へと移行させる複数の移行条件のうち、小当たりＣ当選により成立する移行条件が遊技者に最も有利となり得るように構成しているが、これに限ること無く、確変回数５０回に到達した場合のほうが、遊技者に有利となるように構成しても良い。この場合、例えば、確変状態のほうが潜確状態よりも遊技者に有利となるように構成したり、特図１保留球数が多い状態で潜確状態が設定されたほうが、少ない状態で潜確状態が設定されるよりも遊技者に有利な遊技が実行されるように構成したりすれば良い。
【２０９１】
また、図１６１（ａ）及び（ｂ）を参照して示した確変状態中に実行される演出（山登り演出）として、移行条件が成立した場合に実行される演出の演出態様を、その時点における特図１保留球数に応じて可変させても良く、例えば、潜確状態設定後に有利な遊技を実行させるための実行条件が成立している場合（例えば、特図１保留球数が１個の状態で移行条件が成立している場合）は、成立していない場合よりも豪華な頂上（例えば、頂上が花畑になっている演出態様）に到達する演出を実行し、遊技者に対して有利な状態で移行条件が成立したことを報知するように構成しても良い。また、小当たりＣに当選した時点（小当たりＣ当選した第２特別図柄変動が開始された時点）や、確変回数５０回に到達することが確定した時点（特図１保留を先読みし、確変回数５０回に到達するまでに大当たり当選しないことが確定した時点）で、右打ち遊技を中断させることを促す演出を実行しても良い。これにより、無駄に特図１保留が増加してしまうことを抑制することができる。
【２０９２】
さらに、上述した第７実施形態では、潜確状態が設定された状態で、長時間変動の第１特別図柄変動（１０分変動）が複数回実行されるまで遊技を中断することで、強制的に有利な遊技状態で遊技を行うことが可能なものであったが、これに対して、潜確状態中に長時間の間遊技を中断することで遊技者に最も不利な遊技が実行されるようにペナルティを設けると良い。具体的には、普通図柄の保留記憶数（普図保留数）に応じて、選択される普図変動パターンを異ならせるように構成し、普通図柄の保留記憶数が０の場合に選択される普図変動パターンが、普通図柄の保留記憶数が０よりも多い場合（例えば、３）の場合に選択される普図変動パターンよりも遊技者に不利となるように構成すると良い。より具体的には、長時間の変動時間が設定される普図変動パターンが選択され易くなるように構成すれば良い。

【２０９３】
このように構成することで、潜確状態中に長時間遊技を中断させたことにより、普図保留数を０にした場合には、特図１保留が０から増加させ難い不利状況で遊技者に遊技を行わせることができる。また、これに限ること無く、例えば、普図保留数と特図１保留球数とに基づいて普図変動パターンを選択可能に構成しても良く、例えば、普図保留数が０で、特図保留数が１個或いは２個の場合は、普通図柄の変動時間として特図１保留球数が３個以上になり易くなるように短い変動時間が設定され易くし、普図保留数が０で、特図保留数が０個の場合は、新たに特図１保留を獲得し難くするために、長い変動時間が設定されるように構成すると良い。
【２０９４】
さらに、普通図柄の保留記憶数に応じて、普図変動パターンを異ならせる構成を、以下の構成を有するパチンコ機１０に適用しても良い。具体的には、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成として、図１５７に示した第７実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３に対して、左側領域にもスルーゲート６７を設け、左打ち遊技（左側領域に球を流下させる遊技）と、右打ち遊技（右側領域に球を流下させる遊技）との何れの遊技を行ったとしても球を入賞させることができる位置（例えば、第１入球口６４の下方位置）に大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５０を配設する点で異ならせた遊技盤１３の構成とし、大当たり遊技中に左打ち遊技と、右打ち遊技とを遊技者に選択させることができるように構成する。そして、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、発射した球がスルーゲート６７を通過する割合を異ならせる。これにより、大当たり遊技中に何れの遊技を行うかによって、大当たり遊技終了時に獲得している普通図柄の保留記憶数（普図保留数）を異ならせることができる。そして、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態として、普図保留数が多いほうが少ない場合よりも有利となる第１遊技状態と、普図保留数が多い方が少ない場合よりも不利となる第２遊技状態と、を設定可能に構成する。
【２０９５】
このように構成することで、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を予測しながら大当たり遊技中の遊技方法を選択させる楽しみを提供することができる。
【２０９６】
＜第７実施形態の変形例＞
次に、図１９３から図２００を参照して、上述した第７実施形態の変形例について説明をする。上述した第７実施形態では、第１特別図柄の抽選（特図１抽選）と、第２特別図柄の抽選（特図２抽選）と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、特定の遊技状態（例えば、潜確状態）が設定された場合に、第１特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、１０分）の変動パターンが、第２特別図柄変動の変動時間として短時間（例えば、１秒）の変動パターンが設定されるように構成し、更に、特図２抽選にて小当たり当選し得るように構成していた。
【２０９７】
このように構成することで、潜確状態中は特図１抽選の実行回数よりも特図２抽選の実行回数を多くすることが可能となり、特図２抽選の抽選結果に基づいて実行される小当たり遊技を頻発させることで遊技者に有利な遊技を提供可能とするものであった。
【２０９８】
これに対して本第７実施形態の変形例では、上述した第７実施形態と同様に第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合に、一方の特別図柄（例えば、第１特別図柄）の変動時間が長くなる（例えば、１０分）ように構成し、他方の特別図柄（例えば、第２特別図柄）の変動時間が短くなる（例えば、１秒）ように構成することで、他方の特別図柄抽選を優先的に実行されるものがある。
【２０９９】
そして、他方の特別図柄抽選（例えば、第２特別図柄）の抽選が、一方の特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄）の抽選よりも有利となるように（例えば、第２特別図柄抽選のほ

うが第１特別図柄抽選よりも小当たり当選し易くなる、或いは、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の内容）構成し、特定の遊技状態（例えば、確変状態）中に遊技者に有利な遊技が行われ易くするものがある。

【２１００】

上述した遊技機では、少なくとも、確変状態が設定されている期間中は第１特別図柄抽選が遊技者に不利となる不利抽選となり、第２特別図柄抽選が遊技者に有利となる有利抽選となる。さらに、上述した遊技機では、特定の遊技状態（例えば、確変状態）を終了させるための終了条件の少なくとも１つに、一方の特別図柄抽選（例えば、第１特別図柄抽選）の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、外れ当選又は大当たり当選）となった場合に成立する終了条件を設定し、不利特別図柄抽選により終了条件が成立するまでに、有利特別図柄抽選を数多く実行させる遊技性を提供することで、遊技の興趣を向上させるものがある。

【２１０１】

しかしながら、上述した遊技機では、遊技者に有利な有利遊技状態となる特定の遊技状態（例えば、確変状態）が設定された場合において、その有利遊技状態が継続する期間が、第１特別図柄抽選の結果によってのみ設定されてしまうため、遊技者に対して有利遊技状態が長く継続することを期待しながら意欲的に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。具体的には、第１特別図柄抽選の結果が有利遊技状態を終了させる抽選結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選）である場合は、その抽選結果を示すための特別図柄が停止表示されるまでの期間（抽選結果に基づく大当たり遊技が開始されるまでの期間）が、有利遊技状態が継続する期間となり、有利遊技状態が継続する期間が一旦設定されてしまうと、その期間を可変（破棄）することが出来ないという問題があった。

【２１０２】

これに対して、本第７実施形態では、有利遊技状態中において主として実行される有利特別図柄抽選（第２特別図柄抽選）にて小当たり当選した場合に、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄し得るように構成している。即ち、実行中の不利特別図柄変動の結果が、有利遊技状態を終了させる結果（例えば、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される大当たり当選を示す結果）である場合には、その抽選結果を破棄することで、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。また、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した場合には、その破棄された不利特別図柄変動によって不利特別図柄変動の回数が更新（加算）されないように構成しているため、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利遊技状態中における不利特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、２回）に到達した場合に成立する変動回数終了条件を設定している場合においても、有利遊技状態を延長（継続）させることが可能に構成している。

【２１０３】

このように構成することで、有利遊技状態が継続する期間を、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて可変させることができるため、有利遊技状態中の遊技を行う遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２１０４】

さらに、本変形例では、有利遊技状態（確変状態）にて有利特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、上述した実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄する小当たり種別（小当たりＢ）と、実行中の不利特別図柄変動（第１特別図柄変動）を破棄した上で、有利遊技状態を終了させる小当たり種別（小当たりＣ）と、を少なくとも設定可能に構成している。

【２１０５】

つまり、本第変形例では、有利遊技状態を終了させるための終了条件として、有利特別図柄（第２当別図柄）の抽選結果に基づいて成立する終了条件を設定するように構成している。このように有利遊技状態を終了させるための終了条件を複数設けることにより、遊技者に対して有利遊技状態が継続する期間の長さを予測させ難くすることができる。

【２１０６】
また、有利遊技状態中における有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選結果に基づいて成立し得る終了条件を設定しているため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができる。加えて、上述した通り、有利特別図柄抽選にて小当たり当選した場合に、設定される小当たり種別によって、有利遊技状態が継続する期間を、短くしたり、長くしたりすることができるため、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選した場合に、その後の遊技内容を遊技者に注視させることができる。
【２１０７】
さらに、本変形例では、上述した第７実施形態と同様に、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）に応じて、有利特別図柄（第２特別図柄）変動の変動時間を可変設定可能に構成しており、具体的には、不利特別図柄（第１特別図柄）の保留球数（不利特別図柄の保留球数、有利特別図柄の保留球数との合算数）が少ないほど、有利遊技状態（確変状態中）中に実行される第２特別図柄変動の変動時間として短時間の変動時間が設定され易くなるように構成している。
【２１０８】
これにより、有利特別図柄（第２特別図柄）の抽選で小当たり当選し、実行中の不利特別図柄変動を破棄させることで、有利遊技状態における第２特別図柄の抽選回数を増加させることができる。
【２１０９】
さらに、上述した第７実施形態では、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態が設定された場合には、次に特別図柄抽選によって大当たり当選するまでの間、特別図柄の高確率状態が継続するように構成し、普通図柄の確率状態は、所定の移行条件（特定の小当たり当選、或いは、所定回数の特別図柄抽選の実行）が成立した場合に高確率状態から低確率状態へと移行するように構成していた。このように構成されたパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態が一度設定されると、次の大当たり当選まで特別図柄抽選における大当たり当選確率を高めることができるため遊技者に安心して遊技を行わせることができるものであったが、一方で、特別図柄の高確率状態が設定されてしまうと、大当たり当選するまで特別図柄の高確率状態が終了することが無いため、特別図柄の高確率状態中において遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。
【２１１０】
これに対して、本変形例では、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行する条件を追加し、特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても、特別図柄の高確率状態が低確率状態へと移行し得るように構成している。これにより、特別図柄の高確率状態が設定された場合であっても、大当たり当選すること無く特別図柄の高確率状態が終了する場合があるため、特別図柄の高確率状態中を遊技している遊技者に対して緊張感を持たせた遊技を行わせることができる。
【２１１１】
加えて、本変形例では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定された場合に、第１移行条件が成立すると特別図柄の低確率状態が設定され、第２移行条件が成立すると普通図柄の低確率状態が設定されるように構成し、第１移行条件が第２移行条件よりも先に成立した場合は、確変状態から時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）へと移行し、第２移行条件が第１移行条件よりも先に成立した場合は、確変状態から潜確状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の低確率状態）へと移行するように構成している。そして、両方の移行条件が成立した場合に通常状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の低確率状態）が設定されるように構成している。
【２１１２】
つまり、確変状態中に成立し得る第１移行条件と、第２移行条件と、の成立順序によって異なる過程を経て、最終的に通常状態へと移行するように構成している。このように構成することで、確変状態中を遊技している遊技者に対して、確変状態がいつ終了するのかだけでは無く、確変状態からどの遊技状態へと移行するのかについても興味を持たせること

ができる。
【２１１３】
さらに、上述した第７実施形態のパチンコ機１０は、潜確状態が設定されている間は、第１特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば１０分）の変動パターンが設定され、通常状態が設定されている間は、第２特別図柄変動の変動時間として長時間（例えば、１０分）の変動パターンが設定されるように構成しており、本変形例のように特別図柄抽選で大当たり当選しない場合であっても成立し得る第１移行条件（例えば、特別図柄抽選の実行回数が５０回）を設定した場合には、第１移行条件が成立したことに基づいて設定される通常状態中に、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう虞があり、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることが出来ないという問題があった。
【２１１４】
これに対して、本変形例では、一方の特別図柄変動（例えば、第１特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、確変状態）から、他方の特別図柄変動（例えば、第２特別図柄変動）の変動パターンとして長時間変動が設定される遊技状態（例えば、通常状態）へと、特別図柄の大当たり当選を介さずに直接移行することが無いように構成し、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生し難くなるように構成している。これにより、遊技者に対して円滑に遊技を行わせることができる。
【２１１５】
まず、図１９３に基づいて、本変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図１９３は第７実施形態の変形例におけるパチンコ機１０の遊技盤１３を模式的に示した正面図である。本変形例のパチンコ機１０は、上述した第７実施形態のパチンコ機１０（図１５７参照）に対して、遊技盤１３に形成される遊技領域のうち、右側領域（可変表示ユニット８０の右側に形成される領域）の構成の一部が相違し、それ以外の構成は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２１１６】
図１９３に示した通り、本変形例では、右側領域の上流側に振分部材７００を設け、右打ち遊技によって発射された球が振分部材７００の左側に形成される左側流路７０１と、右側流路７０２とに交互に振り分けられるように構成している。
【２１１７】
左側流路７０１の上流側には、左側流路７０１の流下面を形成する可動蓋１５００が設けられており、パチンコ機１０に電源が投入されると、図示しない可動制御手段によって一定の開閉動作が実行されるように構成されており、可動蓋１５００の下方に配設された右側第１入球口６４ｂに球が入球可能な開放状態と、入球困難（不可能）な閉鎖状態とに、位置するように開閉動作が実行されるように構成している。
【２１１８】
具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて４ミリ秒毎に実行される処理として、可動蓋開閉処理を設け、可動蓋開閉処理によって、０．１秒の開放期間と、平均０．８秒の閉鎖期間とを予め定められたシナリオに沿って繰り返す開閉動作が実行される。このように開閉制御される右側第１入球口６４ｂは、第１入球口６４よりも球が入球し難くなるように構成されている。
【２１１９】
そして、左側流路７０１を流下し、可動蓋１５００上を流下した球（閉鎖状態に位置する可動蓋１５００上に形成された流路を流下した球）は、左側流路７０１の屈曲部を流下し、左側流路７０１の流下端部が臨む位置に植設された釘により電動役物６４０ａに向けて流下する。
【２１２０】
一方、振分装置７００により右側流路７０２には屈曲部が形成されており、その屈曲部の

流下面の一部となるように、小当たり用アタッカ（可変入球手段）３６５０が配設されている。この小当たり用アタッカ３６５０は、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことに基づいて実行される小当たり遊技中に開閉制御される開閉蓋３６５０ａと、開閉蓋３６５０ａが開放状態である場合に流入した球が流下する流路と、その流路を流下した球が入球する小当たり用入賞口３６５３とから構成されている。なお、小当たり遊技中における開閉蓋３６５０ａの開閉制御内容については、上述した第１実施形態におけるパチンコ機１０の主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）にて実行される役物当たり制御処理の内容と同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２１２１】

ここで、常時可動部材１５００の動作について詳細に説明をする。この常時可動弁１５００は、パチンコ機１０に電源が投入されたことに基づいて、予め定められたタイミングで開放位置（開放状態）と閉鎖位置（閉鎖状態）とに可変されるように構成されている。具体的には、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）において４ミリ秒毎に実行される可動部材駆動処理（図示せず）において、ＲＯＭ２０３に格納されている可動シナリオに基づいて動作制御されている。この可動シナリオは、常時可動部材１５００を０．１秒間開放させ、その後０．８秒間閉鎖させる動作を繰り返し実行するものである。

【２１２２】

つまり、本変形例の遊技盤１３では、右打ち遊技にて発射された球が、１．２秒間隔で第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００が配設されている転動面を転動しながら下流方向へと流下していく。この球が第１流路７０１に流入し、常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングと、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとが合致した場合に球が開放状態の常時可動部材１５００を通過して、右第１入球口６４ｂに入球することになる。

【２１２３】

常時可動部材１５００上を転動（または、常時可動部材上に落下）するタイミングは、１．２秒間隔であり、常時可動弁１５００が開放状態となるタイミングとは、０．９秒中の０．１秒であるため、両者が合致するタイミングは約１５．６秒に一回となる。即ち、右打ち遊技を連続して実行した場合には、１分間に約４発の球が右第１入球口６４ｂに入球することになる。

【２１２４】

つまり、大当たり遊技中や時短遊技中といった、右打ち遊技が継続的に実行される遊技状態においては、定期的に右第１入球口６４ｂに球が入球することになるため、大当たり遊技が終了して確変状態が設定された場合に、第１特別図柄の保留（特図１保留）が無い状態が発生することを防止することができる。また、常時可動弁１５００が１回に開放する期間として、遊技者が狙い打ちすることが困難な期間（０．１秒）が設定されているため、遊技状態が通常状態において、第１入球口６４を狙う左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に不利とすることができる。

【２１２５】

具体的に説明をすると、遊技状態が通常状態の場合において、左打ち遊技を行うと、発射された２５０発の球のうち、第１入球口６４に約１５発が入球するように設計されており、球が入球した場合は５発の賞球が払い出される。また、一般入球口６３に約５発が入球するように設計されており、球が入球した場合５個の賞球が払い出される。よって、左打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射させることも考慮すると、約２０個の球を第１入球口６４に入球させることが可能となる。

【２１２６】

一方、遊技状態が通常状態の場合において、右打ち遊技を行った場合は、発射された２５０個の球のうち、右第１入球口６４ｂに約９発が入球するように設計されており、球入球した場合は２発の賞球が払い出される。また、右側領域には一般入球口６３が設けられていない。よって右打ち遊技では、２５０発の球を発射した場合に、払い出される賞球を再度発射されることを考慮したとしても、約１０個の球を右第１入球口６４ｂに入球させる

ことしかできない。従って、遊技状態が通常状態の場合において、遊技者が右打ち遊技を行うことを抑制することができる。

【２１２７】

なお、本実施形態では、右打ち遊技によって発射された球が通過する遊技領域（右側領域）に一般入賞口６３を設けていないが、遊技状態が通常状態において、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利とならない程度の設計思想の基、一般入賞口６３を配設してもよい。これにより、時短状態中や大当たり状態中の右打ち遊技において、賞球として払い出される球数を増加させることができる。

【２１２８】

さらに、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋１５００に到達するまでの経路に、球の流下を遅らせる遅延手段として振分部材７００を設けているため、右打ち遊技によって発射された球が可動蓋１５００に到達するタイミングを予測させ難くすることができる。なお、本変形例では、球の流下を遅らせる（球の流下挙動を異ならせる）ための目的と、右打ち遊技によって発射された球を複数の流路へと振り分けるための目的と、を兼ねて振分部材７００を設けているが、これに限ること無く、個々の目的に対してそれぞれ別の構成を用いても良いし、振分部材７００によって第１流路７０１へと振り分けられた球に対して、その球の流下期間（可動蓋１５００へと到達するまでの流下期間）を異ならせるための遅延手段（例えば、流下面の摩擦係数を他の流下面と異ならせた流路や、球の流下方向が途中で分岐し、何れに分岐された場合であっても最終的に可動蓋１５００へと到達する流路）を設けても良い。

【２１２９】

次に、第１流路７０１、及び第２流路７０２を流下した球が到達する電動役物６４０ａについて説明をする。図１９３に示した通り、電動役物６４０ａは第１流路７０１を流下した球、及び、第２流路７０２を流下した球の何れもが到達し得る領域に設けられ、普通図柄抽選にて当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技によって、電動役物６４０ａに到達した球を第２入球口６４０に向けて流下させることが可能な誘導状態（突出状態）と、電動役物６４０ａに到達した球を受け入れることができない解除状態（埋設状態）と、に可変される。

【２１３０】

さらに、上述した普図当たり遊技として実行される電動役物６４０ａの可変態様（開閉制御内容）は、設定されている普通図柄の確率状態に応じて異ならせており、普通図柄の高確率状態が設定されている遊技状態（確変状態、時短状態）では、電動役物６４０ａに到達した球が第２入球口６４０へと到達するのに十分な時間（例えば、３秒）、電動役物６４０ａが誘導状態となるように開閉制御され、普通図柄の低確率状態が設定されている遊技状態（通常状態、潜確状態）では、電動役物６４０ａに到達した球が第２入球口６４０へと到達し得ない時間（例えば、０．１秒）、電動役物６４０ａが誘導状態となるように開閉制御される。

【２１３１】

このように構成することにより、普通図柄の低確率状態が設定される遊技状態（例えば、通常状態、潜確状態）中は、右打ち遊技よりも左打ち遊技が有利者に有利な有利遊技とし、普通図柄の高確率状態が設定される遊技状態（例えば、確変状態、時短状態）中は、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な有利遊技とすることができる。

【２１３２】

最後に、電動役物６４０ａを通過した球（第１流路７０１を流下した球、及び第２流路７０２を流下した球）は、Ｖ入賞装置２６５０へと到達する。このＶ入賞装置２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技によって開閉制御されるものであり、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。

【２１３３】

次に、Ｖ入賞装置２６５０の内部構造について、図１９４～図１９６を参照して説明をする。まず、図１９４を参照してＶ入賞装置２６５０の構造について詳細に説明をする。図１９４は、このＶ入賞装置２６５０の分解斜視図である。

【２１３４】

Ｖ入賞装置２６５０は、図１９４に示すように、遊技盤１３の前面側に突出して配置される開口部形成部材２６５０ｂ、その開口部形成部材２６５０ｂの背面側に組み合わされて、Ｖ入賞装置２６５０を遊技盤１３にビス留めするためのベース部材２６５０ｃと、そのベース部材２６５０ｃの背面側に配置されてベース部材２６５０ｃの背面側よりパチンコ機１０の前面側に対してＬＥＤを点灯させるためのＬＥＤが複数配置されたＬＥＤ基板２６５０ｄと、そのＬＥＤ基板２６５０ｄをベース部材２６５０ｃと狭持する裏カバー体２６５０ｅと、開口部形成部材２６５０ｂに形成されている大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａを開閉するための開閉扉２６５０ｆ１を有した開閉ユニット２６５０ｆと、裏カバー体２６５０ｅの背面側に組み合わされて流路を形成する流路カバー体２６５０ｇと、裏カバー体２６５０ｅと流路カバー体２６５０ｇとで形成された流路に突出して遊技球の流路を切り替える切替部材２６５０ｈと、その切替部材２６５０ｈと係止されるリンク部材２６５０ｉと、流路カバー体２６５０ｇの背面側に配置される背面カバー体２６５０ｊと、その背面カバー体２６５０ｊの背面側に固定されて、リンク部材２６５０ｉを作動させる流路ソレノイド２６５０ｋと、その流路ソレノイド２６５０ｋを背面側から覆って背面カバー体２６５０ｊにビスにより固定するための固定用カバー体２６５０ｍとで構成されている。

【２１３５】

図１９５は、Ｖ入賞装置２６５０の断面図である。図１９５（ｃ）はＶ入賞装置２６５０の上面図であり、図１９５（ｂ）は、Ｖ入賞装置２６５０のＬｂ－Ｌｂ断面図である。図１９５（ｂ）に示すように、Ｖ入賞装置２６５０には、遊技球が入球可能な開口部である大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａが形成されている。大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａは、パチンコ機１０の上方を略長方形状の開口が形成されており、その開口を通過した遊技球が図１９５（ｂ）の左方向に誘導されるように左下方に傾斜した底面が形成されている。底面の左端部には、遊技球の入賞を検知するための磁気センサ（球検知スイッチ）２６５０ｃ１で構成された検出口２６５０ａ１が配置されている。この検出口２６５０ａ１を通過した遊技球は、図１９５（ｂ）で示す裏カバー体２６５０ｅの背面側に形成された振り分け流路へと誘導される。

【２１３６】

なお、図１９５（ｂ）に示すように大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａの開口は、遊技盤１３側より出没可能なシャッター機構で構成された開閉扉２６５０ｆ１により球が入球可能な開放状態と入球不可能（入球困難）な閉鎖状態とに可変される。閉鎖状態では、開口が完全に開閉扉２６５０ｆ１によって覆われ、開閉扉の上部を球が転動可能に構成される。また、開放状態では、開閉扉２６５０ｆ１は、ベース部材２６５０ｃの内側（遊技盤１３の内部）に退避されることにより大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａ内から退避されるように構成されている。

【２１３７】

また、開放状態においては、遊技球が流下する方向と直交する面をＶ入賞装置２６５０の開口として構成することができるので、より多くの遊技球を効率よく大当たり用入賞口（大当たり入賞口）２６５０ａ内に入賞させることができる。よって、大当たり遊技中に球を確実のＶ入賞装置２６５０に入賞させることができ、遊技の効率化を図ることができる。

【２１３８】

図１９５（ａ）は、図１９５（ｂ）に示すＬａ－Ｌａ断面図である。図１９５（ａ）に示すように検出口２６５０ａ１を有する磁気センサ２６５０ｃ１は、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路側へと検出口２６５０ａ１が傾くようにベース部材２６５０ｃに固定されている。

【２１３９】

次に、図１９６を参照して、裏カバー体２６５０ｅの振り分け流路に誘導された球が後述する通常排出流路２６５０ｅ１と特別排出流路２６５０ｅ２とに振り分けられる構成について説明する。

【２１４０】

図１９６（ａ）は、球が特別排流路２６５０ｅ２に振り分けられるように切替部材２６５０ｈが作動された状態を示す裏カバー体２６５０ｅの背面図である。図１９６（ａ）に示すように、切替部材２６５０ｈは、リンク部材２６５０ｉの突部が挿入される係止穴２６５０ｈ１と球を誘導する誘導片２６５０ｈ２とを有しており、流路カバー体２６５０ｇに背面側より回動可能に軸支されている。ここで、流路カバー体２６５０ｇには、この誘導片２６５０ｈ２を挿通することが可能な開口部が設けられており、流路カバー体２６５０ｇの背面側より振り分け流路内に誘導片２６５０ｈを回動可能に配置することが可能に構成されている。

【２１４１】

図１９６（ａ）に示すように、検出口２６５０ａ１より振り分け流路内に誘導された球は、左斜め下方に配置された誘導片２６５０ｈ２の上面に誘導されて特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２に誘導される。特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２は、流入した球が特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過するＶルートを有するように構成されており、特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２に流入した球の通過を検出可能な検知スイッチ２６５０ｅ３に検出され、その後、アウト球としてパチンコ機１０外へ排出される。

【２１４２】

ここで、詳細については後述するが、本実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり遊技中に上記した検知スイッチ２６５０ｅ３が球を検知した場合、即ち、Ｖルートを球が通過することにより、特別図柄の高確率状態が設定されるように構成されている。つまり、特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３は、特別図柄の高確率状態を設定させるためのトリガとして構成されている。また、切替部材２６５０ｈは、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０に入賞した球の流路として、特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過可能な流路（特別排出流路（特定ゲート）２６５０ｅ２）、或いは特定領域（検知スイッチ）２６５０ｅ３を通過不可能（困難）な流路（通常排出流路２６５０ｅ１）の何れかの流路を設定するためのものであって、流路ソレノイド２６５０ｋをオンに設定することでＶ入賞装置２６５０に入賞した球が特別排出流路２６５０ｅ２を流下するように流路を切り替える（図１９６（ａ）参照）ように構成している。

【２１４３】

次に、図１９８を参照して、本変形例における遊技状態の移行内容について説明をする。図１９８は、第７実施形態の変形例における遊技状態の移行内容を模式的に示した遷移図である。本変形例では、特別図柄抽選で大当たり当選する確率が１／２００に設定されており、通常状態が設定されている状態では、左打ち遊技によって第１入球口６４に球を入球させることにより第１特別図柄の抽選を実行させる遊技が行われる。第１特別図柄抽選（特図１抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として４０％の割合で大当たりＡが設定され、６０％の割合で大当たりＢが設定されるように構成している。そして、第２特別図柄抽選（特図２抽選）で大当たり当選した場合は、大当たり種別として１００％の割合で大当たりＣが設定されるように構成している。

【２１４４】

大当たり種別として大当たりＡが設定された場合は、上述した第７実施形態の大当たりＡ７（図１６９参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に通常状態が設定される。大当たりＢが設定された場合は、上述した第７実施形態の大当たりＢ７（図１６９参照）と同一の大当たり遊技が実行され、大当たり遊技の終了後に確変状態が設定される。本変形例では、確変状態が設定される場合に、特別図柄の高確率状態（特図高確率）の終了条件（第１移行条件）として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ＳＴ回数）５０回が設定され、普通図柄の高確率状態（普図高確率）の終了

条件（第２移行条件）として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）７０回（第２移行条件Ａ）、或いは、特図１抽選回数２回（第２移行条件Ｂ）が設定されるように構成している。

【２１４５】

大当たり遊技が実行されると、右打ち遊技が行われる。図１９３を参照して上述した通り、大当たり遊技中に右打ち遊技を実行することにより、大当たり遊技終了後には、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）が上限（４）に到達し易くすることができる。確変状態中は、右打ち遊技により特図２抽選を実行させる遊技が行われる。本変形例では、遊技者に最も有利となる遊技状態が確変状態となるように、特図１抽選よりも特図２抽選が遊技者に有利な抽選を実行するように構成し、且つ、普通図柄の高確率状態が設定されている場合に特図２抽選が実行され易くなるように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。

【２１４６】

具体的には、特図１抽選よりも特図２抽選のほうが小当たり当選し易く構成しており、特図２抽選で小当たり当選する確率が１／２０に設定している。さらに、特図１抽選で大当たり当選する場合よりも、特図２抽選で大当たり当選する場合のほうが、大当たり遊技終了後に遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定され易くなるように構成している。また、上述した第７実施形態において潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照された潜確用７テーブル２０３ｆｅ３を、普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照し、第７実施形態において普通図柄の高確率状態中の変動パターンを選択する際に参照された確変用７テーブル２０２ｆｅ２を、潜確状態中の変動パターンを選択する際に参照するように構成している。

【２１４７】

このように構成された本実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される確変状態、及び時短状態において特図２抽選が主に実行される右打ち遊技が行われ、普通図柄の低確率状態が設定される通常状態、及び潜確状態において特図１抽選が主に実行される左打ち遊技が行われる。

【２１４８】

次に、確変状態中における遊技結果と、遊技状態の移行内容との関係について説明をする。上述した通り、本変形例では、成立した場合に確変状態から時短状態へと移行する第１移行条件と、成立した場合に確変状態から潜確状態へと移行する第２移行条件と、が設定されている。具体的には、第１移行条件として、特別図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（ＳＴ回数）５０回が設定され、第２移行条件として、普通図柄の高確率状態中に実行された特別図柄抽選回数（時短回数）７０回（第２移行条件Ａ）、或いは、特図１抽選回数２回（第２移行条件Ｂ）が設定されるように構成している。

【２１４９】

つまり、確変状態が設定されてから、大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５０回実行されると、時短状態へと移行し、その後、時短状態中の特別図柄抽選が２０回実行されると、通常状態へと移行するように構成している。ここで、本変形例では、確変状態中において、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）に応じて、第２特別図柄の変動時間として異なる変動時間が設定されるように構成している。具体的には、上述した第７実施形態における潜確用７テーブル２０３ｆｅ３と同様に、特図１保留球数が所定数以下の場合（例えば１，２）に、所定数以上の場合（例えば、４）よりも短い変動時間が選択され易くなるように構成している。

【２１５０】

このように構成することで、設定期間（ＳＴ回数５０回）が規定されている確変状態において、遊技者に有利な抽選が実行され易い特図２抽選の実行回数を増加させるために、特図２抽選で小当たりＢに当選し、特図１変動を破棄することで特図１保留球数を減少させるという斬新な遊技を遊技者に行わせることができる。

【２１５１】

さらに、本変形例では、第２移行条件Ｂを設定しているため、例えば、大当たり遊技が終了後に確変状態が設定された場合に、遊技を中断し、特図１変動を複数回実行させることで特図１保留球数を減少させる行為を実行した場合には、第２移行条件Ｂが成立し、確変状態から潜確状態へと移行するように構成している。よって、長時間の変動時間が選択され易い確変状態中の特図１変動が実行されている期間、遊技を中断することにより遊技の稼働が低下してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２１５２】

次に、遊技状態が移行する場合における各特別図柄の変動状況について説明をする。まず、確変状態が設定されている状態で第２移行条件Ｂが成立し、潜確状態が設定される際の流れについて説明をする。上述した通り、第２移行条件Ｂは、特図１変動が停止表示された際に成立し得るものであるため、潜確状態が設定された直後に新たな特図１変動が実行される。この新たに実行される特図１変動は、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを用いて変動パターン（変動時間）が選択されるため、特図１変動の変動パターンとして通常状態中に選択され得る変動パターンが選択されることになる。よって、長時間の特図１変動の実行中に、長時間の特図２変動が実行されてしまうことを抑制することができる。

【２１５３】

一方、確変状態中に第１移行条件が成立し、時短状態が設定される場合について説明をする。上述した通り、第１移行条件は、特図１変動が停止表示された場合、或いは、特図２変動が停止表示された場合の何れにおいても成立し得るものであるため、時短状態が設定されたタイミングにおいて、長時間の特図１変動が実行されている場合がある。しかしながら、時短状態は、特図抽選が２０回、或いは、特図抽選で大当たり当選するまで継続するように構成しており、時短状態中に実行される特図２変動２０回分の変動時間の合算値が少なくとも潜確状態中に設定される特図１変動の変動時間よりも長くなるように構成している。そして、時短状態中に実行される特図１変動は、潜確状態中に実行される特図１変動よりも短い変動時間が選択され易くなるように変動パターンテーブルの内容が規定されている。

【２１５４】

このように構成することで、確変状態から時短状態へと移行し、その後、通常状態へと移行する場合において、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。なお、時短状態中や潜確状態中において、特図抽選で大当たり当選した場合は、実行中の特図変動が破棄されるため、大当たり遊技終了後には、大当たり遊技終了後に設定された遊技状態に応じた新たな特図抽選が実行される。よって、大当たり当選を契機に新たな遊技状態が設定される場合において、大当たり当選前から実行していた長時間の特図変動が大当たり遊技終了後も継続して実行されることにより、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動とが共に長時間（例えば、１０分）変動してしまう事態が発生することを抑制することができる。

【２１５５】

以上、説明をした通り、本変形例では、第１特別図柄抽選と、第２特別図柄抽選とを重複して実行可能に構成し、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合よりも第２特別図柄抽選で大当たり当選したほうが大当たり遊技終了後に確変状態が設定され易くなるように構成している。このように構成することで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の点において、第１特別図柄抽選よりも第２特別図柄抽選のほうが遊技者に有利な抽選（遊技）となる。

【２１５６】

なお、本変形例と同一の技術思想を本変形例とは異なる遊技性を有するパチンコ機１０に適用しても良く、例えば、上述した第１実施形態から第３実施形態を用いてパチンコ機１０のように、特別図柄抽選で大当たり当選しなくても、所定の実行条件（例えば、特電始動口への球の入球や、特別図柄抽選で小当たりに当選）が成立した場合に所定遊技（役物当たり遊技、小当たり遊技）を実行可能にし、その所定遊技中に開放動作される可変入球

手段へと入球した球が特定領域（例えば、Ｖ入賞口）へと入球したことを契機に大当たり遊技が実行されるパチンコ機１０に適用しても良い。

【２１５７】

この場合、図１９７（ａ），（ｂ）に示した通り、小当たり用アタッカ３６５０の内部構造を変更し、小当たり用アタッカ３６５０に入賞した球が普通入賞口３６５２或いはＶ入賞口３６５３の何れかに入賞するように可動弁３６５１が可動するように構成し、球がＶ入賞口３６５３へと入賞した場合（図１９７（ｂ）参照）に大当たり遊技が実行されるように構成すれば良い。また、小当たり用アタッカ３６５０に入賞した球が普通入賞口３６５２に入賞した場合（図１９７（ａ）参照）であっても、Ｖ入賞口３６５３に入賞した場合と同一の賞球を付与するように構成すると良い。

【２１５８】

次に、図１９９及び図２００を参照して、本変形例において実行される演出内容について説明をする。上述した通り、本実施形態では確変状態を終了させるための様々な移行条件が設定されており、成立した移行条件に応じて確変状態を異なる遊技状態へと移行させるように構成している。そのうち、確変状態中に特図１変動が所定回数（２回）実行された場合に成立する第２移行条件Ｂに関する演出内容について説明をする。

【２１５９】

本変形例では、特図２抽選で小当たり当選した場合に、上述した第７実施形態と同様に、実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別（小当たりＡ、小当たりＣ）と、実行中の特図１変動を破棄させる小当たり種別（小当たりＢ）と、を設定可能に構成している。そして、特図１変動が破棄されること無く停止表示された場合に、特図１変動回数が更新されるように構成している。

【２１６０】

つまり、特図２抽選で小当たり当選した場合に小当たりＢが設定されると、実行中の特図１変動が破棄され、特図１変動回数が更新されること無く、新たな特図１変動が実行されるように構成している。よって、確変状態中において、実行中の特図１変動を破棄し続けた場合には、上述した第２移行条件Ｂが成立し難くなるように構成している。一方、確変状態中の特図１変動の変動パターンとして、長時間（例えば、１０分）の変動時間が設定される長特図１変動と、短時間（例えば、１分）の変動時間が設定される短特図１変動と、を選択可能に構成した場合、長特図１変動の実行中であって、その残変動時間が例えば８分である場合には、小当たりＢに当選し、長特図１変動を破棄するよりも、小当たりＡに当選し、長特図１変動を中断させたほうが遊技者に有利となる。即ち、第２移行条件Ｂが成立し難くすることができる場合があった。

【２１６１】

具体的には、実行中の長特図１変動を破棄した後に新たに実行される特図１変動が短特図１変動である場合には、長特図１変動を破棄しない場合よりも、その短特図１変動の変動時間が経過することにより特図１変動回数が更新されてしまう可能性が高くなる場合があった。

【２１６２】

そこで、本変形例では、確変状態が設定されている状態において、実行中の特図１変動の状況（残変動時間の長さ）と、次に実行される特図１変動に対して設定される変動パターン（変動時間）と、主として実行される特図２抽選の抽選結果と、に基づいて、現在の遊技状態が遊技者に有利であるか否か（確変状態を継続させ易い状態であるか否か）を示唆する演出を実行するように構成している。これにより、確変状態中における遊技内容を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２１６３】

図１９９（ａ）は、確変状態（ＲＵＳＨ）中において、特図２抽選で小当たり当選した場合に実行されるＲＵＳＨ期間可変演出が実行された場合の表示内容の一例を模式的に示した模式図であり、図１９９（ｂ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。また、図２００

（ａ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が短縮したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図であって、図２００（ｂ）は、ＲＵＳＨ期間可変演出の演出結果としてＲＵＳＨ期間が延長したことを示す延長表示の一例を模式的に示した模式図である。なお、本変形例において第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様のうち、上述した第７実施形態と同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２１６４】

図１９９（ａ）に示した通り、ＲＵＳＨ期間中において、特図２抽選の結果が所定の抽選結果（大当たり、小当たり、外れの一部）である場合には、主表示領域Ｄｍにてウサギを模したキャラクタ８１１がおまけの袋８１２ｈが取り付けられた宝箱８１２を発見する演出（期間可変演出）が実行される。そして、副表示領域Ｄｓには「おまけの中身は何だろう」の文字が表示される。宝箱８１２は主として実行される特図２抽選の抽選結果を示すための表示態様であり、袋８１２ｈは、特図２抽選の抽選結果に基づいてＲＵＳＨ期間（確変状態期間）がどのように可変するのかを遊技者に報知するための表示態様である。

【２１６５】

図１９９（ａ）に示した期間可変演出が開始された後、特図２変動が停止表示されると、図１９９（ｂ）に示した通り、開いた宝箱８１２の中から、今回の第２特別図柄抽選（特図２抽選）の抽選結果を示す結果表示態様８１２ａが表示される演出が実行される。図１９９（ｂ）に示した例では、結果表示態様８１２ａとして、特図２抽選で小当たり当選したことを示す「Ｖ」の表示態様が表示されている。なお、結果表示態様８１２ａとしては、第２特別図柄抽選の抽選結果が小当たりである場合には「Ｖ」を模した表示態様が表示され、大当たりである場合には「当」の文字を模した表示態様が表示され、外れである場合には「バツ印」を模した表示態様が表示される。

【２１６６】

そして、開いた袋８１２ｈの中から、今回の特図２抽選の抽選結果に基づいてＲＵＳＨ期間（確変状態期間）が可変するか（可変し易い状態へと移行したか）を示す状況表示態様８１２ｊが表示される演出が実行される。図１９９（ｂ）に示した例では、状況表示態様８１２ｊとして、ＲＵＳＨ期間が延長したことを示す「延長」の表示態様が表示されている。なお、状況表示態様８１２ｊとしては、ＲＵＳＨ期間が延長したことを示す「延長」の表示態様以外に、ＲＵＳＨ期間が短縮したことを示す「残念」、小当たりＣが設定されＲＵＳＨ期間が終了することを示す「終了」、期間可変演出の対象となる特図２抽選の抽選結果が外れであって、ＲＵＳＨ期間に影響を与えない「？」、期間可変演出の対象となる特図２抽選の抽選結果が大当たりであることを祝福する「祝」といった表示態様が表示される。

【２１６７】

ここで、期間可変演出が実行された場合に表示される各種表示態様の設定方法について、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理（図１８３～図１９２参照）を用いて説明をする。まず、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２）にて実行される状態コマンド受信処理（図１８３のＳ４２３２参照）にて、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し、確変状態中であると判別した場合に、図１９９（ａ）に示した「ＲＵＳＨ中」を第３図柄表示装置８１の表示面にて表示させるための表示用コマンドを設定する処理を実行する。

【２１６８】

次に、変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）にて実行される特図２用変動表示設定処理７（図１９０のＳ５２３７参照）に代えて、今回の特図２変動が大当たり変動、小当たり変動、外れ変動であるかを判別し、判別結果に基づいて期間可変演出を実行するかを選択する選択処理を実行する。この選択処理では専用のデータテーブル（期間可変演出選択テーブル）に規定されている内容に基づいて期間可変演出を実行するか否かが選択される。具体的には、今回の特図２変動が大当たり変動である場合は約２０％の割合で、小当たり変動である場合は１００％の割合で、外れ変動である場合は１０％の割合で期

間可変演出の実行が選択されるように期間可変演出選択テーブルの内容が規定されている。
【２１６９】
ここで、大当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、特図２変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様８１２ａとして「当」の表示態様を、状況表示態様８１２ｊとして「祝」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、外れ変動おいて期間可変演出を実行すると選択した場合は、特図２変動の停止タイミングに合わせて、結果表示態様８１２ａとして「バツ印」の表示態様を、状況表示態様８１２ｊとして「？」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。
【２１７０】
一方、小当たり変動において期間可変演出を実行すると選択した場合は、次いで、今回の小当たり変動にて設定される小当たり種別を読み出し、特図２変動の停止タイミングにて実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別であるか、破棄させる小当たり種別であるかを判定する種別判定処理を実行する。次に、現在実行中の特図１変動の残時間を、特図１変動時間カウンタ２２３ｆｅの値に基づいて算出し、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている入賞情報より、次に実行される特図１変動（保留第１エリアに格納されている入賞情報に含まれている変動パターンコマンド）の変動時間を予測する。
【２１７１】
そして、種別判定処理の結果、特図１変動を中断させる小当たり種別であると判定した場合は、中断時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様８１２ｊとして「延長」の表示態様を、中断時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも短い場合には「残念」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。また、種別判定処理の結果、特図１変動を破棄させる小当たり種別であると判定した場合は、破棄時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも長い場合には状況表示態様８１２ｊとして「残念」の表示態様を、破棄時における特図１変動の残時間が、次に実行される特図１変動の変動時間よりも短い場合には「延長」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。さらに、今回設定される小当たり種別が小当たりＣである場合には、特図２変動の停止タイミングにおいて普通図柄の高確率状態が低確率状態へと移行するため状況表示態様８１２ｊとして「終了」の表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示させるための表示用コマンドが設定される。
【２１７２】
以上、説明をした通り、本変形例では、同一の小当たり種別が設定される場合であっても、その小当たり変動が停止表示されるタイミングや、次回実行される特図１変動に対して設定される変動パターンに応じて、期間可変演出の演出結果が可変するように構成している。つまり、期間可変演出の演出結果として、今回の小当たり変動が停止表示されるタイミングにおいて、特図２変動の停止タイミングにて実行中の特図１変動を中断させる小当たり種別である場合と、破棄させる小当たり種別である場合とで何れのほうが遊技者に有利であるかを相対的に判別し、その判別結果に基づいて期間可変演出の演出態様（表示態様）を設定するように構成している。よって、どのタイミングで小当たり変動した場合であっても、その時点において遊技者に有利な小当たり種別が設定されたか否かを遊技者に分かり易く報知することができる。
【２１７３】
なお、本変形例では、上述した通り、期間可変演出の演出態様を相対的に設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、特図１変動が中断される際の残変動時間が特定時間（例えば、１分）よりも長いか否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良いし、特図１変動が破棄される際の残変動時間が特定時間（例えば、３０秒）よりも長いか否かで期間可変演出の演出態様を決定しても良い。
【２１７４】

また、上述した第７実施形態の技術思想と第７実施形態の変形例の技術思想とを組合せても良く、例えば、第７実施形態の潜確状態中において、大当たり当選以外の終了条件を設け、その終了条件が成立した場合にも潜確状態が終了するように構成しても良い。

【２１７５】

具体的には、第１特別図柄の抽選回数と、第２特別図柄の抽選回数との合計が１００回に到達した場合に成立し得る第１終了条件と、第１特別図柄の抽選回数が５回に到達した場合に成立し得る第２終了条件と、第２特別図柄の抽選結果が特定の小当たり（小当たりＣ）である場合に成立し得る第３終了条件と、を設定可能に構成すれば良い。

【２１７６】

このように構成することにより、上述した第７実施形態のパチンコ機１０に対して、遊技者に有利となる潜確状態が設定された場合に、いつまで潜確状態が継続するのかを遊技者に分かり難くすることができる。つまり、上述した第７実施形態では、一度潜確状態が設定されてしまうと、少なくとも次の大当たり遊技が実行されるまで（大当たり当選するまで）は潜確状態が継続するため、潜確状態中の遊技が単調になってしまうという問題があったが、本変形例では、潜確状態が長く継続する、或いは、大当たり当選するまで継続することを期待しながら遊技者に遊技を行わせることができるため、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２１７７】

さらに、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合に、実行中の第１特別図柄変動を中断させる小当たり種別（小当たりＡ）と、実行中の第２特別図柄変動を破棄（外れで強制停止）させる小当たり種別（小当たりＢ）と、を少なくとも含む複数の小当たり種別を設定可能に構成している。そして、小当たり種別として小当たりＢが設定され、第１特別図柄変動が破棄された場合には、その破棄された第１特別図柄変動によって潜確状態中における第１特別図柄の抽選回数が更新されないように構成している。このように構成することで、潜確状態中において上述した第２終了条件の成立のし易さを、第２特別図柄の抽選結果に基づいて可変させることができる。また、第１特別図柄の実行状況に応じて、第２特別図柄の抽選結果の有利度合いを異ならせることができる。

【２１７８】

例えば、潜確状態中の第１特別図柄の変動時間として変動時間Ａ（２分）と、変動時間Ｂ（１０分）と、を少なくとも設定可能に構成した遊技機において、変動時間Ｂ（１０分）が設定された第１特別図柄変動が実行された場合において、実行中の第１特別図柄変動の残時間が２分よりも長い状態では、実行中の第１特別図柄が破棄されるよりも、中断されたほうが遊技者に有利となり、実行中の第１特別図柄変動の残時間が２分よりも短い状態では、実行中の第１特別図柄が中断されるよりも破棄されたほうが遊技者に有利となる。

【２１７９】

よって、遊技者に対して特別図柄の抽選結果と、第１特別図柄の変動状況と、の両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。また、複数の事象（特別図柄抽選、第１特別図柄の変動状況）の組合せによって、遊技者への有利度合いを異ならせることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができる。

【２１８０】

さらに、上述した技術思想を、第３実施形態の構成を用いた遊技機に用いても良い。この場合、特電作動口に入賞した場合に取得した当たり種別に応じて、実行中の特図変動に対する処理を異ならせれば良い。

【２１８１】

また、第７実施形態は、第１特別図柄の抽選と、第２特別図柄の抽選と、を重複して実行可能な遊技機（所謂、同時変動仕様）において、第２特別図柄の抽選結果に応じて、実行中の第１特別図柄変動を破棄、或いは中断させることにより、有利遊技状態が設定される期間の長さを可変させるように構成していた。つまり、第１特別図柄変動を破棄させることにより、第１特別図柄抽選の実行回数に基づいて成立し得る終了条件を成立し難くすることで、長期間の有利遊技状態を目指すものであったが、これに代えて、第２特別図柄の

抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放される小当たり用アタッカ内に特定領域を設け、球が特定領域を通過した場合にも大当たり遊技が実行されるように構成しても良い。

【２１８２】

上述した第７実施形態では、第１特別図柄のみ保留記憶機能を有している構成を用いているが、これに限ること無く、第１特別図柄と第２特別図柄との何れにも保留記憶機能を設けても良い。この場合、遊技者に有利となる遊技状態（潜確状態）において、実行される第２特別図柄の変動時間を選択する際に参照される保留球数として、第１特別図柄の保留球数のみを参照するように構成しても良いし、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数を参照するように構成しても良い。さらに、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差分に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成しても良く、この場合、例えば、第２特別図柄の保留球数から第１特別図柄の保留球数を差し引いた値が多いほど、第２特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン（変動時間が短い変動パターン）が選択され易くなるように構成すると良い。

【２１８３】

このように構成することで、遊技者は、第２特別図柄の保留球を獲得しながら第１特別図柄の保留球数を減少させる必要があるため、遊技を中断して第１特別図柄の保留球数を減少させる行為を抑制することができる。これに加え、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数とを合算した累計保留球数と、第１特別図柄の保留球数と第２特別図柄の保留球数との差分との両方に基づいて第２特別図柄の変動時間を選択するように構成し、累計保留球数が特定数（例えば、５個）以上であって、且つ、差分が３個以上である場合において、第２特別図柄の変動パターンとして遊技者に有利な変動パターン（変動時間が短い変動パターン）が選択され易くなるように構成すると良い。これにより、遊技者に積極的に遊技を行わせることができるため、遊技の稼働を向上させることができる。

【２１８４】

上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第１特別図柄の保留球数が特定数（１個又は２個）である場合に、特定数以外の場合よりも第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択されるように構成し、特定数として、第１特別図柄の保留球数が少ない値を設定しているがこれに限ること無く、例えば、特定数を第１特別図柄の保留球数の上限数（４）を含む複数の値（例えば、３個又は４個）としても良いし、離れた値（例えば、１個又は３個）としても良い。この場合、第２特別図柄抽選で小当たり当選し、実行中の第１特別図柄変動を破棄させる小当たり種別が設定された場合に、その小当たり当選が遊技者に有利となるか不利となるかを第１特別図柄の保留球数に応じて可変させることができる。換言すれば、第１特別図柄の保留球数に応じて、第１特別図柄変動を破棄したほうが遊技者に有利となる場合と、破棄しない（中断させる）ほうが遊技者に有利となる場合とを設けることができる。このように構成することで、遊技者に対して、第２特別図柄の抽選結果と、第１特別図柄の保留球数との関係性についてより興味を持たせることができる。

【２１８５】

また、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において第２特別図柄の変動パターンを選択する際に参照される変動パターンテーブルを１種類しか設けていないが、これに限ること無く、例えば、大当たり終了後に確変状態や潜確状態が設定される大当たり種別を多数設け、設定された大当たり種別に基づいて、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを異ならせることができるように、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成しても良く、この場合、参照される変動パターンテーブルに応じて、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い第１特別図柄の保留球数を異ならせると良い。このように構成することで、潜確状態中に遊技者が目指す第１特別図柄の保留球数を可変させることができるため、遊技者に予測され難い遊技を提供することができ

る。さらに、潜確状態中に参照される変動パターンテーブルを複数設けるように構成した場合には、その一部において、第１特別図柄の保留球数に関わらず、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され易い（必ず選択される）有利変動パターンテーブルと、第１特別図柄の保留球数に関わらず、第２特別図柄変動として遊技者に有利な変動パターン（短時間の変動パターン）が選択され難い（選択されることが無い）不利変動パターンテーブルと、の両方、或いは一方を設けると良い。

【２１８６】

また、上述した第７実施形態の変形例では、実行中の第１特別図柄変動が破棄された場合、時短回数が減算されないように構成していたが、これに限ること無く、第１特別図柄変動が破棄された場合に時短回数が減算されるように構成しても良い。このように構成した場合は、遊技者に有利な遊技状態（確変状態）が設定されている場合において、第２特別図柄変動の変動パターンとして短時間（例えば、５秒）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成し、第１特別図柄変動の変動パターンとして長時間（例えば１０分）の変動時間が設定される変動パターンが選択され易くなるように構成する。そして、第１特別図柄変動に対して効率良く実行される第２特別図柄変動にて、実行中の第１特別図柄変動を破棄する小当たりに所定回数（例えば、２回）当選するまで確変状態中の遊技を実行することができるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【２１８７】

上述した第７実施形態では、潜確状態中に第１特別図柄の保留記憶数が１個、或いは２個となった場合に、第２特別図柄変動の変動時間が短くなるように構成していた。さらに、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ）に当選し、実行中の第１特別図柄変動を破棄（強制停止）することにより第１特別図柄の保留記憶数を減少させるように構成していた。また、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成として、潜確状態中に実行する遊技（右打ち遊技）において、第１特別図柄の保留記憶を獲得可能に構成していた。加えて、潜確状態中に実行される第１特別図柄変動の変動時間が長時間（例えば、１０分）となるように構成していた。このように構成することで、潜確状態中の遊技として、第１特別図柄抽選よりも遊技者に有利な抽選が実行される第２特別図柄抽選にて、遊技者に有利な大当たりや小当たりに当選することで多くの賞球を獲得する遊技と、第１特別図柄の保留記憶を減少させ、第２特別図柄抽選の実行頻度を高める遊技と、を同時に実行させるという今までに無い遊技を遊技者に提供することができるものであった。

【２１８８】

これに対して、第１特別図柄の保留記憶数が４個（上限）の場合に、第２特別図柄抽選の実行頻度を高めるように構成しても良い。この場合、上述した第７実施形態の構成に対して、潜確状態中の遊技（右打ち遊技）中に第１特別図柄の保留記憶を獲得させ難く構成しても良い。この場合、上述した各実施形態とは異なり、第２特別図柄抽選で特定の小当たり（小当たりＢ）に当選することが遊技者に不利となる。

【２１８９】

このように構成した場合であっても、遊技者に不利な特別図柄（第１特別図柄）の保留記憶数に応じて、遊技者に有利な特別図柄（第２特別図柄）の抽選のし易さを異ならせることできる。また、この場合、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得しておくことで、第２特別図柄抽選が有利に実行される状態を設定し易くすることができる。よって、大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得するために意欲的に遊技を行わせることができる。

【２１９０】

また、大当たり遊技中に第１特別図柄の保留記憶数を上限値まで獲得したとしても、潜確状態の設定後に、第１特別図柄変動を開始させる処理のほうが、第２特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行されるため、潜確状態設定後に第２特別図柄変動が有利な状態で実行されることを抑制することができる。なお、主制御装置１１０の制御処理として、第２特別図柄変動を開始させる処理が第１特別図柄変動を開始させる処理よりも先に実行

するように構成しても良い。このように構成することで、例えば、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合において、第１特別図柄の保留記憶数を、大当たり遊技中に獲得した保留記憶数から可変させる（減少させる）こと無く、第２特別図柄変動を実行させることができる。

【２１９１】

以上、説明をした通り、第７実施形態では、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）が特定数（例えば、１個）である場合に、遊技者に有利な遊技（例えば、第２特別図柄変動）が実行され易くなるように構成し、さらに、特別図柄の保留記憶数（特図保留球数）を特定数にし易くする第１遊技（例えば、特別図柄変動を強制停止させる遊技）と、特定数にし難くする第２遊技（例えば、特別図柄変動を変動時間経過で停止させる遊技）と、を実行可能に構成している。また、遊技者に有利な遊技が実行され易い特図保留球の特定数（例えば、１個）が、特図保留球数の上限数（例えば、４個）よりも少ない数となるように設計し、現状の特図保留球数が特定数よりも多い場合には、特定数よりも少ない場合より第１遊技が実行され易くなるように構成している。また、現状の特図保留球数が特定数である場合、或いは、特定数よりも少ない場合には、特定数よりも多い場合より第１遊技が実行され難くなるように構成している。

【２１９２】

このように構成することにより、遊技者に対して第１遊技が実行されることを目指して遊技を行わせるだけで、特図保留球数を特定数へと近づけることができ、遊技者に分かり易い遊技を行わせることができる。

【２１９３】

なお、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数を特図保留球の上限数より少ない数に設定しているが、これに限ること無く、例えば、特図保留球の上限数を遊技者に有利な遊技を実行させ易い特図保留球数（特定数）として設定しても良い。この場合、特別図柄変動を強制停止させる遊技が実行されると、特図保留球数が減少し易くなるため、遊技者に不利な遊技となる。つまり、特別図柄変動が強制停止される遊技が実行されないことを目指して遊技を行わせるという斬新な遊技性を遊技者に提供することができる。

【２１９４】

＜第８実施形態＞

次に、図２０１から図２１５を参照して、第８実施形態について説明をする。上述した第７実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たり当選した場合に設定される小当たり種別に応じて、実行中の第１特別図柄変動に対する処理内容を異ならせるように構成していた。具体的には、小当たり種別として小当たりＡ或いは小当たりＣが設定された場合は、実行中の特別図柄変動を中断させ、小当たりＢが設定された場合は、実行中の特別図柄変動を破棄させるように構成していた。

【２１９５】

このような構成を用いたパチンコ機１０では、実行中の第１特別図柄変動の抽選結果が何であっても、設定された小当たり種別に応じた処理が実行されるため、例えば、小当たり当選よりも遊技者に有利な抽選結果である大当たり変動中であっても、小当たり当選に基づいて大当たり変動が破棄されてしまうという問題があった。また、このような構成を用いた場合、実行中の第１特別図柄変動が大当たりである期待度が高い高期待度演出を、第２特別図柄が停止表示されるよりも前に実行してしまうと、遊技者に大当たり変動が破棄された（大当たり当選が無効になった）ことが気付かれてしまうため、高期待度演出を実行し難いという問題があった。

【２１９６】

加えて、上述した第７実施形態では、遊技者に有利な遊技状態（潜確状態）が設定されている場合において、第１特別図柄の変動時間よりも第２特別図柄の変動時間が短く、且つ、第２特別図柄が保留記憶されないように構成しているため、例えば、大当たり当選した第１特別図柄が停止表示されるよりも前のタイミングで小当たり当選した第２特別図柄が

停止表示されるか否かを事前に判別する手段を設けたとしても、停止表示されないと判別されるタイミングが、大当たり変動が停止表示される直前となってしまうため、高期待度演出を長時間（大当たり変動の変動時間に対応させた時間）実行し難いという問題があった。

【２１９７】

これに対して、本第８実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に（実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に）、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成した点で上述した第７実施形態と大きく相違している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点）において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が特定の変動パターン（例えば、３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターン）である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。

【２１９８】

さらに、本第８実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動（大当たり変動）の変動パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。

【２１９９】

より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。

【２２００】

このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。

【２２０１】

また、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れの抽選においても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

【２２０２】

まず、図２０１を参照して、本第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成について説明をする。図２０１は、第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図２０１に示した通り、本実施形態における遊技盤１３の構成は、上述した第７実施形態の変形例（図１９３参照）に対して、右側領域の構成の一部と、下側領域（可変表示ユニット８０の下側の領域）の一部の構成を異ならせている点で相違している。それ以外の構成は同一であり、同一の構成については同一の符号を付して、その説明を省略する。

【２２０３】

図２０１に示した通り、本第８実施形態で用いられるパチンコ機１０の遊技盤１３は、上述した第７実施形態の変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１９３参照）に対して、振分部材７００により振り分けられた球が流下し得る第１流路７０１と第２流路７０２とが右側領域の下方側まで延伸して設けられている点と、スルーゲート６７、電動役物６４０ａの構成及び配設位置を変更した点と、小当たり用アタッカ３６５０に代えて小当たり遊技にて開放動作される小当たり遊技の一部において開放動作される小当たり用アタッカ（第２アタッカ）５６５０を遊技盤１３の中央下方位置に配設した点で相違している。それ以外は同一であり、同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２０４】

まず、遊技盤１３の右側領域の構成について、上述した第７実施形態の変形例のパチンコ機１０の遊技盤１３の構成（図１９３参照）との相違点を中心に説明をする。振分部材７００によって、第１流路７０１へと振り分けられた球は、屈曲路７０１ａを通過し、スルーゲート６７を通過して右側領域下方へと流出する。また、第２流路７０２へと振り分けられた球は、その下流側に設けられた第３流路７０３ａを流下し、流入口７０４ａに流入して第１流路７０１の裏面側（図２０１の視点で奥側）に設けられた第５流路７０４ｂを流下し、第２入球口６４０に付随する電動役物６４０ａを通過して流出口より遊技盤１３上の右側領域下方へと流出する。そして振分部材７００によって２つの流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に振り分けられた球は右側領域下方で合流し、可変入賞装置（第１アタッカ）２６５０上を流下しアウト口６６へと流入する。

【２２０５】

次に、遊技盤１３の右側領域に配設された構成のうち、スルーゲート６７と第２入球口６４０について説明する。本実施形態では、屈曲路７０１ａを有する第１流路７０１の下流部にスルーゲート６７を配設し、第２流路７０２の下流部（第５流路７０４ｂの下端部）に第２入球口６４０を配設している。このように構成することで、１．２秒間隔で第２流路７０２に流入する球の流下速度を低下させることなく第２入球口６４０に向けて流下させることができる。よって、第２流路７０２を流下する球の流下間隔を一定にすることができるため、第２流路７０２内で球が連なってしまい複数の球が同時に第２入球口６４０に入球されてしまうことを抑制することができる。また、電動役物６４０ａが開放動作されたことに気付かず、第３図柄表示装置８１にて電動役物６４０ａが開放していることが報知された場合に、いち早く球を第２入球口６４０へ入球させることができる。

【２２０６】

また、普通図柄の抽選の実行契機となるスルーゲート６７と、普通図柄の当たり当選によって動作制御される電動役物６４０ａと、を振分部材７００によって振り分けられる異なる流路（第１流路７０１、第２流路７０２）に配設したため、振分部材７００を何れか一方の流路にのみ球を流下させるように破壊された場合（振り分け機能を無効にした場合）に、第２入球口６４０に球を入球させ難くすることができる。つまり、振分部材７００によって振り分けられる一方の流路にスルーゲート６７と、電動役物６４０ａを配設した場合、振分部材７００を破壊し、一方の流路にのみ球を流下させる状態を作り出すことで第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことが可能となってしまうが、本変形例の構成を用いることで、不正に第２入球口６４０に球を入球させやすい状態を作り出すことを抑制することができる。

【２２０７】

次に、球が第２流路７０２を流下する場合の説明をする。第２流路７０２は、上述した第１流路７０１と比べて球が流下する期間が短くなるように構成されている。具体的には、第２流路７０２に流入した球が流出口から流出されるまでに要する時間が約１．５秒となるように構成されている。このように構成することで、１分間に１００個の球を右側領域に向けて発射した場合に、第１流路７０１に流入した球と、その球の次に発射され、第２流路７０２に流入した球とがほぼ同時（約０．１秒差）に遊技盤１３の右下領域（第１可変入賞装置２６５０が配設される領域）を流下することとなる。よって、第１可変入賞装

置２６５０が開放される遊技状態（大当たり状態または小当たり状態）において、一度に複数の球を入賞させ易くすることができる。
【２２０８】
また、第２流路７０２の一部（第５流路７０４ｂ）を、第１流路７０１の裏側に設け、正面視で複数の流路が重複するように構成している。このように、遊技盤１３の奥行き方向を利用して複数の球流路を形成することで、球流路を形成するスペース（遊技盤１３を球流路が占有する領域）を小さくすることができる。
【２２０９】
さらに、第２流路７０２の球出口が、第１流路７０１の流出口（第２入球口６４０の下流側）よりも下方に位置し、且つ、遊技盤１３の右下領域において第１流路７０１から流出した球よりも下流側に球が流出するように構成されている。これにより、流出口７０４ｃから勢いよく流出した球（第１流路７０１を流下した球よりも高速で流出した球）が、第１流路７０１から流出した球に直接衝突してしまい不規則な球流れが発生してしまう事態を抑制することができる。
【２２１０】
なお、本実施形態では、振分部材７００によって右打ち遊技によって発射された球を交互に２つの流路に振り分ける構成を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、２つの流路に対して交互（１：１）ではなく、異なる割合で球を振り分けるように構成してもよいし、３つ以上の流路に対して球を振り分ける構成にしてもよい。さらに、球の自重や、流下タイミングに応じてランダムに複数の流路へと球を振り分けるように構成しても良い。また、本実施形態では、通過した球の自重によって次に通過する球の振り分け先が変化する振分部材７００を用いているが、例えば、予め定められた規則に沿って電気的に駆動する振分部材を用いてもよい。
【２２１１】
次に、小当たり用アタッカ５６５０が配設されている遊技盤１３の下方領域について説明をする。この小当たり用アタッカ５６５０は、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合に実行される小当たり遊技にて開放動作される可変入球手段である。図２０１に示した通り、小当たり用アタッカ５６５０は、第１入球口６４の下方位置に配設され、遊技盤１３に植設された釘によって、遊技盤１３上を流下する球が到達し難くなるように構成している。よって、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行されることになる。
【２２１２】
本実施形態では、第１特別図柄及び第２特別図柄で小当たり当選した場合に、実行中の他方の特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる制御を実行可能に構成しており、さらに、実行中の他方の特別図柄変動の変動内容に基づいて実行させる制御内容を切り替えるように構成している。つまり、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、遊技者が賞球を獲得し難いが、実行中の第２特別図柄変動に対して所定の制御（中断、或いは強制停止）を実行させるための実行契機となるものである。
【２２１３】
＜第８実施形態における電気的構成について＞
次に、図２０２から図２０８を参照して、本第８実施形態における電気的構成について説明をする。本第８実施形態は、上述した第７実施形態に対して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１が有するＲＯＭ２０２の一部構成と、ＲＡＭ２０３の一部構成と、を異ならせた点で相違しており、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２２１４】
まず、図２０２を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容について説明をする。図２０２は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０２に示した通り、本第８実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第７実施形態のＲＯＭ２０２

（図１６８（ａ）参照）に対して、小当たり乱数７テーブル２０２ｆｂに代えて小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂを、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄに代えて大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄを、変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅに代えて変動パターン選択８テーブル２０２ｇｅを、小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに代えて小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆを設けた点で相違し、それ以外は同一である。

【２２１５】

ここで、図２０３を参照して、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂの内容について説明をする。図２０３は、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０３に示した通り、小当たり乱数８テーブル２０２ｇｂには、第１特別図柄に対しても小当たり判定値が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３００～５９９」の範囲に小当たり判定値が規定され、図柄種別が第２特別図柄に対して、特別図柄の確率状態に関わらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の１の値が「５５０～５９９」の範囲に小当たり判定値が規定されている。

【２２１６】

つまり、本実施形態では、第１特別図柄抽選が実行された場合の約１／２の確率で小当たり当選し、第２特別図柄抽選が実行された場合の約１／１２の確率で小当たり当選するように構成している。なお、本実施形態では、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、その小当たり遊技中に球が入賞し得ない（し難い）小当たり用アタッカ５６５０が開放動作される小当たり遊技が実行され、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、大当たり遊技中に開放動作される可変入賞装置６５が開放動作される小当たり遊技が実行されるように構成している。よって、第１特別図柄抽選にて高確率で小当たり当選するように設定したとしても、遊技者に対して過剰に特定（賞球）が付与されてしまうことを抑制することができる。また、第２特別図柄抽選では、第１特別図柄抽選の小当たり確率よりも低い確率で小当たり当選するように設定されており、右打ち遊技によって遊技が実行される確変状態や潜確状態において、遊技者の持ち球を減少させ難くすることができる。

【２２１７】

次に、図２０４を参照して、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄの内容について説明をする。図２０４は、大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２０４に示した通り、この大当たり種別選択８テーブル２０２ｇｄは、上述した大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄ（図１６９参照）に対して、大当たり動作が実行される入賞装置（開放対象となる入賞装置）を異ならせた点と、大当たり終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を異ならせた点とで相違し、それ以外は同一である。なお、上述した第７実施形態にて用いた各大当たり種別と、本第８実施形態にて用いた各大当たり種別とで説明の便宜上、その名称の一部を異ならせている（例えば、大当たりＡ７と大当たりＡ８）が、相違点について説明の無い要素については同一である。同一の要素についてはその詳細な説明を省略する。

【２２１８】

図２０４に示した通り、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選、或いは、第２特別図柄抽選で通常大当たり（大当たりＡ８、大当たりＤ８）に当選した場合には、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が０に設定される、即ち、大当たり遊技終了後に普通図柄の高確率状態が設定されないように規定されている。また、第１特別図柄抽選において大当たり当選した場合のうち２０％の割合で設定される大当たりＣ８に当選した場合は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が１００００に設定される。即ち、実質、次回大当たりに当選するまで確変状態が設定されるように構成している。

【２２１９】

上述した通り、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定される大当たり種別には、遊技者にとって有利度合いが異なる大当たり種別が規定されており、遊技者にとって最も不利な順に「大当たりＡ８」、「大当たりＢ８」、「大当たりＣ８」が規定されている

。言い換えれば、「大当たりＣ８」が遊技者に最も有利な大当たり種別となるように規定している。
【２２２０】
一方、第２特別図柄抽選で確変大当たりに当選した場合（「大当たりＥ８」に当選した場合）は、大当たり当選時に設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値が１００に設定される。即ち、「大当たりＥ８」に当選した場合は、大当たり遊技終了後に１００回（特別図柄変動が１００回）の確変状態が設定される。
【２２２１】
つまり、本実施形態では、確変状態中に右打ち遊技を実行し、第１特別図柄抽選と第２特別図柄を並行して（重複して）実行する際において、最も有利な大当たり種別である「大当たりＣ８」に当選することを目指しながら、確変状態が終了してしまう大当たり種別「大当たりＡ８」、「大当たりＤ８」に当選しないことを目指す遊技が実行される。
【２２２２】
次に、図２０５及び図２０６を参照して、本第８実施形態における変動パターン選択テーブルのうち、確変状態中に参照される確変用８テーブル２０２ｇｅと、潜確用８テーブル２０２ｇｅとについて説明をする。図２０５は、確変用８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した図であり、図２０６は、潜確用８テーブル２０２ｇｅに規定されている内容を模式的に示した図である。
【２２２３】
本実施形態では、確変状態、及び潜確状態が設定されている状態で右打ち遊技が実行され、第１特別図柄と第２特別図柄とを重複して実行させる遊技が行われる。そして、大当たり当選した場合に設定される変動パターンを、選択された大当たり種別に応じて異ならせるように構成している。さらに、第１特別図柄の保留球数（特図１保留球数）と、第２特別図柄の保留球数（特図２保留球数）とを合算した合算特図保留数に基づいて、異なる変動パターンを選択し得るように構成している。
【２２２４】
具体的には、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に有利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が短くなるように構成し、合算特図保留数が多い方が、合算特図保留数が短い場合よりも遊技者に不利な大当たりに当選している場合に選択される変動時間が長くなるように構成している。
【２２２５】
さらに、本実施形態では、一方の特別図柄抽選において小当たり当選した場合において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンに応じて、その実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御内容を異ならせるように構成しており、具体的には、実行中の他方の特別図柄変動が３０秒以上の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を破棄するための処理を実行し、３０秒未満の変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるための処理を実行するように構成している。
【２２２６】
このように構成することで、合算特図保留数が多い場合は、合算特図保留数が少ない場合よりも、遊技者に不利となる大当たり種別が設定された場合に、その特別図柄変動を破棄し易くし、遊技者に有利となる大当たり種別が設定された場合には、その特別図柄変動を破棄し難く（中断させ易く）することができる。よって、遊技者に対して、合算特図保留数が多い状態を継続させるように意欲的に遊技を行わせることができる。
【２２２７】
図２０５に示した通り、確変用８テーブル２０２ｇ２では、特別図柄種別と、当否判定結果（選択された種別の結果）と、特図保留数（合算特図保留数）と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。
【２２２８】
より具体的には、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＡ」で、特図保留数（合算特図保留数）が

「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【２２２９】

また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＢ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２３０】

特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＣ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が６０秒の超ロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１０秒の超ショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２３１】

また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２５秒のミドル変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２３２】

また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＤ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２０秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられて規定されている。

【２２３３】

特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＥ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２０秒のショート変動が対応付けられて規定されている。

【２２３４】

また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～７」の範囲、即ち、全範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒のショート変動が対応付けられ規定されている。

【２２３５】

一方で、図２０６に示した通り、潜確用８テーブル２０２ｇ２では、特別図柄種別と、当否判定結果（選択された種別の結果）と、特図保留数（合算特図保留数）と、に基づいて異なる変動パターンが規定されている。

【２２３６】
より具体的には、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＡ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２３７】
また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＢ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２３８】
特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＣ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。
【２２３９】
また、特別図柄の図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２５秒のミドル変動が対応付けられて規定されている。
【２２４０】
また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＤ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられて規定されている。
【２２４１】
特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が大当たりのうち、大当たり種別が「大当たりＥ」で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～４」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３０秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「５～７」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が２８秒のショート変動が対応付けられて規定されている。
【２２４２】
また、特別図柄の図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、当否判定結果が外れ（小当たり含む）で、特図保留数（合算特図保留数）が「０～３」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３５秒のロング変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「４～６」の範囲には、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が３２５のミドル変動が対応付けられ、特図保留数（合算特図保留数）が「７」の範囲、変動種別カウンタＣＳ１の全範囲（「０～１９８」）に、変動パターンとして変動時間が１５秒の

ショート変動が対応付けられて規定されている。以上、説明をした通り、本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特定制御（例えば、中断或いは破棄）を実行する実行条件が成立した場合（例えば、小当たり遊技実行時）において実行する特定制御の内容を、実行中の特別図柄変動の内容に応じて切り替えるように構成している。そして、実行中の特別図柄変動の変動表示態様（特別図柄変動の実行時に設定された変動表示態様）を、特定制御の内容に応じた変動表示態様へと切り替えるように構成している。これにより、実行中の特別図柄変動の内容に応じて変動表示態様の切替内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。また、図２０５及び図２０６に示した通り、設定されている遊技状態に応じて、実行中の特別図柄変動の変動表示態様を特定変動表示態様（強制停止させる変動表示態様）へと切り替える切替条件の成立のし易さを異ならせている。さらに、実行中の特別図柄の種別や、設定されている大当たり種別に応じて切替条件の成立のし易さを異ならせている（選択される変動時間の長さを異ならせている）。これにより、遊技者に対して、実行条件が成立した場合に変動表示態様がどのように切り替わるのかを予測させる楽しみを提供することができる。加えて、本実施形態では、実行条件の成立のし易さが特別図柄種別に応じて異なる様に構成しており、具体的には、特別図柄抽選にて実行条件が成立し得る抽選結果（小当たり当選）となる確率を特別図柄種別に応じて異ならせ、さらに、小当たり当選した場合に設定される特別図柄変動の変動時間の長さを異ならせている。これにより、どの特別図柄種別がどのタイミングでどの抽選結果を示す変動を実行するかに応じて遊技結果を大きく異ならせることができる。なお、本実施形態では、図２０５、及び図２０６に示した通り、各条件に対応させて特定の変動時間が選択されるように構成しているが、これに限ること無く、各条件に対応させて選択され得る変動時間を複数規定しておき、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて異なる変動時間の変動パターンが選択されるように構成しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として変動時間３０秒を閾値に設定しているが、これに限ること無く、複数の閾値を設定しても良い。また、本実施形態では、実行される特定制御の内容を切り替える条件として設定される閾値に近似する変動時間（例えば、２８秒、３０秒）が選択されるように構成している。これにより、選択された変動パターンに対応する変動演出が第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される場合には、同一の演出態様の変動演出を実行することができる。なお、変動時間の差分（２秒分）については、変動演出の開始タイミングを特別図柄変動の開始タイミングより遅らせたり、変動演出の終了タイミングを特別図柄変動の終了タイミングより早めたりすることで対応すればよく、その差分期間については、静止画像（例えば、変動演出開始時に表示される画像や変動演出終了時に表示される画像）を表示するように構成すれば良い。

【２２４３】

次に、図２０７を参照して、本第８実施形態における小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆの内容について説明をする。図２０７は、小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆは、上述した小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆ（図１７２（ａ）参照）に対して、第１特別図柄に対しても小当たり種別を規定した点と、小当たり遊技にて開放動作される開放対象を変更した点と、図柄確定時間を変更した点と、実行中の特別図柄変動に対して行う制御内容を変更した点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２４４】

小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～８９」の範囲には、「小当たりＡ８」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＢ８」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ８」が選択される割合は９０％（９０／１００）、「小当たりＢ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。

【２２４５】
「小当たりＡ」が選択された場合は、小当たり用アタッカ（第２アタッカ）５６５０を０．１秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．１秒」が選択され、実行中の第２特別図柄（特図２）を中断させる処理が実行される。ここで、実行中の第２特別図柄（特図２）を中断させる処理が実行されると、実行中の第２特別図柄変動の変動時間経過を計測するための処理を中断させるための処理が実行される。具体的には、小当たり遊技が実行される場合に、特図２仮停止フラグをオンに設定し、特図２仮停止フラグがオンに設定されている間、第２特別図柄（特図２）の変動時間（残変動時間）を示す特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を更新する処理をスキップさせる処理を実行する。そして、小当たり遊技の終了を契機に再開条件を成立させ（特図２仮停止フラグをオフに設定し）、中断されていた特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を更新する処理を再開させる。このように構成することで、小当たり遊技が実行されている間（中断条件が成立している間）、実行中の第２特別図柄変動の残変動時間が減少することを禁止することができるため、小当たり遊技が実行されている間に、例えば、当たり当選している第２特別図柄変動が停止表示されてしまい重複して当たり遊技（大当たり遊技、小当たり遊技）が実行されてしまうことを禁止することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができる。
【２２４６】
また、実行中の特別図柄変動の変動時間経過を計測する処理を中断（スキップ）させているだけであるため、再開条件が成立した後に、小当たり遊技前に実行していた第１特別図柄変動を再開させることができる。よって、既に実行された特別図柄抽選の結果を遊技者に確実に報知することができる。なお、本実施形態では、小当たり当選したことを契機に中断条件が成立した場合に、実行中の特別図柄変動を中断させる処理を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動は継続して実行し、特別図柄変動の変動時間が経過した状態で第１特別図柄変動の停止表示を中断させるように構成しても良い。つまり、中断条件が成立した場合であっても、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理は継続して実行し、予め設定された変動時間が経過するまで更新処理を実行した場合に、中断条件が成立しているか否かを判別し、中断条件が成立していると判別した場合に、再開条件が成立するまで特別図柄変動の停止表示を実行しないように構成しても良い。これにより、特別図柄変動の変動時間を更新する更新処理を途中で中断させる必要が無くなるため、処理負荷を軽減させることができる。
【２２４７】
さらに、「小当たりＡ」が選択された場合は、小当たり遊技の開放対象が小当たりアタッカ（第２アタッカ）５６５０となり、小当たり遊技中に賞球を獲得し難い小当たり遊技が実行される。
【２２４８】
「小当たりＢ」が選択された場合は、上述した「小当たりＡ」と同一の動作内容で小当たり遊技が実行される。さらに、実行中の第２特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図２変動を中断させる処理、或いは、強制停止（破棄）させる処理の何れかが実行される。上述した通り、本実施形態では一方の特別図柄抽選で小当たり当選した場合の一部において、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する制御の内容を、他方の特別図柄変動の状況（変動状況、設定状況）に基づいて切替可能に構成している。具体的には、実行中の他方の特別図柄変動に対して設定されている変動パターンが３０秒以上の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を強制停止（破棄）し、３０秒未満の変動時間を有する変動パターンである場合には、その特別図柄変動を中断させるように制御内容を切替可能に構成している。このように構成することで、実行中の特別図柄変動の変動状況に応じて、実行中の特別図柄抽選の抽選結果を破棄するか否かが決定されるため、小当たりＢ８に当選するタイミングがどのタイミングであるかに遊技者を注視させることができる。
【２２４９】

また、本実施形態では、変動パターンの内容、即ち、変動時間の長さが実行中の特別図柄変動に対する制御内容を切り替える条件として設定しているため、例えば、遊技者に不利な抽選結果に対応する変動パターンの変動時間が長くなるように変動パターンテーブルを規定しておくだけで遊技者に不利な抽選結果に対応する特別図柄変動を強制停止（破棄）させ易くすることができる。なお、制御内容を決定する際に用いる条件はこれに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の残変動時間や、抽選結果が特定条件を満たしているか否かを判別し、その判別結果に基づいて制御内容の結果を決定しても良い。さらに、実行中の第１特別図柄変動と、小当たり当選した第２特別図柄の抽選結果との組合せに基づいて実行中の第１特別図柄変動に対して実行する制御内容を決定しても良い。

【２２５０】

次に、小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆのうち、図柄種別として第２特別図柄（特図２）に対応している小当たり種別の内容について説明をする。小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～７９」の範囲には、「小当たりＣ８」が対応付けられており、「８０～８９」の範囲には「小当たりＤ８」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＥ８」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＣ８」が選択される割合は８０％（８０／１００）、「小当たりＤ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）、「小当たりＥ８」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。

【２２５１】

「小当たりＣ８」が選択された場合は、大当たり用アタッカ（第１アタッカ）２６５０を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行される。また、特別図柄の図柄確定時間として「０．５秒」が選択される。また、「小当たりＤ８」が選択された場合も、上述した「小当たりＣ８」と同一の小当たり遊技が実行され、さらに、実行中の第１特別図柄の変動状況に応じて、実行中の特図１変動を中断させる処理、或いは、強制停止（破棄）させる処理の何れかが実行される。なお、「小当たりＤ８」に基づいて第１特別図柄変動を中断、或いは強制停止させる際の制御処理の内容は、「小当たりＢ８」に基づいて実行される制御処理の対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えただけであるため、その詳細な説明を省略する。

【２２５２】

次に、図２０８を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成について説明をする。図２０８は、本第８実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を模式的に示した模式図である。図２０８に示した通り、本実施形態では、上述した第７実施形態のＲＡＭ２０３に対して、特殊変動フラグ２０３ｇａを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２２５３】

特殊変動フラグ２０３ｇａは、実行される特別図柄変動が３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターンであるかを示すためのものであり、３０秒以上の変動時間が設定されている場合にオンに設定される。本実施形態では、特定の小当たり種別に当選した小当たり変動が停止表示した場合に、実行中の他方の特別図柄変動に設定されている変動パターンに応じて、他方の特別図柄変動を中断させる処理を実行するか、破棄（強制停止）する処理を実行するかを切替可能に構成している。つまり、一方の特別図柄抽選にて、他方の特別図柄変動に対して、実行中の変動態様を、他方の特別図柄変動を実行する際に設定した変動態様とは異なる変動態様へと切り替える処理条件が成立した場合に、実行中の変動態様に応じて切り替え後の変動態様を異ならせるように構成している。

【２２５４】

このように構成することで、上述した処理条件が成立した場合に、どのような変動態様へと切り替えられるのかが他方の特別図柄変動に基づいて決定されるため、遊技者に対して意外性のある遊技を提供することができる。

【２２５５】
＜第８実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２０９から図２１５を参照して、本第８実施形態における主制御装置１１０の制御処理内容について説明をする。本第８実施形態では、上述した第７実施形態に対して、第１特別図柄抽選にて小当たり当選し得るように構成した点と、変動パターンを選択した際に、３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択されたかを判別する処理を追加した点と、小当たり当選している特別図柄変動が停止表示される場合に、実行中の他方の特別図柄変動に対して実行する処理内容を決定する処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【２２５６】
なお、本第８実施形態では、第１特別図柄を対象に実行する各種制御処理を用いて、本第８実施形態の特徴的な処理内容を図示しながら説明をするが、同一の処理内容は、対応する第２特別図柄の制御処理においても実行されるが、説明が重複するため図示を用いた詳細な説明を省略する。
【２２５７】
まず、図２０９を参照して、第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）の内容について説明をする。図２０９は、第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄大当たり判定処理８（Ｓ３８６）は、上述した第７実施形態（第４実施形態）の第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１のＳ３５６参照）に対して、今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合（図１２１のＳ４５７参照）に、特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明は省略する。
【２２５８】
次に、第１特別図柄大当たり判定処理８（図２０９のＳ３８６参照）にて実行される特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）の内容について、図２１０を参照して説明をする。図２１０は、特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ変動処理８では、第１特別図柄抽選にて大当たり当選していない場合（外れ当選している場合）において、小当たり当選の有無を判定するための処理が実行される。なお、詳細な内容については、上述した特図２外れ変動処理（図１２８のＳ１０５９参照）に対して、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えた点で相違し、それ以外は同一である。
【２２５９】
特図１外れ変動処理８（Ｓ４８１）では、まず、今回の抽選結果（第１特別図柄大当たり判定処理（図２０９のＳ３８６参照）のＳ４５７の処理で取得した抽選結果）が小当たりであるかを判別する（Ｓ４８５）。
【２２６０】
Ｓ４８５の処理で小当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４８５：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｉをオンに設定し（Ｓ４８６）、第１特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ４８７）、次いで、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の小当たり図柄をセットし（Ｓ４８８）、本処理を終了する。
【２２６１】
一方、Ｓ４８５の処理において、今回の抽選結果が小当たりでは無い、即ち、外れであると判別した場合は（Ｓ４８５：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第１特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ４８５）、本処理を終了する。
【２２６２】
以上、説明をした通り、第１特別図柄変動開始処理（図１２０のＳ２５８参照）の一処理として実行される特図１外れ変動処理（図２１０のＳ４８１）、即ち、特別図柄の変動（抽選）を開始するタイミングにて実行される処理で小当たりに当選したと判別した場合に小当たりフラグ２０３ｉをオンに設定することで、第１特別図柄の変動停止タイミングでその小当たりフラグ２０３ｉの設定状況に基づいて小当たり当選に対応する処理を容易に

実行することができる。
【２２６３】
なお、本実施形態で用いられる小当たりフラグ２０３ｉは、第１特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図１領域と、第２特別図柄抽選で小当たり当選したことを示す特図２領域と、を有するように構成しており、第１特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図１領域のフラグをオンに設定し、第２特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、特図２領域のフラグをオンに設定するように構成している。これにより、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選とで重複して小当たり当選した場合であっても、その状態を容易に記憶させておくことができる。
【２２６４】
次に、図２１１を参照して、第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）の内容について説明をする。図２１１は、第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）は、上述した第７実施形態（第４実施形態）にて実行される第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）に対して、変動パターンを選択した後に、特殊変動フラグをオンに設定するための判別処理を追加した点と、大当たり当選以外の変動パターンを選択するための処理を追加して点とで相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２２６５】
第１特別図柄変動パターン選択処理８（Ｓ３８７）が実行されると、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５１～Ｓ５５５の処理を実行し、その後、今回選択した変動パターンが、変動時間が３０秒以上に変動パターンであるかを判別する（Ｓ５８２）。そして、変動時間が３０秒以上であると判別した場合は（Ｓ５８２：Ｙｅｓ）、特殊変動フラグ２０３ｇａをオンに設定し（Ｓ５８３）、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５６～Ｓ５５９の処理を実行し、本処理を終了する。また、変動時間が３０秒以上では無いと判別した場合は（Ｓ５８２：Ｎｏ）、Ｓ５８３の処理をスキップして、第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２のＳ３５７参照）と同一のＳ５５６～Ｓ５５９の処理を実行し、本処理を終了する。
【２２６６】
一方、Ｓ５５１の処理において今回の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５５１：Ｎｏ）、特図１外れ変動パターン選択処理を実行し（Ｓ５８１）、その後、Ｓ５５３の処理へ移行する。特図１外れ変動パターン選択処理（Ｓ５８１）の内容については、図２１２を参照して後述する。
【２２６７】
ここで、図２１２を参照して、特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）の内容について説明をする。図２１２は、特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）の内容を示したフローチャートである。特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）では、上述した第７実施形態の特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）と同一の処理内容を、対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えた処理が実行される。
【２２６８】
特図１外れ変動パターン選択処理８（Ｓ５８１）が実行されると、今回の第１特別図柄の抽選結果（特図１抽選結果）が小当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５９１：Ｎｏ）、特図２外れ変動パターン選択処理７（図１７９のＳ１２７７参照）のＳ１３７７～Ｓ１３７９と同一内容の処理を、処理対象を第１特別図柄に変更して実行し（Ｓ５９７～Ｓ５９９）、その後、本処理を終了する。一方、Ｓ５９１の処理において小当たりであると判別した場合は（Ｓ５９１：Ｙｅｓ）、小当たり種別カウンタＣ５の値を取得し（Ｓ５９２）、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に基づいて小当たり種別選択８テーブル２０２ｇｆを参照して小当たり種別を選択する（Ｓ５９３）。次いで、特図２外れ変動パターン

選択処理（図１７９のＳ１２７７参照）のＳ１３７４～Ｓ１３７６の処理と同一内容の処理を、処理対象を第１特別図柄に変更して実行し（Ｓ５９４～Ｓ５９６）、本処理を終了する。

【２２６９】

次に、図２１３を参照して、第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）の内容について説明をする。図２１３は、第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）の内容を示したフローチャートである。この第１特別図柄変動停止処理８（Ｓ２８８）は、上述した第１特別図柄変動停止処理７（図１７５のＳ２７８参照）に対して、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されていないと判別した場合に（Ｓ８５１；Ｎｏ）、即ち、今回変動停止される第１特別図柄変動が外れ変動である場合に実行される時短更新処理７（図１７５のＳ８８２参照）を、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）に変更した点と、特図１大当たりフラグ２０３ｉがオンに設定されている判別した場合（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）に、第２特別図柄変動が実行されているかを判別する処理を実行し（Ｓ８９１）、第２特別図柄変動が実行されていない場合に、Ｓ８５３～Ｓ８５５の処理をスキップするように構成した点と、大当たり変動の停止（大当たり遊技の開始）に基づいて各種フラグ、及び各種カウンタをクリアする処理（図１７５のＳ８７０）に、特殊変動フラグ２０３ｇａを追加した処理（図２１３のＳ８９３）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【２２７０】

次に、図２１４を参照して、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）の内容について説明をする。図２１４は、特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）の内容を示したフローチャートである。この特図１外れ停止処理８（Ｓ８９２）では、上述した第７実施形態の特図２外れ停止処理７（図１８１のＳ１５８４参照）と同様の処理を、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えて実行し、且つ、小当たり処理（図１８１のＳ１６７１参照）に代えて小当たり処理８（Ｓ１９７２）を実行する点で相違し、それ以外は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２２７１】

ここで、特図１外れ停止処理８（図２１４のＳ８９２参照）にて実行される小当たり処理８（Ｓ１９７２）について、図２１５を参照して説明をする。図２１５は、小当たり処理８（Ｓ１９７２）の内容を示したフローチャートである。この小当たり処理８（Ｓ１９７２）は、上述した第７実施形態の小当たり処理（図１８２のＳ１６７１参照）に対して、当選した小当たり種別に応じて実行される制御処理の内容を異ならせた点で相違している。具体的には、特定の小当たり種別（小当たりＢ，Ｄ，Ｅ）に当選した場合に、実行中の特別図柄変動の変動パターンに応じた処理（中断処理、強制停止（破棄）処理）を実行するように構成している点で相違している。

【２２７２】

小当たり処理８（Ｓ１９７２）が実行されると、まず、今回の第１特別図柄変動に対して設定されている小当たり種別を読み出し（Ｓ１６８２）、読み出した小当たり種別が「小当たりＡ又は小当たりＣ」であるかを判別する（Ｓ１９８１）。「小当たりＡ」又は「小当たりＣ」であると判別した場合は（Ｓ１９８１：Ｙｅｓ）、現在が特図２変動中（第２特別図柄変動中）であるかを判別し（Ｓ１６８４）、特図２変動中であると判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄変動が中断（仮停止）することを示す特図２仮停止フラグをオンに設定し（Ｓ１６８５）、特図２仮停止フラグのオンを示す特図２仮停止コマンドを設定し（Ｓ１６８６）、本処理を終了する。Ｓ１６８４の処理において、特図２変動中では無いと判別した場合は（Ｓ１６８４：Ｎｏ）、Ｓ１６８５，Ｓ１６８６の処理をスキップして本処理を終了する。

【２２７３】

一方、Ｓ１９８１の処理において、「小当たりＡ」又は「小当たりＣ」では無いと判別した場合は（Ｓ１９８１：Ｎｏ）、次に、読み出した小当たり種別が「小当たりＥ８」であるかを判別し（Ｓ１９８２）、「小当たりＥ８」であると判別した場合は（Ｓ１９８２：

Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、現在が確変状態中（普通図柄の高確率状態中）であるかを判別する（Ｓ１６８８）。現在が確変状態中であると判別した場合（Ｓ１６８８：Ｙｅｓ）は、次に、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１６８９）、時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンでは無いと判別した場合（Ｓ１６８９：Ｎｏ）、即ち、確変状態の最終変動では無いと判別した場合は、時短終了待機フラグ２０３ｄｍをオンに設定する（Ｓ１６９０）。

【２２７４】

次に、特殊変動フラグ２０３ｇａがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１９８３）、オンに設定されていないと判別した場合、即ち、実行中の第２特別図柄変動に設定されている変動パターンが３０秒以上の変動時間の変動パターンでは無い、或いは、第２特別図柄変動が実行されていない場合は（Ｓ１９８３：Ｎｏ）、上述したＳ１６８４に移行する。また、Ｓ１６８８の処理にて時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い、即ち、現在が確変状態中では無いと判別した場合（Ｓ１６８８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ１６８９の処理において時短終了待機フラグ２０３ｄｍがオンに設定されている、即ち、確変状態の最終変動であると判別した場合は（Ｓ１６８９：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９０の処理をスキップして、上述したＳ１６８４の処理へ移行する。一方で、Ｓ１９８３の処理において特殊変動フラグ２０３ｇａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１９８３：Ｙｅｓ）、Ｓ１６９２の処理へ移行する。また、Ｓ１９８２の処理で、「小当たりＥ８」では無いと判別した場合、即ち、「小当たりＢ８」又は「小当たりＤ８」であると判別した場合は（Ｓ１９８２：Ｎｏ）、Ｓ１６８８～Ｓ１６９０の処理をスキップしてＳ１９８３の処理へ移行する。

【２２７５】

Ｓ１６９２～Ｓ１６９７の処理では、上述した第７実施形態の小当たり処理（図１８２のＳ１６７１参照）と同様の処理を、処理対象を第２特別図柄から第１特別図柄へと切り替えて実行し、その後、特殊変動フラグ２０３ｇａをオフに設定し（Ｓ１１８４）、本処理を終了する。

【２２７６】

以上、説明をした通り、本第８実施形態では、小当たり遊技が実行される場合に（実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する場合に）、実行中の特別図柄変動の内容に応じて処理内容を決定するように構成している。より具体的には、一方の特別図柄抽選に基づいて小当たり遊技が実行される時点（小当たり当選を示す特別図柄が停止表示される時点）において、実行中の他方の特別図柄変動の変動パターンを判別し、その判別結果が特定の変動パターン（例えば、３０秒以上の変動時間が設定されている変動パターン）である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を破棄し、特定の変動パターン以外である場合には、実行中の他方の特別図柄変動を中断させることができるように構成している。つまり、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン（変動時間）を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、設定されている遊技状態に応じて特定条件が成立した場合に決定される特殊処理の内容を異ならせても良い。具体的には、通常状態が設定されている場合は、特定条件が成立したとしても、特殊処理として「中断」のみが決定され、確変状態が設定されている場合には、上述した第８実施形態と同様に、「中断」或いは「破棄」が設定されるように構成しても良い。このように設定されている遊技状態に応じて特殊処理の決定内容を異ならせることにより、各遊技状態における遊技性に多様性を持たせることができる。

【２２７７】

また、特定条件が成立した特別図柄の種別に応じて、決定される特殊処理の内容を異ならせても良く、例えば、第１特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも、第２特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが、「破棄」が決定され易くなるように構成しても良い。具体的には、第１特別図柄抽選のほうが第２特別図柄抽選よりも特定条件が成立し難くなるように（小当たり当選し難くなるように）構成しても良いし、特定条件が成立した場

合において、「破棄」が決定される条件（第８実施形態では、実行中の変動パターンが３０秒以上）を、第１特別図柄にて特定条件が成立した場合のほうが第２特別図柄にて特定条件が成立した場合よりも成立し難い条件（例えば、実行中の変動パターンが３２秒以上）となるように構成しても良い。これにより、何れの特別図柄種別で特定条件が成立したかによって、特殊処理の内容を異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができる。

【２２７８】

本実施形態では、実行中の特別図柄変動に対して特殊処理を実行する特定条件が成立した場合に、実行中の特別図柄の変動パターン（変動時間）を参照して特殊処理の処理内容を決定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、実行中の特別図柄変動の抽選結果が特定の抽選結果である場合は、実行中の特別図柄変動が「破棄」されないように構成しても良いし、実行中の特別図柄変動の抽選結果が大当たりの場合、小当たりの場合、外れの場合で、「破棄」が決定される条件（第８実施形態では、実行中の変動パターンが３０秒以上）を異ならせても良い。このように構成することで、特別図柄抽選の抽選結果に応じて、「破棄」のし易さを異ならせることができるため、設計思想に適した遊技を容易に実行させることができる。

【２２７９】

さらに、本第８実施形態では、大当たり当選した特別図柄変動（大当たり変動）の変動パターンとして、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行される有利大当たり種別と、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行される不利大当たり種別と、で異なる変動パターンが選択されるように構成しており、さらに、特別図柄の保留球数に応じて選択される変動パターンを異ならせるように構成している。

【２２８０】

より具体的には、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、有利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒未満の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成し、不利大当たり種別に対応する変動パターンとして３０秒以上の変動時間が設定される変動パターンが選択され易く構成している。

【２２８１】

このように構成することで、特別図柄の保留球数が多い場合には、特別図柄の保留球数が少ない場合よりも、遊技者に有利な大当たり遊技（例えば、確変大当たり）が実行され易く（小当たり当選により破棄され難く）、且つ、遊技者に不利な大当たり遊技（例えば、通常大当たり）が実行され難く（小当たり当選により破棄され易く）することができる。つまり、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を異ならせることができる。よって、遊技者に対して、有利な大当たり遊技が実行されることを期待しながら意欲的に特別図柄の保留球数を貯めさせることができ、結果として遊技の稼働を向上させることができる。

【２２８２】

また、本第８実施形態では、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れの抽選においても小当たり当選し得るように構成している点で上述した第７実施形態と相違している。このように構成することで、第１特別図柄抽選と第２特別図柄抽選との何れか一方で大当たり当選した場合であっても、他方の小当たり当選によって大当たり当選を破棄することができるため、特別図柄の保留球数に応じて、大当たり当選時における確変大当たりが占める割合を確実に異ならせることができる。

【２２８３】

上述した第８実施形態では、一方の特別図柄変動（例えば、第１特別図柄変動）に対して特殊処理（中断、或いは破棄）を実行する契機となる条件（特定条件）として、他方の特別図柄変動（例えば、第２特別図柄変動）にて特定の小当たりに当選した場合に成立する条件を示しているが、これ以外に特定条件を成立させる契機を設けても良く、例えば、球が特定の入球口に入球した場合に特定条件が成立するように構成しても良いし、パチンコ機１０に対して供給させる電力が正常では無い状態（例えば、ノイズが発生し、一時的に

電源が断される状態）であると判別した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。また、遊技者が実行する遊技方法が不正な遊技方法（例えば、磁力を検出する磁気センサを設け、その磁気センサが磁力を検出した場合における遊技方法や、パチンコ機１０に対する衝撃を検出する衝撃検知センサを設け、その衝撃検知センサが所定量の衝撃を検知した場合における遊技方法）を検知した場合に特定条件が成立するように構成しても良い。

【２２８４】

また、上述した各実施形態では、普通図柄の高確率状態が設定される場合（確変状態、時短状態が設定されている場合）において実行される特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合に、破棄された特別図柄変動に応じて時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。具体的には、確変状態が設定されている状態で特別図柄変動の回数が所定回数（例えば、５０回）に到達した場合に、潜確状態が設定されるように構成された遊技機において、確変状態中に実行された特別図柄変動が破棄（強制停止）された場合には、時短回数（確変回数）が加算されないように構成している。このような構成を用いたパチンコ機１０では、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面にて確変状態が終了するまでの時短回数（確変回数）を示すための表示態様（例えば、図１６１（ａ）の表示領域ＨＲ２に表示される値）も、時短回数に同期して表示態様が更新されないように構成している。よって、遊技者に対して、時短回数を更新させること無く特別図柄変動が破棄されたことを分かり易く報知することができる。なお、この場合において、例えば、第３図柄表示装置８１の表示面に表示された時短回数（確変回数）を示すための表示態様を特別図柄変動の開始タイミングで更新するように構成しているパチンコ機１０であれば、特別図柄変動が破棄されたことに基づいて、表示態様を復元（例えば、残時短回数を表示している場合であれば加算、経過した時短回数を表示している場合であれば減算）させる演出を実行すれば良い。

【２２８５】

また、確変状態から潜確状態へと移行させるための移行条件（普通図柄の高確率状態を終了させるための終了条件（時短終了条件））として、複数の時短終了条件（例えば、第１特別図柄変動と第２特別図柄変動との合算回数が１００回に到達した場合に成立する第１時短終了条件と、第２特別図柄変動が５回実行された場合に成立する第２時短終了条件）を設定しているパチンコ機１０であって、第３図柄表示装置８１の表示面には、複数の時短終了条件のうち、最も成立し易い終了条件（例えば、第２特別図柄変動５回に対応する「５」）のみを表示することで、遊技者に遊技内容を分かり易く報知するように構成されたパチンコ機１０であれば、確変状態が設定された直後に第１特別図柄変動が実行されたとしても、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「５」の表示態様が更新されないように構成している。そして、確変状態が設定されてから第１特別図柄変動を９５回実行した状態で、更に第１特別図柄変動を実行させた場合（９６回目の第１特別図柄変動を実行させた場合）には、第３図柄表示装置８１の表示面にて表示される「５」の表示を「４」へと更新する表示制御を実行するように構成している。このように、確変（時短）状態中に特別図柄変動が実行される特別図柄種別に応じて、第３図柄表示装置８１の表示面に表示される時短回数表示を更新するか否かを決定することで、確変状態が終了するまでの期間を遊技者に分かり易く報知することができる。

【２２８６】

＜第９実施形態＞

次に、図２１６から図２２３を参照して、第９実施形態について説明をする。本第９実施形態は、上述した第７実施形態に対して、第２特別図柄に対しても保留記憶機能を設けた点と、潜確状態中（ＲＵＳＨ遊技中）に実行される演出（ＲＵＳＨ中演出）の演出態様を変更した点と、大当たり種別、小当たり種別、及び普通図柄の変動パターンを異ならせた点で大きく相違している。

【２２８７】

上述した第７実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に特別図柄の保留記憶数を示すための特図保留数を表示するように構成していた（図１６１のｄｍ１ａ参照）。また、

近年の遊技機においては、特図保留数を遊技者に分かり易く示すために、特図保留数に対応した数の保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するものがある。さらに、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して先読み処理（事前判別処理）を実行し、その先読み結果（事前判別結果）を、対応する保留図柄の表示態様を可変（例えば、保留図柄の色やエフェクトを変更、又は保留図柄のデザインを変更）させることで遊技者に報知する保留変化演出を実行するものがある。

【２２８８】

しかしながら、上述した保留変化演出は、獲得している特図保留球の数に応じて保留変化演出の対象となる保留図柄数が決定されるため、特図保留球数が少ない場合には、特図保留球数が多い場合よりも保留変化演出が実行され難くなる。つまり、獲得している特図保留球数に応じて第３図柄表示装置８１の表示面に表示される保留図柄を用いた演出を実行する以上、獲得している特図保留球の数に応じて先読み結果（事前判別結果）を遊技者に報知する先読み演出（保留変化演出）の演出効果が可変されてしまうため、例えば、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しては、特図保留球を多く獲得出来ないことに対する不満感と、先読み演出の演出効果が低下するという不満感とを与えることになり遊技意欲が低下してしまうという問題があった。

【２２８９】

これに対して、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される専用アイコン）の数を可変させる先読み演出（アイコン演出）を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能となる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２２９０】

さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。

【２２９１】

加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【２２９２】

また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成している。そして、当選した小当たりの種別に応じて１回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。

【２２９３】
このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づいて、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が１つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。
【２２９４】
＜第９実施形態における演出内容について＞
次に、図２１６から図２１９を参照して、本第９実施形態のパチンコ機１０にて実行される演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。具体的には、潜確状態中（ＲＵＳＨ遊技中）に実行される特定図柄を可変表示させるアイコン演出の内容について説明をする。このアイコン演出は、獲得済みの第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）に対する先読み結果に基づいて、特定図柄（アイコン）の数を可変表示させる演出である。
【２２９５】
まず、図２１６（ａ）を参照して、直後に潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が設定される大当たり遊技のエンディング画面の表示内容について説明をする。図２１６（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技突入前の大当たり遊技におけるエンディング期間中に表示されるエンディング画面の一例を示した模式図である。本第９実施形態では、上述した第１実施形態と同様に、潜確状態が設定されていない状態で潜確大当たり（大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり）に当選した場合、即ち、ＲＵＳＨ遊技に突入する初当たり時と、潜確状態が設定されている状態で潜確大当たりに当選した場合とで、そのエンディング期間中に表示される演出態様を異ならせるように構成している。
【２２９６】
ＲＵＳＨ遊技に突入する初当たり時のエンディング期間中には、図２１６（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの左側に表示領域７１が形成され、中央部に表示領域ＨＲ７０が形成される。そして、表示領域ＨＲ７０には、人参を模したアイコン８７１と獲得数情報８７２（図２１６（ａ）では４）とが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「アイコンがあるうちは、ＲＵＳＨが続くよ」の文字が表示される。
【２２９７】
本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技が実行されると、アイコン８７１が第３図柄表示装置８１の表示面に表示され、そのアイコン８７１の表示数及び、表示態様に基づいてＲＵＳＨ遊技中に実行される遊技の内容を遊技者に示唆するように構成している。このアイコン８７１は、ＲＵＳＨ遊技中に主として実行される第２特別図柄に関する情報（抽選情報、先読み情報）に基づいて、表示数や表示態様が可変設定されるように構成している。
【２２９８】
上述した通り、ＲＵＳＨ遊技中にアイコン演出が実行されるように構成された本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技に突入する契機となる大当たり遊技のエンディング期間中に図２１６（ａ）に示したアイコン演出初期表示画面が表示され、その時点における第２特別図柄の保留球数、及び、先読み結果に関わらず、アイコン８７１が４個表示されるように構成している。これにより、どのような状態でＲＵＳＨ遊技が実行されたとしても、ＲＵＳＨ遊技突入時におけるアイコン演出の演出態様を同一にすることができるため、ＲＵＳＨ遊技が開始される時点におけるアイコン演出の演出態様によって遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【２２９９】
なお、本実施形態では、アイコン演出の開始時に、アイコン８７１を４個表示させるように構成しているが、これに限ること無く、アイコン演出の開始時に特定開始条件が成立している場合、例えば、第２特別図柄の保留球に対する先読み結果に遊技者に有利な大当たり（潜確状態が再度設定される潜確大当たり）が存在する場合に、アイコン演出の開始時

において表示されるアイコン８７１の数が４個以外となるように構成しても良く、この場合、４個よりも少ない数のアイコン８７１を表示させるように構成すると良い。

【２３００】

ＲＵＳＨ遊技が開始されると、表示領域ＨＲ７０に表示されたアイコン８７１が、表示領域ＨＲ７１に保留アイコン８７３として表示され、その保留アイコン８７３と、ウサギを模したキャラクタ８１１とを用いた演出が主表示領域Ｄｍにて実行される。図２１６（ｂ）に示した通り、本実施形態では、保留アイコン８７３の上限表示数を、ＲＵＳＨ遊技中に主として抽選が実行される第２特別図柄の保留上限数と同一に構成している。よって、表示領域ＨＲ７１には、最大で４個の保留アイコン８７３ａ～８７３ｄが表示される。

【２３０１】

保留アイコン８７３ａ～８７３ｄは、表示領域ＨＲの上から順に第１保留アイコン８７３ａ、第２保留アイコン８７３ｂ、第３保留アイコン８７３ｃ、第４保留アイコン８７３ｄが表示され、第１保留アイコン８７３ａから順に演出に用いられる。そして、演出に用いるために第１保留アイコン８７３ａが表示領域ＨＲ７１から削除されると、残った第２保留アイコン８７３ｂ～第４保留アイコン８７３ｄがそれぞれ一つ前の順番の保留アイコンへとシフト表示される。また、新たな保留アイコンを獲得した場合には、既に表示されている保留アイコンの後の順番に追加表示される。

【２３０２】

本実施形態では、ＲＵＳＨ遊技中において実行される小当たり遊技、より具体的には、第２アタッカ１６５０の開放回数を先読みし、その先読み結果に基づいて保留アイコンの数を決定するように構成している。そして、当選した小当たり種別に応じて小当たり遊技にて第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせており、さらに、大当たり当選した場合にも、当選した大当たりの大当たり種別の一部にて第２アタッカ１６５０を所定回数開放させる大当たり遊技が実行されるように構成している。

【２３０３】

つまり、例えば、獲得済みの特図２保留球数が２個である場合でも、その２個の特図２保留球に対する先読み（事前判別）結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が４回である場合には、保留アイコンの表示数として４個を設定することができるように構成している。このように構成することで、実際に獲得している特図２保留球数に関わらず、保留アイコンの表示数を決定することができるため、特図２保留球を多く獲得出来ていない状態であっても、興趣に富んだアイコン演出を実行することができる。

【２３０４】

次に、図２１７（ａ）を参照してＲＵＳＨ遊技中におけるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費する演出内容について説明をする。図２１７（ａ）は、ＲＵＳＨ遊技中に小当たり遊技が実行された場合に表示される表示画面の一例を示した図である。図２１７（ａ）に示した通り、小当たり遊技が実行されると、キャラクタ８１１が保留アイコン８７３ａを食べる消化演出が実行されると共に、小当たり遊技にて獲得した賞球を示す賞球表示態様８７４が表示される。図２１７（ａ）に示した例では、第２アタッカ１６５０に球が１個入賞し、１５球の賞球があったことを示す「＋１５」の表示態様で賞球表示態様８７４が表示されている。また、副表示領域Ｄｓには「いただきます」の文字が表示され、キャラクタ８１１が保留アイコン８７３ａを食べる演出が実行されることを遊技者に分かり易く報知している。

【２３０５】

なお、図２１７（ａ）では、第２アタッカ１６５０の開放回数が１回の小当たり遊技が実行される場合を例に消化演出中に表示される表示画面の説明をしたため、キャラクタ８１１が手に取る保留アイコン８７３ａの数が１つであるが、例えば、第２アタッカ１６５０の開放回数が２回の小当たり遊技が実行される場合には、キャラクタ８１１が２つの保留アイコンを食べる消化演出が実行される。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、一部の小当たり遊技、或いは、一部の大当たり遊技において、第２アタッカ１６５０を複数回開放させる当たり遊技が実行されるように構成しており、小当たり遊技よりも大当たり

遊技のほうが第２アタッカ１６５０が開放される回数が多くなるように構成している。
【２３０６】
つまり、図２１７（ａ）に示した演出として、キャラクタ８１１が複数個の保留アイコンを食べる演出が実行されたほうが、大当たり当選に対する期待度を高めることができる。このように構成することで、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出のうち、保留アイコンを消費（保留アイコン数を減少）させる演出の内容についても遊技者に興味を持たせることができる。
【２３０７】
なお、本実施形態では、小当たり遊技において開放動作される第２アタッカ１６５０の開放動作態様と、大当たり遊技において開放動作される第２アタッカ１６５０の開放動作態様と、が同一となるように構成している。よって、当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作内容を把握することで、今回の当たり遊技の種別（小当たり遊技、大当たり遊技）が遊技者に判別されてしまうことを抑制することができる。
【２３０８】
なお、本実施形態では、１回の消化演出にてキャラクタ８１１が食べる数、即ち、実行中の小当たり遊技における第２アタッカ１６５０の開放回数に対応した数の保留アイコン８７３を表示しているが、これに限ること無く、例えば、消化演出の終了タイミングにて消化演出に用いた保留アイコンが残る演出、即ち、小当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放される開放回数よりも多い数の保留アイコンを用いた消化演出を実行しても良い。このように構成することで、消化演出の開始時点において表示される保留アイコン数を多くすることができるため、遊技者に対して大当たり当選への期待感を高めさせることができる。
【２３０９】
また、消化演出の実行期間中に、消化演出で用いられる保留アイコンの数を可変させるように構成しても良い。これにより、どのタイミングで保留アイコンの数を増加させることができるため、大当たり期待度の低いアイコン演出が実行された場合であっても、その消化演出期間中の演出に用いられる保留アイコンの数が消化演出期間中に増加することを期待させながら遊技を行わせることができる。
【２３１０】
次に、図２１７（ｂ）を参照して、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出として、複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出の演出内容について説明をする。図２１７（ｂ）は、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出として、複数の保留アイコンを獲得したことを示す獲得演出にて表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、上述した第７実施形態のＲＵＳＨ遊技中に実行される演出（図１６２（ｂ）参照）と同様に、キャラクタ８１１が宝箱８１２を開放する演出が実行される。そして、その宝箱の中から保留アイコンが所定個数（１～３個）表示される獲得演出を実行するように構成している。
【２３１１】
図２１７（ｂ）に示した通り、ＲＵＳＨ遊技中に表示される宝箱８１２が開き、表示領域ＨＲ７０には、人参を模したアイコン８７１と獲得数情報８７２（図２１７（ｂ）では３）とが表示される。そして、副表示領域Ｄｓには「人参ゲット」の文字が表示され、保留アイコンの表示数が増加したことを遊技者に報知する演出が実行される。
【２３１２】
上述した通り、本実施形態のアイコン演出では、ＲＵＳＨ遊技が継続する間、保留アイコンが０にならないように保留アイコンの表示数を制御しており、様々なタイミングで保留アイコンを増加させるための獲得演出を実行可能に構成している。そして、１回の獲得演出にて獲得するアイコン８７１の数が多いほど、遊技者に有利な遊技が実行されることを示唆するように構成している。また、本実施形態では、特図２保留球数の増加タイミングとは異なるタイミングで保留アイコンの表示数を増加させることができるように構成している。

【２３１３】
次に、図２１８（ａ）を参照して、アイコン演出中に実行される連続演出の内容について説明をする。図２１８（ａ）は、アイコン演出中に実行される連続演出中に表示される表示画面の一例を示した図である。本実施形態では、第２特別図柄の変動開始時に所定条件を満たしている場合において、連続演出を実行可能に構成している。この連続演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間に対して実行されるパターンと、複数の第２特別図柄変動に跨がって実行されるパターンとがあり、表示されている保留アイコンを全て用いた演出が実行される。
【２３１４】
具体的には、本実施形態では、保留アイコンが４個（上限数）表示されている場合に連続演出が実行され得るように構成しており、連続演出が実行されると、図２１８（ａ）に示した通り、表示領域ＨＲ７１に表示されていた４個の保留アイコン（８７３ａ～８７３ｄ）が主表示領域Ｄｍの中央部に一列に表示され、キャラクタ８１１が第１保留アイコン８７３ａから順に食べる演出が実行される。そして、最後の保留アイコン８７３ｄの後ろには大当たり当選（遊技者に有利な大当たり種別の大当たり当選）を示すＶアイコン８７３ｙが表示される。さらに、副表示領域Ｄｓには、連続演出の演出内容を遊技者に示すための「人参を食べ切れ！！中からお宝がでるかも」の文字が表示される。
【２３１５】
つまり、連続演出が実行された場合は、保留アイコンを全て消化し大当たり当選するか、保留アイコンを消化しきれず、ＲＵＳＨ遊技が継続するかを示唆することになる。さらに、図２１８（ｂ）に示した通り、連続演出実行中であって、最後の保留アイコンを消化するまでの状態で消化中の保留アイコンの中からＶアイコン８７３ｚが表示される場合もある。
【２３１６】
ここで、図２１８（ｂ）を参照して、連続演出中にＶアイコン８７３ｚが表示される場合の演出内容について説明をする。図２１８（ｂ）は、連続演出中に保留アイコンを全て消化すること無く、Ｖアイコン８７３ｚを獲得した場合の表示画面の一例を示した図である。図２１８（ｂ）に示した通り、第３保留アイコン８７３ｃを消化している際中（食べている際中）に、第３保留アイコン８７３ｃの中からＶアイコン８７３ｚを発見する演出が実行される。この場合、第４保留アイコン８７３ｄが消化されていないため、表示領域ＨＲ７１に第４保留アイコン８７３ｄが表示される。この状態で大当たり遊技が開始されると、保留アイコンが表示されたまま大当たり遊技が実行されることになるため、この時点で大当たり遊技終了後に再度潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が実行されることを遊技者に報知することになる。
【２３１７】
次に、図２１９を参照して、アイコン演出中において通常の保留アイコンとは異なる特殊アイコンが表示される演出の内容について説明をする。図２１９は、アイコン演出中に特殊アイコンが表示される場合の表示画面の一例を示した模式図である。詳細は後述するが、本実施形態では、特図２保留球数と、先読みして算出した第２アタッカ１６５０の開放回数と、に基づいて表示可能な保留アイコン数を算出するように構成している。
【２３１８】
そして、表示可能な保留アイコン数が所定数以上（例えば、４個以上）、即ち、表示上限数を超えた場合に、特殊アイコンを表示するように構成している。そして、実行中の第２特別図柄変動や第２特別図柄の先読み結果に遊技者に有利な大当たり当選が含まれている場合に、表示可能な保留アイコン数が所定数を超え易くなるように構成している。
【２３１９】
図２１９に示した通り、表示可能な保留アイコン数が所定数以上と算出された場合には、獲得演出にて豪華な人参を模した特殊アイコン８７３ｘが宝箱８１２の中から現れる特殊アイコン演出が実行され、副表示領域Ｄｓにて、今回獲得したアイコンが特殊アイコンであることを遊技者に示すための「ラッキー、ＳＰ人参ゲット」の文字が表示される。なお

、本実施形態では、表示領域ＨＲ７１に同時に表示可能なアイコン数が、第２特別図柄の保留球数の上限数である４個に規定しているため、表示可能な保留アイコンの数が４個を超えた場合に、特殊アイコンを表示することで表示領域ＨＲ７１に同時に表示されるアイコン数の上限を維持した状態で遊技者に対して大当たりへの期待度を高めた演出を実行するように構成しているが、これに限ること無く、表示可能な保留アイコンの数が４個を超えた場合（特殊条件が成立した場合）に、表示領域ＨＲ７１に同時に表示可能な保留アイコンの上限数を第２特別図柄の保留球数の上限数よりも多くするように構成しても良い。このように構成することで、保留アイコンが第２特別図柄の保留球数を示していると認識していた遊技者に対して、第２特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示されることで意外性のある演出を実行することができる。さらに、第２特別図柄の保留球数の上限数を超える数の保留アイコンが表示された場合に大当たり当選の期待度を高めることができるため、大当たり期待度の高い演出を遊技者に対して意外性のある演出を用いて実行することができる。

【２３２０】

以上、図２１６～図２１９を用いて、本第９実施形態にて実行される特徴的な演出（アイコン演出）中に実行される様々な演出画面について説明をしたが、これに限ること無く、例えば、ＲＵＳＨ遊技が実行されている状態で、特図２保留数が０個になった場合には、保留アイコンを１個以上表示させておき、特別図柄抽選の結果に関わることの無い、保留アイコンを用いた疑似変動演出を実行するように構成しても良いし、保留アイコンを非表示にするように構成しても良い。

【２３２１】

また、本実施形態では、保留アイコンの表示態様として、通常の人参を模した表示態様（図２１７（ａ）の保留アイコン８７３ａ参照）と、豪華な人参を模した表示態様（図２１９の特殊アイコン８７３ｘ参照）と、を設定可能に構成しているが、これ以外の表示態様を設定可能に構成しても良く、例えば、小当たり、大当たりの何れかに対応する第１表示態様と、大当たりに対応する第２表示態様と、特定の大当たりに対応する第３表示態様と、を設定可能に構成しても良い。また、一度に大量の保留アイコンを追加表示させるために、大量の保留アイコンを一度に消化させる減少演出を実行するように構成しても良い。

【２３２２】

＜第９実施形態における電気的構成について＞

次に、図２２０～図２２３を参照して、本第９実施形態における電気的構成について説明をする。本第９実施形態では、上述した第７実施形態に対して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の一部構成と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の一部構成と、ＲＡＭ２２３の一部構成とが相違している。それ以外は同一であり、同一の要素については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３２３】

まず、図２２０を参照して、本第９実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２が有する大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄの内容について説明をする。図２２０は、大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄの内容を模式的に示した模式図である。この大当たり種別選択９テーブル２０２ｈｄは、上述した第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄ（図１６９参照）に対して、第１特別図柄（特図１）に対応付けられている大当たり種別（大当たりＡ～Ｃ）に対して規定されている大当たり動作の開放対象と、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値とを異ならせ、第２特別図柄（特図２）に対応付けられている大当たり種別の種類を増加させた点で相違しており、それ以外は同一である。

【２３２４】

具体的には、図２２０に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＡ７」と同一の大当たり種別であるため、その詳細な内容の説明を省

略する。また、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～７９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＢ７」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２３２５】

具体的には、通常状態において「大当たりＢ９」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変状態において「大当たりＢ９」に当選した場合には、時短カウンタ２０３ｈの値に５０が設定される。一方、潜確状態において「大当たり９」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３２６】

即ち、通常状態、或いは確変状態において「大当たりＢ９」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。これに対し、潜確状態において「大当たりＢ９」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。また、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される場合であっても、通常状態で「大当たりＢ９」に当選した場合よりも、確変状態で「大当たりＢ９」に当選した場合のほうが遊技者に有利な確変状態が設定されるように、通常状態で当選した場合よりも確変状態で当選した場合のほうが、確変回数が少なくなるように構成している。

【２３２７】

このように構成することで、初期の遊技状態である通常状態から異なる遊技状態へと移行することで遊技者に最も有利な遊技状態へと移行し易くさせることができるため、遊技者に対して最も有利な遊技状態を目指して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２３２８】

また、図２２０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＣ７」に対して、大当たり遊技終了後に設定される時短カウンタ２０３ｈの値を変更した点で相違し、それ以外は同一である。

【２３２９】

具体的には、通常状態、確変状態および潜確状態において「大当たりＣ９」に当選した場合、即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。なお、潜確状態が設定されている状態では、「大当たりＢ９」と「大当たりＣ９」との価値が同一となる。

【２３３０】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第１特別図柄抽選で大当たりに当選した時点の遊技状態に応じて、遊技者に最も有利となる遊技状態（潜確状態）へと移行する割合を、通常状態、及び確変状態が設定されている場合と、潜確状態が設定されている場合とで異なるように構成し、通常状態、確変状態中は２０％、潜確状態中は６５％の割合で、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定されるように構成している。

【２３３１】

また、上述した通り、潜確状態への移行割合が２０％に設定される通常状態、及び確変状態は、共に４５％の割合で確変状態へと移行するように構成しているが、確変状態へと移行した場合における潜確状態への移行期待度が異なるように構成している。このように構成することで、大当たり当選時に設定されている遊技状態として複数の遊技状態に対して大当たり遊技の終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）へと移行する移行割合を同一に設定したとしても、大当たり当選時に設定されている遊技状態毎に潜確状態への移行期待度を異ならせることができる。

【２３３２】

次に、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に選択される大当たり種別について説明をする。図２２０に示した通り、本第９実施形態では、第２特別図柄（特図２）に対応付

けた大当たり種別が４種類（大当たりＤ９～Ｇ９）規定されており、選択される大当たり種別に応じて大当たり遊技の開放動作内容を異ならせている。

【２３３３】

具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～３４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ９」は、上述した第７実施形態の「大当たりＤ７」と同一内容が規定されている大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の値が「３５～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ９」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＥ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３３４】

即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合は、設定されている遊技状態に関わらず、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。即ち、「大当たりＣ９」に当選した場合には、その大当たり遊技終了後に遊技者に最も有利な遊技状態（潜確状態）が必ず設定される遊技者に最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ９」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ９」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【２３３５】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～８９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ９」は、大当たりのラウンド数が９ラウンドであり、１ラウンド（Ｒ）目は、第２アタッカ１６５０が１．５秒開放し、２ラウンド（Ｒ）目から９ラウンド（Ｒ）目まで、第１アタッカ６５０が３０秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（９ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＦ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３３６】

上述した通り、「大当たりＦ９」に当選した場合は、最初の１ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第２特別図柄の先読みにおいて、大当たり当選に加え、第２アタッカ１６５０の開放回数１回が算出されることになる。これにより、第２アタッカ１６５０の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。また、「大当たりＦ９」では、第１アタッカ６５０の開放回数が上述した「大当たりＥ９」と同一となるように、９ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第１アタッカ６５０の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３３７】

なお、本実施形態では、１ラウンド（Ｒ）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、２ラウンド（Ｒ）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりＦ９」に当選した場合も、８ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行されるようにし、１ラウンド（Ｒ）目に第２アタッカ１６５０を１．５秒開放させる開放動作と、第１アタッカ６５０を２８．５秒開放させる開放動作と、を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第１図柄表示装置３７に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、ＬＥＤランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことが

できる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３３８】

第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ９」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ９」は、大当たりのラウンド数が１１ラウンドであり、１～３ラウンド（Ｒ）目は、第２アタッカ１６５０が１．５秒開放し、４ラウンド（Ｒ）目から１１ラウンド（Ｒ）目まで、第１アタッカ６５０が３０秒間開放する大当たり遊技が実行され、その大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される種別の大当たり（１１ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態、確変状態、および潜確状態において「大当たりＧ９」に当選した場合、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２３３９】

上述した通り、「大当たりＧ９」に当選した場合は、１～３ラウンド目として小当たり遊技と同一の開放動作が実行される。つまり、第２特別図柄の先読みにおいて、大当たり当選に加え、第２アタッカ１６５０の開放回数３回が算出されることになる。これにより、第２アタッカ１６５０の開放回数（小当たり遊技の開放回数）に基づいて保留アイコンの表示数を決定するアイコン演出において、小当たり当選を示唆するパターンと、大当たり当選を示唆するパターンとを遊技者に分かり難くすることができ、演出効果を高めることができる。加えて、第２特別図柄抽選１回の抽選結果として第２アタッカ１６５０の開放回数３回が算出されるため、特図２保留球数が少ない場合であっても、第２アタッカ１６５０の開放回数を多く算出することができ、アイコン演出の演出態様を多様化させることができる。また、「大当たりＧ９」では、第１アタッカ６５０の開放回数が上述した「大当たりＥ９」と同一となるように、１１ラウンドの大当たり遊技が規定されている。このように構成することで、第１アタッカ６５０の開放動作回数に基づいて選択された大当たり種別が遊技者に把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３４０】

なお、本実施形態では、１ラウンド（Ｒ）目～３ラウンド（Ｒ）目に小当たり遊技と同一の開放動作を実行し、４ラウンド（Ｒ）目以降に実際の大当たり遊技を実行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、「大当たりＧ９」に当選した場合も、８ラウンド（Ｒ）の大当たり遊技が実行されるようにし、１ラウンド（Ｒ）目に第２アタッカ１６５０を１．５秒開放させる開放動作を３回実行し、その後、第１アタッカ６５０を２５．５秒開放させる開放動作を実行するように構成しても良い。このように構成することで、実行される大当たり遊技のラウンド数を統一することができるため、例えば、第１図柄表示装置３７に実行中の大当たり遊技のラウンド数を報知する報知手段（例えば、ＬＥＤランプの点灯によりラウンド数を報知する手段）を設けた場合に、報知手段により報知するラウンド数の種類を減らすことができ、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。また、報知手段の報知内容に基づいて遊技者に大当たり種別を把握されてしまうことを抑制することができる。

【２３４１】

次に、図２２１（ａ）を参照して、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの内容について説明をする。図２２１（ａ）は、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆの内容を示した模式図である。図２２１（ａ）に示した通り、小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、上述した第７実施形態の小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに対して、小当たり種別の種類を増加させた点と、各小当たり種別に対して規定されている小当たり動作内容（小当たり遊技の開放動作内容）、及び、小当たり遊技が実行される場合に実行される第１特別図柄変動への処理内容を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容についてはその詳細な説明を省略する。

【２３４２】

この小当たり種別選択９テーブル２０２ｈｆは、上述した小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆと同じく特別図柄抽選で小当たり当選した後、小当たり種別を選択する際に参照

されるデータテーブルであって、取得した小当たり種別カウンタＣ５の値に対応させて「小当たりＡ９」～「小当たりＤ９」の４種類の小当たり種別が選択されるよう規定されている。

【２３４３】

特別図柄抽選で小当たり当選した場合には、選択された小当たり種別に応じて、小当たり動作内容、実行中の特別図柄変動に対する処理内容を異ならせることができるように構成している。なお、本実施形態では、何れの小当たり種別が選択された場合も、実行中の特別図柄変動に対して中断処理を実行するように構成している。この中断処理は、実行中の特別図柄変動の変動時間を減算する処理を一時的に（例えば、小当たり遊技が終了するまで）中断させる処理である。この中断処理については、上述した第７実施形態と同一内容であるためその詳細な説明を省略する。

【２３４４】

小当たり種別選択７テーブル２０２ｆｆに規定されている内容について具体的に説明をすると、小当たり種別カウンタＣ５の値が「０～５９」の範囲には、「小当たりＡ９」が対応付けられており、「６０～７９」の範囲には「小当たりＢ９」が対応付けられており、「８０～８９」の範囲には「小当たりＣ９」が対応付けられており、「９０～９９」の範囲には「小当たりＤ９」が対応付けられている。小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値の範囲は「０～９９」の１００個であることから、小当たり当選時において「小当たりＡ９」が選択される割合は６０％（６０／１００）、「小当たりＢ９」が選択される割合は２０％（２０／１００）、「小当たりＣ９」が選択される割合は１０％（１０／１００）、「小当たりＤ９」が選択される割合は１０％（１０／１００）となるように構成している。

【２３４５】

「小当たりＡ９」が選択された場合は、可変入賞装置（第１アタッカ６５０）を１．５秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＢ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０を０．５秒間開放させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＣ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０の０．５秒開放を２回実行させる小当たり遊技が実行され、「小当たりＣ９」が選択された場合は、右可変入賞装置（第２アタッカ）２６５０の０．５秒開放を３回実行させる小当たり遊技が実行されるように規定している。

【２３４６】

つまり、本実施形態では、小当たり当選した場合に選択される小当たり種別に応じて、主として大当たり遊技中に開放動作される第１アタッカ６５０を開放させる小当たり遊技と、主として小当たり遊技中に開放動作される第２アタッカ２６５０を開放させる小当たり遊技と、を実行可能に構成している。このように構成することで、小当たり遊技が実行された直後に、大当たり遊技が実行されたのでは？と遊技者に思わせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、潜確状態中において保留アイコンが表示されている状態で大当たり遊技が実行された場合には、その大当たり遊技の終了後に再度潜確状態が設定されるようにアイコン演出が実行される。よって、保留アイコンが表示されている状態で「小当たりＡ」に当選すると、第１アタッカ６５０が開放された時点で有利な大当たり遊技が実行されたのではと遊技者に一喜一憂させることができる。

【２３４７】

また、「小当たりＢ９」～「小当たりＤ９」が選択された場合には、第２アタッカ１６５０が開放動作される小当たり遊技が実行されるが、選択される小当たり種別毎に第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせている。つまり、１回の特別図柄抽選に対して算出される第２アタッカ１６５０の開放回数を異ならせることができるように構成している。これにより、アイコン演出にて保留アイコンの表示数を算出する際において、第２アタッカ１６５０の開放回数を、特図２保留球数、ひいては小当たり当選数に対して、大きく乖離させることが可能となる。よって、第２アタッカ１６５０の開放回数に基づいて決定される保留アイコンの表示数を、特図２保留球数と同期させること無く表示させ易くすること

ができる。
【２３４８】
なお、本実施形態では、選択された小当たり種別に応じて、第１アタッカ６５０、或いは、第２アタッカ１６５０のうち何れかを開放動作させる小当たり遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、１回の小当たり遊技にて、第１アタッカ６５０と、第２アタッカ１６５０と、を順に開放させる開放動作を設定しても良い。これにより、１回の小当たり遊技として実行される開放動作を、複数回の小当たり遊技が連続して実行されていると遊技者に思わせることができる。よって、１回の特別図柄抽選と第２アタッカ１６５０の開放回数との関係性をより分かり難くすることができる。
【２３４９】
次に、図２２１（ｂ）を参照して、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇの内容について説明をする。図２２１（ｂ）は、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇの内容を模式的に示した模式図である。図２２１（ｂ）に示した通り、普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇは、上述した第７実施形態の普図変動パターン選択テーブル２０２ｆｇに対して、潜確状態中に選択される普通図柄の変動パターンを、通常状態中と同一にした点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。
【２３５０】
普図変動パターン選択９テーブル２０２ｈｇに示した通り、本実施形態では、確変状態中は、第７実施形態同様に右打ち遊技によって発射された球が右電動役物１６４に入球するように構成している。一方、潜確状態中に右打ち遊技によって発射された球は上述した第７実施形態に比べて右電動役物１６４に入球難くなるように構成している。つまり、上述した第７実施形態では、潜確状態中であっても右電動役物１６４に球を入球させ第１特別図柄の保留球数を増加させ易くする遊技性であるのに対し、本第９実施形態では、そのような遊技性を有していないため、通常状態と同一の変動パターンが選択される。
【２３５１】
次に、図２２２（ａ）を参照して、本第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３が有するＲＯＭ２２２の内容について説明をする。図２２２（ａ）は、第９実施形態におけるＲＯＭ２２２の内容を模式的に示した模式図である。図２２２（ａ）に示した通り、本第９実施形態では、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａと、連続演出選択テーブル２２２ｈｂと、を設けた点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２３５２】
アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａは、図２１６及び図２１７を参照して上述したアイコン演出において表示される保留アイコンの表示数を選択する際に参照されるデータテーブルであって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンドに基づいて算出された第２アタッカ１６５０の開放回数に関する情報と、獲得している特図２保留数とに基づいて保留アイコンの表示数が規定されている。
【２３５３】
ここで、図２２３（ａ）を参照して、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａの内容について説明をする。図２２３（ａ）は、アイコン表示数選択テーブル２２２ｈａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２３（ａ）に示した通り、選択され得るアイコン表示数（保留アイコン表示数）が、特図２保留数（特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄の保留球数のカウント値）と、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値とに基づいてアイコン表示数が規定されている。
【２３５４】
具体的には、特図２保留数が「１」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数

として「５（特）」が規定されている。一方、特図２保留数が「１」の場合は、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６」以上になることが無いため対応する値が規定されていない。

【２３５５】

また、特図２保留数が「２」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～２」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「１～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「５（特）」が規定されている。

【２３５６】

特図２保留数が「３」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～３」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「２～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「４」が規定されている。

【２３５７】

そして、特図２保留数が「４」であって、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「０～２」の場合は、アイコン表示数として「１～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「３～５」の場合は、アイコン表示数として「３～４」が規定されており、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値が「６～」の場合は、アイコン表示数として「４」が規定されている。

【２３５８】

ここで、アイコン表示数が「５（特）」が選択された場合は、特図２保留球数の上限数である「４」よりも大きなアイコン表示数が選択される状態であり、本実施形態では、保留アイコンの上限表示数が「４」であるため、選択されたアイコン表示数が特図２保留球数の上限数である「４」を超えたことを示すための特殊アイコン（図２１９の特殊アイコン８７３ｘ参照）が表示される。

【２３５９】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特図２保留球数と、表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている値との差が大きいほど、即ち、１つの特図２保留の先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が複数回算出されるほど、特殊アイコンが表示され易くなるように構成している。このように構成することで、例え、特図２保留球数が少ない状況であったとしても、遊技者に期待感を与える演出を実行することができる。

【２３６０】

一方で、特図２保留球数が多い場合（例えば、３個、４個）は、先読み対象となる特図２保留球数が多くなることから、特図２保留球数が少ない場合に実行される先読み結果よりも、１つの特図２保留の先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が複数回算出される可能性が高くなるが、特図２保留球数が多い場合（例えば、３個、４個）は、アイコン表示数として「５（特）」が設定されずに、「４」が設定され易くなるように構成している。そして、アイコン表示数が「４」である場合に、後述する連続演出を実行させ易くするように構成している。このように構成することで、特図２保留球数が多い状態において、特殊アイコンが頻繁に表示される事態を抑制することができる。

【２３６１】

また、特図２保留球数が少ない（例えば、２）場合であっても、先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が多い場合、即ち、小当たりＣ９や小当たりＤ９（図２２１（ａ）参照）に当選している場合、又は、大当たりＧ９（図２２０参照）に当選している場合には、特図２保留球数よりも多いアイコン表示数が選択されるように構成されている。

【２３６２】

一方、特図２保留球数が多い場合であっても、先読み結果として第２アタッカ１６５０の開放回数が少ない場合、即ち、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合、或いは、小当たり

Ａ９（図２２１（ａ）参照）に当選している場合、又は、大当たりＤ９、大当たりＥ９（図２２０参照）に当選している場合には、特図２保留球数よりも少ないアイコン表示数が選択されるように構成されている。

【２３６３】

このように構成することで、アイコン演出に用いられる保留アイコンの表示数を、実際の特図２保留球数に関わらず決定することができるため、特図２保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができる。

【２３６４】

本実施形態では、第３図柄表示装置８１の表示面に第２特別図柄の保留球数（特図２保留球数）を表示しないように構成しているため、遊技者に対して保留アイコンが特図２保留球数を示すための保留図柄と思わせ実際の特図２保留球数に関わらず興趣に富んだ先読み演出を実行することができるように構成しているが、これに限ること無く、例えば、アイコン演出に用いられる保留アイコンと、実際の特図２保留球数を示す保留図柄とを第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良い。この場合、遊技者に実際の特図２保留球数と、保留アイコンの表示数とを把握させることができるため、例えば、特図２保留球数が少ない状態で保留アイコンが多く表示されると大当たり当選したのではと思わせることができる。

【２３６５】

また、本実施形態では、第２アタッカ１６５０の開放回数が算出される大当たり種別（大当たりＦ９或いは大当たりＧ９）に当選した場合には、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されるように構成しているため、保留アイコンの表示数に基づいて予測可能な大当たりは全て潜確状態が設定される大当たりとなる。よって、アイコン演出の演出態様（保留アイコン表示）に基づく予測が遊技者に有利な大当たり当選の予測となるため、遊技者に不利な大当たり当選も含む予測よりも遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２３６６】

加えて、本実施形態では、第２アタッカ１６５０の開放回数が算出されない大当たり当選、即ち、大当たり遊技中に第２アタッカ１６５０が開放されない大当たり（大当たりＤ９、大当たりＥ９）が実行された場合に、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定される割合が５０％となるように構成している。よって、アイコン演出の演出態様が大当たり当選を予測し得ない演出態様である場合（例えば、保留アイコンの表示数が少ない状態）で大当たり当選した場合であっても、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される可能性を残すことができる。なお、この場合は、大当たり遊技の実行前に保留アイコンを完全に消化されるか否かを煽る演出が実行され、大当たり遊技が実行される歳に保留アイコンが１つでも表示されていれば大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される（ＲＵＳＨ遊技が継続する）ことを報知するように構成している。

【２３６７】

このように、アイコン演出にて表示される保留アイコンを様々な用途で用いることで、より多彩な演出を実行することができ演出効果を高めることができる。

【２３６８】

図２２２に戻り説明を続ける。連続演出選択テーブル２２２ｈｂは、図２１８を参照して上述した連続演出を実行するか否かを選択する際に参照されるデータテーブルであって、アイコン演出において保留アイコンの表示数が４個である状態で第２特別図柄変動が開始される場合に参照される。この連続演出選択テーブル２２２ｈｂは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている第２特別図柄に関する入賞情報（特図２入賞情報）に基づいて連続演出の実行の有無が規定されている。

【２３６９】

ここで、連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容について図２２３（ｂ）を参照して具体的に説明をする。図２２３（ｂ）は、連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２２３（ｂ）に示した通り、連続

演出選択テーブル２２２ｈｂには、特図２入賞情報のうち、実行エリアの入賞情報（今回の第２特別図柄抽選にて用いられる入賞情報）と、保留内（保留エリア）の入賞情報と、取得した演出カウンタ２２３ｆの値と、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に基づいて実行の有無が規定されており、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４の場合、即ち、第３図柄表示装置８１の表示面に保留アイコン８７３が４個表示されている状態でのみ連続演出が選択され得るように規定されている。

【２３７０】

具体的には、実行エリアに含まれる入賞情報が大当たり、即ち、今回実行される第２特別図柄変動が大当たり変動である場合は、その大当たり種別が「大当たりＦ９、大当たりＧ９」である場合には、連続演出Ａの実行（実行Ａ）が規定されており、それ以外の大当たり種別「大当たりＤ９、大当たりＥ９」である場合は、取得した演出カウンタ２２３ｆの範囲が「０～８９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「９０～９９」の範囲に連続演出Ｂの実行（実行Ｂ）が対応付けられて規定されている。なお、実行エリアに大当たり当選に関する入賞情報が含まれている場合は、今回の第２特別図柄変動の後に大当たり遊技が実行されるため、保留エリアに格納されている入賞情報を考慮することなく連続演出の実行の有無が規定されている。

【２３７１】

ここで、最終的に大当たり当選するパターンの連続演出では、連続演出の演出結果として、保留アイコンを全て消化してＶアイコン８７３ｙをゲットする第１結果と、保留アイコンを全て消化せずにＶアイコン８７３ｚをゲットする第２結果とのうち、何れの演出結果とするかの判別が実行される。より具体的には、今回の連続演出の実行対象となる大当たりが確変大当たり（大当たりＥ９～Ｇ９）であるかを判別し、確変大当たりでは無い（大当たりＤ９）であると判別した場合（実行Ｂの場合）は、全ての保留アイコンを消化する第１結果を設定し、確変大当たりであると判別した場合は、第１結果を設定するか第２結果を設定するかを決定するための抽選（結果選択抽選）を実行し、その結果選択抽選の結果に基づいて演出結果の種別を設定するように構成している。このように構成することで、保留アイコンが残った状態で大当たり遊技が実行されたにも関わらず、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されない事態が発生することを確実に抑制することができる。

【２３７２】

また、確変大当たりに当選している場合（実行Ａ）であっても、連続演出の演出結果として第１結果が設定され得るように構成しているため、例え、Ｖアイコン８７３ｙをゲットする連続演出が実行されたとしても遊技者に最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。なお、保留アイコンを全て消化した状態で確変大当たりに対応する大当たり遊技が実行された場合は、その大当たり遊技中に所定の発生条件が成立したことを契機に大当たり遊技が終了するまでに保留アイコンを表示させる演出を実行するように構成すると良く、例えば、大当たり遊技中に遊技者に対して枠ボタン２２を操作させる操作演出を実行し、その操作演出の演出結果が所定の演出結果である場合に発生条件が成立するように構成すると良い。

【２３７３】

このように構成することで、大当たり遊技中の遊技者に対して、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態をいち早く把握させるために意欲的に遊技を行わせることができる。また、発生条件を成立させる手法はこれに限ること無く、例えば、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段（第１アタッカ６５０、或いは、第２アタッカ１６５０）に所定数の球を入賞させた場合に成立する発生条件や、大当たり遊技中に開放動作される可変入球手段とは異なる入球手段に球を所定個数入球させた場合に成立する発生条件を設定しても良い。

【２３７４】

図２２３（ｂ）に戻り説明を続ける。特図２入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりＢ９」～「小当たりＤ９」である場合は、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種

別を示す入賞情報がある場合に、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に連続演出Ｂの実行（実行Ｂ）が対応付けられ、「７０～９９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられて規定されている。また、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合には、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～６９」の範囲に連続演出の非実行が対応付けられ、「７０～９９」の範囲に連続演出Ｃの実行（実行Ｃ）が対応付けられて規定されている。また、特図２入賞情報の実行エリアに小当たり当選を示す入賞情報が含まれており、その入賞情報が「小当たりＡ９」である場合は、保留エリアに格納されている入賞情報に関わらず、連続演出の非実行が規定されている。

【２３７５】

特図２入賞情報の実行エリアに外れ当選を示す入賞情報が含まれている場合は、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報がある場合に対応付けて連続演出の実行が規定され、保留内に「大当たりＥ」、「大当たりＦ」、「大当たりＧ」の何れかの大当たり種別を示す入賞情報が無い場合に対応付けて連続演出の非実行が規定されている。

【２３７６】

上述した通り、連続演出の実行の有無を選択する際において、今回実行される第２特別図柄の抽選結果、及び、保留記憶されている第２特別図柄の先読み結果（保留エリアに格納されている入賞情報）を参照しているため、大当たり期待度を高めた連続演出を実行することができる。よって、連続演出が実行された時点で大当たりに当選することを把握した上で、連続演出の演出結果が第１結果となるか第２結果となるかを注視させながら連続演出を見させることができるため、演出効果を高めることができる。

【２３７７】

また、本実施形態では保留アイコンが４個表示されている場合にのみ連続演出を実行するように構成している。そして、図２２３（ａ）に示した通り、実際の特図２保留球数が多いほど、４個の保留アイコンが表示され易くなるように構成している。よって、遊技者に対して４個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働を高めることができる。加えて、特図２保留球数が上限に到達している状態であっても保留アイコンが上限数（４個）表示されない場合があるため、特図２保留球数が上限に到達している状態においても遊技者に対して４個の保留アイコンが表示されるように意欲的に遊技を行わせることができ、遊技の稼働をより高めることができる。

【２３７８】

なお、本実施形態では４個の保留アイコンが表示されている場合にのみ連続演出を実行可能に構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンが２個以上表示されている場合に連続演出を実行し得るように構成しても良い。この場合、例えば、実際の特図２保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たりＥ９）に当選することを示す入賞情報がある場合にのみ、保留アイコンが少ない状態で連続演出を実行するように構成すると良い。これにより、連続演出が実行された時点における保留アイコンの表示数に応じて、連続演出の期待度、即ち、遊技者に有利となる大当たり当選の期待度を異ならせることができるため、遊技者に対して、連続演出が実行されるタイミングに対しても興味を持たせることができる。

【２３７９】

さらに、実際の特図２保留球数と、先読み結果とに基づいて連続演出の実行の有無を決定するように構成し、例えば、遊技者に有利となる大当たり（大当たりＥ９）に当選することを示す入賞情報がある場合に、連続演出を実行させるための準備演出として、保留アイコンの表示数が上限となるように強制増加表示を実行した後に、連続演出を実行するように構成しても良い。

【２３８０】

なお、図２２３（ｂ）を参照して連続演出選択テーブル２２２ｈｂに規定されている内容

を説明した際に、連続演出の種別として、連続演出Ａ（実行Ａ）、連続演出Ｂ（実行Ｂ）、連続演出Ｃ（実行Ｃ）を設け、実行Ａでは、主として連続演出の途中でＶアイコン８７３ｚを獲得する連続演出（図２１８（ｂ）参照）を、実行Ｂでは、主として連続演出の最後にＶアイコンを獲得する演出（図２１８（ａ）のＶアイコン８７３ｙを獲得する演出）を、実行Ｃでは、連続演出中に人参を模した保留アイコン８７３ａ～８７３ｄを消化し切れず（食べきれず）、Ｖアイコンを獲得出来ない演出が実行されることを説明したが、主として上述した内容の演出が実行されればよく、例えば、低確率で実行Ａにて実行Ｂの演出が実行されるように、即ち、演出結果が実際の遊技結果よりも不利となる演出であれば、別の連続演出を実行可能に構成しても良い。

【２３８１】

次に、図２２２（ｂ）を参照して、本第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成について説明をする。図２２２（ｂ）は、第９実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の内容を模式的に示した模式図である。図２２２（ｂ）に示した通り、本第９実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３は、上述した第７実施形態の音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３（図１７４参照）に対して、未表示情報格納エリア２２３ｈａ、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ、連続演出中フラグ２２３ｈｄを追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２３８２】

未表示情報格納エリア２２３ｈｂは、主制御装置１１０から受信した入賞情報コマンド（入賞コマンド）に基づいて算出された第２アタッカ１６５０の開放回数を一時的に記憶するためのデータ領域であって、後述する入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）において、抽出した第２アタッカ１６５０の開放回数が格納される（図２２４のＳ４４８６）。そして、格納された情報に基づいてアイコン表示数を決定する際に参照され、その後、参照された情報が破棄される。また、潜確状態が設定される前に既に獲得済の入賞情報については、大当たり遊技の終了タイミングにて入賞情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている全ての入賞情報に対して第２アタッカ１６５０の開放回数が抽出され、その結果が格納される。

【２３８３】

このように未表示情報格納エリア２２３ｈｂを設けることにより、特別図柄の入賞情報を受信したタイミングと、演出態様を決定するタイミングとを、容易に異ならせることができる。

【２３８４】

未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂは、現在表示可能な保留アイコン数のうち、まだ表示されていない保留アイコンの数を示すためのカウンタであって、新たな保留アイコンを表示した場合にカウンタの値が減算される。なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出（最終的には同一の値となる演出）と、を実行可能に構成している。

【２３８５】

表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃは、現在表示されている保留アイコン数を計測するためのカウンタであって、新たな保留アイコンが表示される場合に加算され、保留アイコンが減少する場合に減算されるカウンタである。新たな保留アイコンを表示する際には、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値と、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値とを参照して、表示させる保留アイコンの総数を決定し、その決定した総数と表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値との差分に基づいて表示数が決定される。

【２３８６】

連続演出中フラグ２２３ｈｄは、連続演出が実行されていることを示すためのフラグであ

って、連続演出が実行されている間にオンに設定される。連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されている間は、アイコン演出にて保留アイコン数が増減する演出が実行されないように構成している。

【２３８７】

＜第９実施形態の音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２２４から図２２７を参照して、本第９実施形態の制御内容のうち、音声ランプ制御装置にて実行される制御処理について説明をする。本第９実施形態における音声ランプ制御装置の制御内容は、上述した第７実施形態に対して入賞コマンド処理（図１８３のＳ４２１１参照）に代えて入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）を、大当たり終了処理に代えて大当たり終了処理９（図２２５のＳ４９５４参照）を、準備状態設定処理（図１８５のＳ４６４１参照）に代えて準備状態設定処理９（図２２６のＳ４６９１参照）を、ＲＵＳＨ中設定処理（図１９２のＳ８４１０参照）に代えてＲＵＳＨ中設定処理９（図２２７のＳ８４５０参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については詳細な説明を省略する。

【２３８８】

まず、図２２４を参照して、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１参照）の内容を説明する。図２２４は、入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行されるアイコン演出に関わる情報の更新、及び、アイコン演出で表示される保留アイコン８７３（図２１７参照）の表示数を決定する処理が実行される。

【２３８９】

入賞コマンド処理９（Ｓ４２８１）が実行されると、まず、受信した入賞コマンドの情報を対応する入賞情報記憶エリア２２３ｂに設定し（Ｓ４４８１）、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４８２）、オンに設定されている場合は（Ｓ４４８２：Ｙｅｓ）、受信した入賞コマンドに含まれる当たり情報（大当たり情報、小当たり情報）を抽出する（Ｓ４４８４）。即ち、今回受信した入賞コマンドが当たり当選する入賞コマンドであるかを判別する。

【２３９０】

Ｓ４４８４の処理で当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４８４：Ｙｅｓ）、当たり情報が示す当たり種別（大当たり種別、小当たり種別）に基づいて第２アタッカ１６５０の開放回数を抽出し（Ｓ４４８５）、抽出した回数に対応する値を未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納する（Ｓ４４８６）。そして、特図２保留球数と未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報に基づいてアイコン表示数選択テーブル２２２ｈａを参照してアイコン表示数を選択する（Ｓ４４８７）。その後、選択したアイコン表示数と表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃとの差分を未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値に加算し（Ｓ４４８８）、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、本処理を終了する。

【２３９１】

上述した通り、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しない。これにより、保留アイコンの表示数が可変するタイミングと、当たり入賞コマンドを受信したタイミングとを異ならせることができるため、保留アイコンの表示数がいつどのように可変するのかを遊技者に分かり難くさせることができる。なお、本実施形態では、入賞コマンドとして当たり入賞コマンドを受信した場合には、アイコン演出に用いる情報の更新を実行するのみで、保留アイコンの表示数を可変させる制御を実行しないように構成しているが、これに限ること無く、保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行しても良いし、所定の抽選を実行し当選した場合に保留アイコンの表示数を可変させるための制御を実行するように構成しても良い。

【２３９２】

また、Ｓ４４８４の処理において、当たり情報が無いと判別した場合は（Ｓ４４８４：Ｎｏ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４４８

９）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４４８９：Ｎｏ）、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ４４９０）。０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４４９０：Ｙｅｓ）、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し（Ｓ４４９１）、疑似演出の実行タイミングを設定し（Ｓ４４９２）、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ（未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ）の値を更新し（Ｓ４４９３）、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４９４）、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【２３９３】

Ｓ４４８９の処理において連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ４４８９：Ｙｅｓ）、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０の場合（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うこと無く、Ｓ４４１２の処理へ移行する。

【２３９４】

次に、図２２５を参照して、大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）の内容について説明をする。図２２５は、大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）は、大当たり終了後にＲＵＳＨ遊技が実行され得る場合、即ち、潜確状態が設定される場合、確変状態が設定される場合に、既に獲得している入賞情報に基づいてアイコン演出に関する情報を設定するための処理が実行される点で上述した大当たり終了処理と大きく処理内容が相違している。

【２３９５】

大当たり終了処理９（Ｓ４９５４）が実行されると、まず、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５０５１）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５０５１：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別する（Ｓ５０５２）。確変大当たりであると判別した場合（Ｓ５０５２：Ｙｅｓ）、即ち、ＲＵＳＨ遊技中以外のタイミングで実行された大当たりにて確変状態が設定された場合は、入賞情報記憶エリア２２３ｂに格納されている全ての入賞情報を読み出し（Ｓ５０５３）、入賞情報に含まれている当たり情報（大当たり情報、小当たり情報）を抽出し（Ｓ５０５４）、抽出した当たり情報に基づいて第２アタッカ１６５０の開放回数を算出する（Ｓ５０５５）。そして、算出した第２アタッカの合計回数（合計開放回数）を未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納する（Ｓ５０５６）。

【２３９６】

次に、今回の大当たりが潜確大当たりであるかを判別し（Ｓ５０５７）、潜確大当たりである場合は（Ｓ５０５７：Ｙｅｓ）、対応する潜確モード（準備モード、ＲＵＳＨモード）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０５８）、アイコン表示数を４に設定し（Ｓ５０５９）、表示済アイコン数カウンタの値を４に設定し（Ｓ５０６０）、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に対応する情報を削除し（Ｓ５０６１）、大当たり終了を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ５０６２）、本処理を終了する。

【２３９７】

一方、Ｓ５０５７の処理において潜確大当たりでは無い（確変大当たりである）と判別した場合は（Ｓ５０５７：Ｎｏ）、確変モードを示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ５０６３）、Ｓ５０６２の処理へ移行する。

【２３９８】

Ｓ５０５１の処理においてＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオンに設定されていると判別した場合、即ち、ＲＵＳＨ遊技中に当選した大当たりである場合は（Ｓ５０５１：Ｙｅｓ）、今回の大当たりが通常大当たりであるかを判別し（Ｓ５０６４）、通常大当たりである場合は（Ｓ５０６４：Ｙｅｓ）、ＲＵＳＨ遊技が終了するため、ＲＵＳＨ遊技中に関わる各種フラグ、カウンタをリセット（初期状態に設定）し（Ｓ５０６５）、今回の大当たりに対応するＲＵＳＨ用表示コマンドを設定し（Ｓ５０６６）、Ｓ５０６２の処理へ移行す

る。この場合、Ｓ５０６６の処理では、ＲＵＳＨ遊技終了を示す表示コマンドが設定される。また、Ｓ５０６５の処理において通常大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ５０６４：Ｎｏ）、Ｓ５０６５の処理をスキップしてＳ５０６６の処理を実行する。この場合、ＲＵＳＨ遊技が継続することを示す表示コマンドが設定される。

【２３９９】

次に、図２２６を参照して、準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）の内容について説明をする。図２２６は、準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）の内容を示したフローチャートである。この準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）では、上述した第７実施形態の準備状態設定処理（図２２６のＳ４６４１参照）に対して、確変状態から潜確状態へと移行するタイミングで保留アイコンを表示するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付して詳細な説明を省略する。

【２４００】

準備状態設定処理９（Ｓ４６９１）が実行されると、まず、準備状態設定処理（図２２６のＳ４６４１参照）と同一のＳ８００１～Ｓ８００４の処理を実行し、その後、対応する潜確モード（ＲＵＳＨモード）を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８０５１）、アイコン表示数を４に設定し（Ｓ８０５２）、表示済アイコン数カウンタの値を４に設定し（Ｓ８０５３）、未表示情報格納エリア２２３ｈｂに格納されている情報から表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値に対応する情報を削除し（Ｓ８０５４）、本処理を終了する。

【２４０１】

即ち、大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される場合における大当たり終了時に実行される処理と同一の処理が実行される。これにより、何れの契機で潜確状態が設定された場合もアイコン演出の初期表示（特図２保留球数に関わらず、保留アイコンが４個表示される状態）を統一させることができる。よって、潜確状態への移行契機に応じてアイコン演出の演出態様を可変させるための制御処理を統一することができるため制御処理の負荷を軽減することができる。

【２４０２】

次に、図２２７を参照して、ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）の内容について説明をする。図２２７は、ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）の内容を示したフローチャートである。このＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）では、ＲＵＳＨ遊技中に実行される第２特別図柄変動に応じて実行させるアイコン演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２４０３】

ＲＵＳＨ中設定処理９（Ｓ８４５０）が実行されると、まず、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４であるかを判別し（Ｓ８６５１）、４である場合は（Ｓ８６５１：Ｙｅｓ）、連続演出選択テーブル２２２ｈｂを参照して連続演出を選択し（Ｓ８６５２）、連続演出を実行するかを判別する（Ｓ４４５３）。連続演出を実行すると判別した場合は（Ｓ４４５３：Ｙｅｓ）、選択した連続演出の演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４５４）、本処理を終了する。なお、Ｓ４４５４の処理では、選択した連続演出にて用いる（消費する）保留アイコン数に対応させて、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値も更新される。Ｓ４４５３の処理において連続演出を実行しないと判別した場合は（Ｓ８６５３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２４０４】

一方、Ｓ８６５１の処理において、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が４では無いと判別した場合は（Ｓ８６５１：Ｎｏ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別し（Ｓ８６５５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ８６５５：Ｎｏ）、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０よりも大きいかを判別する（Ｓ８６５６）。０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ８６５６：Ｙｅｓ）、アイコン数を増減させる疑似演出の演出態様を設定し（Ｓ８６５７）、疑似演出の実行タイミ

ングを設定し（Ｓ８６５８）、疑似演出の態様に合わせて各種カウンタ（未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂ、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃ）の値を更新し（Ｓ８６５９）、設定した演出態様を示すための表示用コマンドを設定し（Ｓ８６６０）、本処理を終了する。

【２４０５】

Ｓ８６５５の処理において連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合（Ｓ８６５５：Ｙｅｓ）、即ち、現在が連続演出中である場合、或いは、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値が０の場合、即ち、保留アイコンの表示数を増加させることができない状態である場合は、疑似演出の設定を行うこと無く、本処理を終了する。

【２４０６】

＜第９実施形態の変形例について＞

次に、上述した第９実施形態の変形例について説明をする。上述した第９実施形態にて実行されるアイコン演出では、先読み結果に基づいて連続演出を実行可能にするものであった。そして、その連続演出の演出態様を、連続演出を設定する際に決定していた。具体的には、連続演出の演出結果として、保留アイコンを残存させるように実行する演出態様や、保留アイコンを全て消化するように実行する演出態様といった、演出態様の種別を予め決定しておき、その種別に応じた演出が実行されるように構成していた。このように構成することで、連続演出の演出結果と、実際の遊技結果とが相違すること無く、且つ、連続演出中の処理負荷を軽減させることができるものであるが、連続演出の演出パターンに多様性を持たせることが出来ないという問題があった。

【２４０７】

これに対して本変形例では、連続演出の対象となる大当たり遊技が開始時に、当選した大当たり種別と、残存する保留アイコン数とに基づいて、連続演出の演出態様を可変させるように構成している。このように構成することで、連続演出の演出態様を、例えば、大当たり遊技が開始されるまでの前半期間と、大当たり遊技が開始されてからの後半期間とに分けて演出態様を設定することができるため、連続演出の演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４０８】

また、本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができ、演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４０９】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行されていると思わせることができる。

【２４１０】

＜第９実施形態の変形例における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

ここで、図２２８を参照して、本変形例における音声ランプ制御装置１１３の制御処理について説明をする。本変形例では、上述した第９実施形態に対して、大当たり遊技の開始タイミングで実行される大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。図２２８は大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）の内容を示したフローチャートである。

【２４１１】

大当たり関連処理９（Ｓ４８０２）が実行されると、大当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定し（Ｓ４９０２）、その後、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇがオ

ンに設定されているかを判別し（Ｓ４９５１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｙｅｓ）、次に、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されているかを判別する（Ｓ４９５２）。即ち、今回の大当たりが連続演出の対象となる大当たりであるかを判別する。

【２４１２】

Ｓ４９５２の処理において、連続演出中フラグ２２３ｈｄがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９５２：Ｙｅｓ）、連続演出中フラグ２２３ｈｄをオフに設定し（Ｓ４９５３）、今回の大当たりが潜確大当たり（大当たり遊技終了後に潜確状態が設定される大当たり）であるかを判別し（Ｓ４９５４）、潜確大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９５４：Ｙｅｓ）、大当たり中の第２アタッカ１６５０の開放数に対応させて未表示情報格納エリア２２３ｈｂの情報、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を更新、即ち、今回実行される大当たり遊技にて実行される第２アタッカ１６５０の開放に対応させて保留アイコンの表示数を消化させるために、各値を更新する（Ｓ４９５５）。

【２４１３】

その後、更新した内容に対応した表示用コマンドを設定し（Ｓ４９５６）、更新後に表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値が０であるかを判別し（Ｓ４９５７）、０であると判別した場合、即ち、潜確大当たりでＲＵＳＨが継続するにも関わらず、第２アタッカ１６５０の開放に合わせて連続演出を進展させた場合に、保留アイコンの表示数が０になる場合は（Ｓ４９５７）、連続演出の実行後に保留アイコンを１個表示させるための追加演出（態様）を設定し（Ｓ４９５８）、本処理を終了する。ここで設定される追加演出態様としては、大当たり遊技中において、空から人参が降ってくる演出等がある。また、詳細な説明は省略するが、ＲＵＳＨ中に実行される大当たり遊技中であって、保留アイコンが表示されていない場合、即ち、今回の大当たり遊技によって、ＲＵＳＨ遊技が終了する可能性がある場合には、上述した追加演出が実行されるか否かの疑似追加演出が実行されるように構成している。この疑似追加演出は追加演出と同様に空から何かが降ってくることを煽る第１演出と、空から人参以外のものが降ってくる第２演出とから形成されている。これにより、遊技者に対して最後まで期待を持たせながら遊技を行わせることができる。

【２４１４】

一方、Ｓ４９５４の処理において今回の大当たりが潜確大当たりでは無いと判別した場合は（Ｓ４９５４：Ｎｏ）、即ち、今回の大当たりでＲＵＳＨ遊技が終了する場合は、表示されている保留アイコンを全て消費する演出態様を決定し（Ｓ４９５９）、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値をクリアし（Ｓ４９６０）、本処理を終了する。また、Ｓ４９５１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９５１：Ｎｏ）、上述した大当たり関連処理（図６８のＳ４８０２参照）と同一のＳ４９１３～Ｓ４９１６の処理を実行し、本処理を終了する。

【２４１５】

なお、本変形例で用いた技術思想、即ち、大当たり遊技が開始されるタイミングで保留アイコンの表示数を可変させる演出を実行する技術思想を、連続演出の中で実行する以外の用途で用いても良い。

【２４１６】

本変形例では、大当たり遊技が開始されてから保留アイコンの表示数を増加させる処理を実行可能に構成しているため、連続演出の前半期間において保留アイコンを全て消化した演出態様が設定されたとしても、当選した大当たり種別が潜確大当たりである場合には大当たり遊技中に保留アイコンの表示数を増加させることができる。よって、連続演出の演出パターンの前半期間の演出態様を決定する際の禁則条件を緩くすることができ、演出パターンを多様化させ易くすることができる。

【２４１７】

さらに、本変形例では、大当たり遊技中に実行される第２アタッカ１６５０の開放動作に合わせて連続演出が進展するように構成している。これにより、大当たり遊技にて第２アタッカ１６５０が開放されているにも関わらず、遊技者に対して小当たり遊技が実行され

ていると思わせることができる。
【２４１８】
以上、説明をした通り、上述した第９実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果に応じて、獲得している特図保留球の数に関わらず、特定図柄（第３図柄表示装置８１の表示面に表示される専用アイコン）の数を可変させる先読み演出（アイコン演出）を実行するように構成している。これにより、獲得している特図保留球数が少ない場合であっても、先読み結果に応じて、獲得している特図保留球数が上限である場合と同様の先読み演出を実行することが可能となる。よって、特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者に対しても、演出効果の高い先読み演出を提供することができるため、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【２４１９】
さらに、本実施形態では、上述したアイコン演出において表示される特定図柄の数の上限値が、保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）となるように構成し、獲得している特図保留球数を示すための保留図柄を第３図柄表示装置８１の表示面に表示しない（遊技者が判別し難いように表示する）ように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、あたかも特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）を示すための保留図柄であると思わせることができる。特図保留球を多く獲得することが出来ない遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができる。
【２４２０】
加えて、本実施形態では先読み結果が特定の結果（例えば、潜確状態が設定される大当たり）である場合に、アイコン演出にて表示される特定図柄の数が保留記憶可能な特図保留球数（潜確状態中に主として実行される第２特別図柄の保留記憶数）の上限値（４）よりも多くなるように構成している。このように構成することで、遊技者に対してアイコン演出にて表示される特定図柄が、保留図柄であると錯覚していた遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。
【２４２１】
また、本実施形態では、保留記憶されている特別図柄の入賞情報に対して実行された先読み処理（事前判別処理）の結果として、小当たり遊技にて開放動作されるアタッカの開放回数を判別し、その判別結果に基づいて特定図柄の表示数を決定するように構成している。そして、当選した小当たりの種別に応じて１回の小当たり遊技におけるアタッカの開放回数を異ならせるように構成している。さらに、大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技の一部として、小当たり遊技と同一のアタッカ開放動作が実行されるように構成している。
【２４２２】
このように構成することにより、アイコン演出として表示される特定図柄の数に基づいて、遊技者に対して今後実行される小当たり遊技の回数を予測させることができる。また、本実施形態では、特定図柄が表示されている期間が、潜確状態（ＲＵＳＨ遊技）が終了しない期間であることを遊技者に報知するように構成している。即ち、大当たり遊技の終了時に特定図柄が１つでも残っている場合は、その大当たり遊技の終了後に潜確状態が設定されることを事前に報知することになる。よって、特定図柄の数が可変される度に遊技者がアイコン演出に注視することになるため演出効果を高めることができる。
【２４２３】
なお、上述した第９実施形態では、特別図柄の入賞情報を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）にて、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定しておき、様々なタイミングで表示されている保留アイコンの数を増減させる演出を実行するように構成しているが、表示可能なアイコン数（保留アイコン数）を決定する処理（表示可能アイコン数決定処理）を、特別図柄の入賞情報

を示す入賞情報コマンドを受信した場合に実行される入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）が実行される毎に実行するのでは無く、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）が実行された場合に所定条件が成立している場合のみ実行するように構成しても良い。具体的には、前回の表示可能アイコン数決定処理が実行されてから所定期間（例えば、３０秒の経過時間を示す期間、或いは、入賞情報コマンド（入賞コマンド）の追加受信数が３個となるまでの期間）が経過した場合に表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。これにより、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定するタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。このように、表示可能なアイコン数の決定タイミングを異ならせることで、表示可能なアイコン数の範囲内で表示されている保留アイコン数を増減させる演出の演出態様を、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に対して乖離させ易くすることができるため、遊技者に対して意外性のある演出を提供し易くすることができる。

【２４２４】

さらに、入賞コマンド処理９（図２２４のＳ４２８１）以外に、例えば、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対して所定の操作を行った場合に、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。この場合、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に操作手段を所定内容で操作させるための操作演出を実行すると良い。これにより、実行される操作演出に対して正しく操作手段を操作した遊技者に対して、受信した入賞情報コマンドに含まれる入賞情報に基づいたアイコン演出を実行させ易くすることができるため、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４２５】

また、それ以外に、遊技盤１３に設けられた一般入賞口６３やスルーゲート６７に球が入球したことを検知し、その検知結果に基づいて（入球した場合の所定確率で）、表示可能アイコン数決定処理を実行するように構成しても良い。このように構成することで特別図柄抽選とは関係の無い遊技によって、表示可能な保留アイコン数が決定されるため、遊技者に対して、実際に入賞情報コマンド（入賞コマンド）を受信したタイミングと、そのコマンドに含まれる情報に基づいて表示可能アイコン数を決定するタイミングと、を異ならせることができるため、どの入賞情報（特図保留記憶）に対して保留アイコン数が決定されたのかを分かり難くすることができる。

【２４２６】

なお、本実施形態では、保留アイコンを増減させる演出として、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させる真アイコン演出と、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く、見た目の保留アイコン数のみを増減させる疑似演出（最終的には同一の値となる演出）と、を実行可能に構成し、何れの演出の演出態様も音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理にて設定するように構成しているが、これに限ること無く、音声ランプ制御装置１１３にて疑似演出の実行の有無を判別し、疑似演出を実行すると判別した場合に、疑似演出にて増減させる保留アイコン数の範囲と疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを設定し、表示制御装置１１４へと出力し、表示制御装置１１４にて疑似演出を実行することを示す表示用コマンドを受信した場合に、受信した表示用コマンドに含まれる情報に基づいた演出態様を決定するように構成しても良い。

【２４２７】

このように構成することで、特別図柄の入賞情報に基づいて設定されるアイコン演出（真のアイコン演出）のみ音声ランプ制御装置１１３にて演出態様を制御すれば良くなるため、音声ランプ制御装置１１３の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。また、未表示アイコン数カウンタ２２３ｈｂの値、表示済アイコン数カウンタ２２３ｈｃの値を増減させること無く見た目上の保留アイコン数のみを増減させる（可変させる）疑似演出を実行することで、アイコン演出において保留アイコン数の可変パターンを多様化すること

ができる。加えて、疑似演出は最終的な保留アイコンの増加分と減少分とが一致するように実行されるため、真のアイコン演出の演出態様を設定する際に、疑似演出の演出状況を気にする必要が無く、音声ランプ制御装置１１３の制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【２４２８】

＜第１０実施形態＞

次に、図２２９～図２６３を参照して、第１０実施形態について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第７実施形態に対して、パチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成を一部変更した点と、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２、及びＲＡＭ２０３の構成の一部を変更した点と、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成の一部を変更した点と、主制御装置１１０にて実行される制御処理、及び音声ランプ制御装置１１３にて実行される制御処理の一部を変更した点で相違している。また、上述した相違点に伴い、第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される演出内容の一部も相違している。なお、上述した第７実施形態と同一の構成については同一の符号を付して、その詳細な説明を省略する。

【２４２９】

ここで、本第１０実施形態と、上述した第７実施形態との大きな相違点について簡単に説明をする。本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【２４３０】

ここで、例えば、複数の遊技状態のうち、遊技者に最も不利な遊技状態となる通常状態が設定されている場合において、遊技者に有利な抽選である第２特別図柄の抽選が全く実行されないように構成すると、通常状態を遊技している遊技者の遊技意欲、即ち、より有利な遊技状態（時短状態、確変状態）が設定されることを目指すための遊技意欲が低下してしまい、遊技に早期に飽きてしまうという問題があった。これに対して本第１０実施形態では、通常状態が設定されている期間において特定条件が成立した場合に、第２特別図柄の抽選権利を所定個数（最大５個）獲得可能となるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２４３１】
さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。
【２４３２】
これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。
【２４３３】
また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で擬似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。
【２４３４】
＜第１０実施形態におけるパチンコ機の遊技盤構成について＞
次に、図２２９を参照して、本第１０実施形態のパチンコ機１０に用いられる遊技盤１３の構成について説明をする。図２２９は、第１０実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成を模式的に示した正面図である。図２２９に示した通り、本第１０実施形態のパチンコ機１０は、上述した第７実施形態のパチンコ機１０における遊技盤１３の構成（図１５７参照）に対して、可変表示ユニット８０の右側に形成される右側領域の構成、及び、可変表示ユニット８０の下側に形成される下側領域の構成を異ならせている点で相違し、それ以外は同一である。同一の構成については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２４３５】
まず、本第１０実施形態のパチンコ機１０は、可変表示ユニット８０の左側に形成される左側領域に球を流下させる遊技（左打ち遊技）を実行しても、右側領域に球を流下させる遊技（右打ち遊技）を実行しても、遊技者が得る遊技価値に差が生じ無い（生じ難い）ように遊技盤１３が構成されている。具体的には、図２２９に示した通り、遊技盤１３の中央部の垂線に対して左右対称に遊技盤１３が形成されており、可変表示ユニット８０の下側領域に、球が入球することにより第１特別図柄の抽選契機となり得る第１入球口６４と、その第１入球口６４の下方位置に設けられ、球が入球することにより第２特別図柄の抽選契機となり得る第２入球口６４０と、その第２入球口６４０に付設され、普通図柄抽選で当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０ａ

と、その第２入球口６４０の下方位置に設けられ、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作されるＶ入賞装置２６５０と、が配設されている。

【２４３６】

左打ち遊技によって発射された球は、左側領域を流下し１／２の割合で左側領域に設けられたスルーゲート６７を通過し、スルーゲート６７を通過した球も、スルーゲート６７を通過しなかった球も、遊技盤１３に植設された釘によって、下側領域に設けられた第１入球口６４に向けて流下する。ここで、釘の間から直下方向へと流下した球は、２つの一般入球口６３へと入球する。なお、本実施形態では、左側領域を流下する球の約１／５０が２つの一般入球口６３の何れかへと入球するように構成されており、一般入球口６３へと球が入球した場合には、１０個の賞球（特典）が付与されるように構成している。

【２４３７】

第１入球口６４は、上述した第１実施形態と同様に１５球に１球の割合で球が入球し得るように構成されており、球が入球した場合には、４球の球が賞球として払い出されるように構成している。第２入球口６４０は、電動役物６４０が閉鎖している状態（図２２９にて白色で示した状態）では、殆ど球が入球せず、電動役物６４０が開放している状態（図２２９にて黒色で示した状態）では、左打ち遊技にて発射され、左側領域を流下する球の約２球に１球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１球の球が賞球として払い出されるように構成している。また、Ｖ入賞装置２６５０は、大当たり遊技が実行されていない状態では、殆ど球が入球せず、大当たり遊技中には約３球に２球の割合で球が入球するように構成されており、球が入球した場合には、１５球の球が賞球として払い出されるように構成している。

【２４３８】

ここで、Ｖ入賞装置２６５０について説明をする。このＶ入賞装置２６５０は、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に実行される大当たり遊技にて開放動作される可変入球手段であって、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートをくぐることによって、その大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態を設定することができるように構成している。また、当選した大当たりの種別に応じて、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技と、流下し難い大当たり遊技と、を実行可能に構成しており、本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し易い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行えば特定ゲートへと球を容易に流下させることが可能な大当たり（遊技）を確変大当たり（遊技）、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球が特定ゲートを流下し難い大当たり遊技、即ち、大当たり遊技中に正常な遊技を行ったとしても特定ゲートへと球を流下させることが困難な大当たり（遊技）を通常大当たり（遊技）と称して説明をする。

【２４３９】

なお、上述した通り、確変大当たり遊技が実行されたとしても、その大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合は、大当たり遊技終了後に特別図柄の高確率状態（確変状態）が設定されることが無い。つまり、本実施形態では、大当たり遊技が実行されたタイミングでは、その大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定しないことになる。詳細な説明は後述するが、本実施形態では、大当たり遊技の５ラウンド目に実行されるラウンド遊技にて、最も球を特定ゲートへと流下させ易いラウンド遊技（Ｖラウンド遊技）が実行されるように構成している。よって、このＶラウンド遊技が終了するまで、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態を確定させることができない。このように大当たり遊技中の遊技結果によって大当たり遊技終了後に設定される遊技状態が確定するように構成することで、遊技者は大当たり遊技にて様々な特典（賞球、特別図柄の高確率状態）を獲得するための遊技を行うことができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２４４０】

一方で、上述した構成を用いた場合、大当たり遊技の終了後に設定される遊技状態を遊技者に報知するための報知演出の演出態様（例えば、大当たりエンディング期間の演出態様

）を予め（例えば、大当たり遊技開始時に）設定しておくことが出来ず、出球に関する制御処理や表示に関する制御処理が密に実行される大当たり遊技中に報知演出の演出態様を設定しなければならず、パチンコ機１０の制御処理が煩雑になってしまうという問題があった。

【２４４１】

これに対して、本実施形態では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。

【２４４２】

さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【２４４３】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【２４４４】

これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【２４４５】

なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【２４４６】

このＶ入賞装置２６５０は、上述した第８実施形態のＶ入賞装置２６５０（図１９４～図１９６参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット８０の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート６７、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞装置２６５０へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【２４４７】

なお、本実施形態では、図２２９に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【２４４８】

＜第１０実施形態における表示内容について＞

次に、本第１０実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容について図２３０を参照して説明する。図２３０（ａ）および（ｂ）は本実施形態における第３図柄表示装置８１の表示内容を模式的に示した模式図である。本第１０制御例における第３図柄表示装置８１の表示内容は、上述した第１制御例における第３図柄表示装置８１の表示内容に対して、第３図柄（特別図柄と同期して変動表示される装飾図柄）のスクロール方向を、縦方向から横方向（右から左方向）へと変更した点と、特別図柄の抽選結果を示すための有効ラインの数を１つ（図１１（ａ）参照）から５つ（図２３０（ａ）参照）に変更した点と、遊技に関わる情報の報知態様を異ならせた点で相違している。また、第１制御例と同一（同様）の要素であるが説明の便宜上異なる符号を付しているものもある。それ以外は、同一であり、同一の要素に対しては同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２４４９】

第３図柄表示装置８１は、１５インチサイズの液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４によって表示内容が制御されることにより、例えば上、中及び下の３つの図柄列（Ｚ１～Ｚ３）が表示される（図２３０（ａ）参照）。第３図柄表示装置８１の表示画面に表示される第３図柄（第１特別図柄（特図１）または第２特別図柄（特図２）の変動表示に対応して変動する装飾図柄）は、「１」から「９」の数字を模した識別情報が付された１０種類の主図柄によりそれぞれ構成されている。なお、本実施形態では、特定の数字を模した識別情報（例えば、「４」の数字を模した識別情報）の数が、他の数字を模した識別情報の数よりも多くなるように構成している。これにより、特定の数字を模した識別情報がリーチ状態となった場合には、他の識別情報でリーチ状態となった場合よりも、有効ライン上を通過する大当たり図柄（特定の数字を模した識別情報）の数を増やすことができるため、遊技者に対して大当たり当選の期待度が高いのではと視覚的に予測させることができる。

【２４５０】

本制御例のパチンコ機１０では、主図柄が数字を模した識別情報毎に異なる種類のキャラクタ（魚等）を用いて形成されている。このように、各識別情報に対応させたキャラクタ

を用いることで、遊技者に対して特別図柄の抽選結果を視覚的に報知することができるため分かり易い遊技を行わせることができる。また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が揃う（例えば「７７７」）変動表示が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。つまり、第３図柄は、主制御装置１１０による特別図柄の抽選結果を示すための図柄として第３図柄表示装置８１に表示されるものである。

【２４５１】

主表示領域Ｄｍは、上・中・下のそれぞれ３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が表示される。各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３は、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって左右方向へスクロールして変動表示が行われる。

【２４５２】

具体的には、上図柄列Ｚ１は右から左に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されており、中図柄列Ｚ２と下図柄列Ｚ３は左から右に向かって数字が昇順となるように図柄列が形成され、右から左へとスクロールして変動表示されるように構成されている。さらに、各図柄列には、主図柄の間に特別図柄の抽選結果を示さない副図柄（ブランク図柄）も形成されている。図２３０（ｂ）では三角を模した図柄を用いてブランク図柄（副図柄）を表示している。

【２４５３】

そして、図２３０（ａ）に示した通り、主表示領域Ｄｍは、上下方向に形成される３つの有効ラインＬ１～Ｌ３、及び、斜め方向に形成される２つの有効ラインＬ４，Ｌ５を有しており、各図柄列Ｚ１～Ｚ３が停止表示された状態で、第３図柄が有効ライン上に大当たり図柄の組合せ（本制御例では、同一の主図柄の組合せ）で揃って停止されれば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【２４５４】

図２３０（ａ）に示した通り、本制御例では、各有効ライン（Ｌ１～Ｌ５）が、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄表示位置を含むように形成されているため、第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍに表示される各図柄列Ｖ１～Ｖ３の全てが停止表示されるまで、対応する特別図柄の抽選結果を分かり難くすることができる。よって、最後の図柄列（本制御例では、中図柄列Ｖ２）が停止表示されるまでの間、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示に興味を持たせることができる。

【２４５５】

なお、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示の態様は、上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、第３図柄表示装置８１にて変動表示される図柄は上記に限られることはなく、例えば図形やキャラクタ等の画像と数字とを組み合わせた図柄を第３図柄として構成してもよい。さらに、第３図柄が変動表示される領域を可変させる構成にしてもよく、例えば、第３図柄表示装置８１の表示画面上で特定の演出が実行される場合は、第３図柄の変動表示領域を小さくしたり、変動表示領域を遊技者が視認し難い位置（例えば、表示画面の隅部）へと移動させたりすることで、第３図柄が変動しているか否かを遊技者が分かり難くするようにしてもよい。また、特別図柄が変動している期間中に、第３図柄の変動を一旦停止（仮停止）させ、再度変動させるように構成してもよい。

【２４５６】

さらに、本制御例では、第１特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様と、第２特別図柄の変動に対応した第３図柄の表示態様とが同一（遊技者が識別困難な程度の相違も含む）となるように構成しているが、変動している特別図柄の種別に対応するように第３図柄の表示態様や表示領域を異ならせても良い。

【２４５７】

次に、第３図柄表示装置８１に実際に表示される内容について図２３０（ｂ）を参照して

説明をする。図２３０（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおける正面視左上には小表示領域Ｄｍ１が形成され、正面視右上には小表示領域Ｄｍ２が形成されている。この小表示領域Ｄｍ１は、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、第１特別図柄（特図１）の抽選状況を示すための第４図柄（特図１第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。

【２４５８】

また、小表示領域Ｄｍ２は、普通図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すための識別情報（第４図柄）が表示される領域であって、普通図柄（普図）の抽選状況を示すための第４図柄（普図第４図柄）、或いは、第２特別図柄（特図２）の抽選状況を示すための第４図柄（特図２第４図柄）が小表示領域Ｄｍ１に表示されるように構成している。

【２４５９】

このように小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２を設けることにより、特別図柄の抽選状況や普通図柄の抽選状況を遊技者に報知することができる。なお、詳細は後述するが、本実施形態のパチンコ機１０では、第４図柄を、丸印とバツ印といった図形を模した表示態様で示しており、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を変動表示させることで（図２３０（ｂ）の小表示領域Ｄｍ１参照）、特別図柄が変動している状況を示し、小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２にて第４図柄を停止表示させることで（図２３０（ｂ）の小表示領域Ｄｍ２参照）、特別図柄の抽選結果を示すように構成しているが、これに限ること無く、例えば、第４図柄として数字を用いた表示態様や、複数の色を示す表示態様を用いて、数字や、色を可変させる表示態様によって特別図柄が変動していることを示し、特定の図柄や色を示す表示態様を停止表示させることで、特別図柄の抽選結果を示すように構成しても良い。

【２４６０】

さらに、本実施形態では、第４図柄を用いて、特別図柄の抽選状況（抽選中（変動中）であるか否か、及び、抽選結果）を示すように構成しているが、これに限ること無く、特別図柄が抽選中（変動中）であるか否かのみを報知するように構成しても良い。また、図２３０（ｂ）に示した通り、本実施形態では、特別図柄の抽選状況を示すための第４図柄が表示される第４図柄表示領域（小表示領域Ｄｍ１，Ｄｍ２）を、主表示領域Ｄｍの左上側、右上側に形成する例を示しているが、この第４図柄表示領域が形成される位置や、大きさを、主表示領域Ｄｍの中央部分で実行される変動演出の演出態様に応じて異ならせても良い。

【２４６１】

このように構成することで、第４図柄表示領域によって、変動演出が実行される領域が制限されてしまい、演出効果が低下してしまうことを抑制することができる。なお、この場合、第４図柄表示領域を第３図柄表示装置８１の主表示領域Ｄｍから削除し、可変表示装置ユニット８０に設けられた発光手段（ＬＥＤ等）を用いて第４図柄の変動表示を実行するように構成すると良い。

【２４６２】

副表示領域Ｄｓに表示される表示内容については、第１制御例と略同一であるため詳細な説明は省略するが、副表示領域Ｄｓを左右方向に２つの小領域Ｄｓ１，Ｄｓ２に区画しているが、本第８制御例では、副表示領域Ｄｓの表示領域を小領域Ｄｓ１のみとし、その小領域Ｄｓ１内に、実行中領域Ｄｓ１ａと、待機中領域Ｄｓ１ｂとを形成するように構成している。実行中領域Ｄｓ１ａの表示内容については、上述した第１制御例の小領域Ｄｓ１と同一であるため詳細な説明を省略する。

【２４６３】

次に、待機中領域Ｄｓ１ｂの表示内容について説明をする。本実施形態では、待機中領域Ｄｓ１ｂに８つの台座が表示され、通常時は特別図柄の保留球数を示すための保留図柄が表示されるように構成している。

【２４６４】
なお、第１特別図柄の保留球（特図１保留球）と、第２特別図柄の保留球（特図２保留球）との合算値が８となった場合、即ち、一番右の台座に保留図柄が表示されると、即ち、特別図柄の保留球数が上限値（８）に到達した場合に、保留記憶されている８個の保留図柄を用いた専用演出（期間演出）が実行されるように構成しても良く、この期間演出が実行されている間は、待機中領域Ｄｓ１ｂには、特別図柄の保留球数を示すための保留図柄では無く、期間演出が実行される期間（期間演出の対象となる保留図柄）のみを示す演出用保留図柄が表示されるように構成しても良い。
【２４６５】
このように構成することで、期間演出中に新たな保留球を獲得したとしても、待機中領域Ｄｓ１ｂに新たな保留図柄が表示されることが無いため、遊技者に期間演出がいつまで続くのかを分かり易く報知することができる。
【２４６６】
なお、本第１０実施形態では、パチンコ機１０の遊技盤１３が左右対象に構成されており、右打ち遊技を行った場合と、左打ち遊技を行った場合とで、同様の遊技結果が付与されるように構成しているため、表示されることが無いが、例えば、設定されている遊技状態に応じて、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合と、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが有利な遊技方法となる場合とを設定可能にしたパチンコ機１０であれば、第３図柄表示装置８１の表示画面に、遊技者に対して球を発射させる方向（遊技方向）を案内するための案内表示態様が表示されるように構成しても良い。このように構成することで、遊技者は案内表示領域に表示されている案内表示態様を視認するだけで、遊技盤のどの領域に向けて球を発射すれば良いのかを容易に把握することができるため、遊技者に分かり易い遊技機を提供することができる。
【２４６７】
より詳細に説明をすると、案内表示領域として、遊技者に対して右打ち遊技を行わせることを案内するための「右打ち」の表示態様と、遊技者に対して左打ち遊技を行わせることを案内するための「左打ち」の表示態様と、が表示されるように構成すると良く、「右打ち」の表示態様は、右打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、例えば、確変状態、時短状態中及び、大当たり遊技中に表示され、「左打ち」の表示態様は、右打ち遊技が終了してから所定期間（例えば、１０秒間）表示されるように構成すれば良い。また、左打ち遊技が遊技者にとって有利となる遊技状態、即ち、通常状態中に、右打ち遊技が実行されていることを検知した場合にも、所定期間（例えば、１０秒間）「左打ち」の表示態様が表示されるように構成すると良い。また、上述した各実施形態において説明をした第３図柄表示装置８１の表示面に表示される各種表示態様を適宜表示可能に構成しても良い。
【２４６８】
＜第１０実施形態の演出内容について＞
次に、図２３１から図２３６を参照して、本第１０実施形態のパチンコ機１０の第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される各種演出内容のうち、特徴的な演出内容について説明をする。まず、図２３１（ａ）を参照して、通常状態中におけるリーチ成立時の表示画面について説明をする。図２３１（ａ）は、通常時（通常状態）にてリーチ状態となった場合に表示される表示画面の一例を示した模式図である。本実施形態では、変動表示される第３図柄が、上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２の順で停止表示され、有効ラインＬ１～Ｌ５（図２３０（ａ）参照）の何れかにて、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された場合にリーチ状態となり、大当たり当選を示す第３図柄の組合せの一部として上図柄列Ｚ１、下図柄列Ｚ２が停止表示された有効ラインをリーチ有効ラインとして、中図柄列Ｚ２が変動表示されるように構成している。そして、リーチ状態となってからは、中図柄列Ｚ２が各識別情報（第３図柄）を遊技者が視認可能な低速度（主図柄（数字を模した第３図柄）が１つ移行するのに要する時間が約０．５秒の速度）で変動表示されるように構成している。
【２４６９】

上述した通り、本実施形態では、１つの図柄列が主図柄を１０種類有しているため、中図柄列Ｚ２が低速度で変動表示されている場合には、１周するまでに要する時間が５秒（０．５×１０）となるように構成している。そして、低速度で変動表示されている中図柄列Ｚ２が、そのまま停止表示される。或いは、特定の移行条件が成立したことに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成している。

【２４７０】

さらに、本実施形態では、図２３１（ａ）に示した通り、どの第３図柄（図２３１（ａ）では、「９」を模した識別情報（カニを模した第３図柄））でリーチ状態となった場合であっても、リーチ中に変動表示される中図柄列Ｚ２（図２３０参照）が数字の「１」を模した識別情報（タコを模した第３図柄）が最初に視認可能となるように低速変動表示が実行されるように構成している。

【２４７１】

加えて、本実施形態では、リーチ状態となってからの中図柄列Ｚ２の変動態様に応じて、変動演出の演出態様が可変するように構成しており、例えば、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変し得るように構成している。よって、本実施形態のように、リーチ状態となってから最初に視認可能となる中図柄列Ｚ２の識別情報を統一させることにより、遊技者に対して、どのタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するのかを分かり易くすることができる。

【２４７２】

なお、本実施形態では、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングをリーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周したタイミングや、２周したタイミングとしているがこれに限ること無く、例えば、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングや、大当たりを示す組合せとなる識別情報から一つずれた識別情報がリーチ有効ラインを通過するタイミングにて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成してもよい。このように、リーチ停止されている識別情報の種別に対応した特定の識別情報がリーチ有効ラインを通過することに基づいて異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成することで、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとに関係性を持たせることができる。具体的には、リーチ状態となってから大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインを通過するタイミングで異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するように構成した場合には、遊技者に対して、大当たりとなる組合せで中図柄列Ｚ２が停止表示されるタイミングと、異なる演出態様（リーチ態様）へと可変するタイミングとを重複させることができるため、大当たりを示す組合せとなる識別情報（リーチ停止されている識別情報と同一の識別情報）がリーチ有効ラインに接近する際に遊技者に大きな期待感を持たせながら変動演出を注視させることができる。

【２４７３】

ここで、本実施形態では、上述した通り、どの第３図柄でリーチ状態となった場合であっても、特定の識別状態（数字の１を模した第３図柄）が最初に視認可能となるように中図柄列Ｚ２が低速変動表示されるように構成しているため、例えば、最終的に停止表示させる第３図柄の組合せを大当たりとなる第３図柄の組合せに対して１種類ずらした組合せ（リーチ１コマ外れ）とする場合（最終停止表示態様を予め決定する場合）には、リーチ状態となってから全ての第３図柄が停止表示されるまで（最終停止表示態様が停止表示されるまで）の期間が、リーチ状態となる第３図柄の種別によって異なってしまうという新たな問題が発生する。

【２４７４】

具体的には、「数字の１を模した第３図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は「数字の１を模した第３図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止

表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから５．５秒（１周目）、１０．５秒（２周目）を要し、「数字の６を模した第３図柄」でリーチ状態となった場合には、中図柄列Ｚ２は「数字の１を模した第３図柄」を特定の図柄として低速変動表示するため、最終停止表示態様としてリーチ１コマ外れで中図柄列Ｚ２を停止表示させるには、リーチ状態となってから８秒（１周目）、１３秒（２周目）を要することになる。

【２４７５】

よって、同一の変動時間が設定される変動パターンにて、異なる種別の第３図柄でリーチ状態を成立させるためには、第３図柄の停止表示タイミングからリーチ状態となるタイミングを逆算して設定する処理を実行する必要があった。つまり、変動開始タイミングからリーチ状態となるまでの期間がリーチ状態となる第３図柄の種別に応じて可変する統一性の無いリーチ演出が実行されてしまい演出効果が低下してしまうという問題があった。

【２４７６】

これに対して、本実施形態では、特別図柄の抽選の実行に伴って、特別図柄の抽選結果を示すための第１図柄の変動時間を主制御装置１１０において抽選により決定し、その決定した変動時間を、変動パターンコマンドにより音声ランプ制御装置１１３に対して通知する構成としている。そして、音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドにより通知された変動時間に適合する演出期間の変動表示演出を選択して、第１図柄の変動表示に同期させて、第３図柄の変動表示演出を実行する構成としている。そして、主制御装置１１０から出力される変動パターンコマンドは、基本の変動時間を示す基本時間コマンドと、加算される変動時間を示す加算時間コマンドとで構成されており、加算時間コマンドに含まれる変動時間の長さに基づいてリーチ状態となる第３図柄の種別を可変させるように構成している。より具体的には、３０秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として０秒に対応するコマンドが通知される。一方で、３７秒の変動時間の変動パターンが決定された場合には、基本時間コマンドとして３０秒に対応するコマンドが通知されると共に、加算時間として７秒に対応するコマンドが通知される。つまり、加算時間コマンドの通知内容により、基本時間よりも７秒長い変動種別であることを音声ランプ制御装置１１３側で識別可能に構成されている。これにより、加算時間コマンドの内容を確認するだけで、リーチ状態とする第３図柄の種別を設定することができる。

【２４７７】

次に、図２３１（ｂ）～図２３４を参照して、通常状態が設定されている場合に実行される第２特別図柄変動（抽選）に関する演出内容について説明をする。まず、図２３１（ｂ）を参照して、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中における第３図柄表示装置８１の表示内容について説明をする。図２３１（ｂ）は、通常状態において、当たり当選している普通図柄変動の実行中に表示される表示内容の一例を模式的に示した模式図である。図２３１（ｂ）に示した通り、普通図柄変動が実行されると、小表示領域Ｄｍ２に、普通図柄変動が実行されていることを示す変動表示態様（図では矢印で表示）が表示される。そして、主表示領域Ｄｍの右下側に小表示領域Ｄｍ３が形成され、その中に普図当たり遊技にて開放動作される電動役物６４０を模したアイコンが表示されると共に、小表示領域Ｄｍ３が形成されたことを遊技者に報知するための強調表示（図では、６本の線で表示）が実行される。なお、図２３１（ｂ）で示した状況は、当たり当選している普通図柄変動の実行中であるため、小表示領域Ｄｍ３に表示されるアイコンは、閉鎖状態の電動役物６４０を模した表示態様となっている。このように構成することで、遊技者に対して、間もなく普図当たり遊技が実行されるのでは？と予測させることができ遊技の興趣を向上させることができる。

【２４７８】

なお、図２３１（ｂ）では、当たり当選している普通図柄変動の実行中を一例に挙げて説明をしたが、抽選結果が外れである普通図柄変動の実行中の一部（例えば、外れ変動の１／１００の確率）で小表示領域Ｄｍ３を形成し、電動役物６４０を模したアイコンを表示

する演出（ガセ演出）を実行するように構成している。この場合、実行中の普通図柄変動（外れ変動）が停止表示するまでに、小表示領域Ｄｍ３が消滅する演出態様が設定される。このように構成することで、遊技者に対して普図当たり遊技が実行されることを期待する期間を長くすることができる。

【２４７９】

詳細は後述するが、本実施形態では、普通図柄の抽選権利も最大で４個保留可能に構成しており、新たな抽選権利（普図保留）を獲得した場合に、獲得した抽選権利を用いた普通図柄抽選の結果を事前判別可能に構成している。そして、その事前判別結果を示すコマンド（情報）を、音声ランプ制御装置１１３へと出力可能に構成している。よって、普図当たり遊技の実行を示唆する示唆演出を当たり当選している普通図柄変動が実行されるよりも前段階、即ち、事前判別結果が当たり当選である普図保留を獲得している段階から普図当たり遊技が間もなく実行されることを示唆する示唆演出を実行することができる。この場合、図２３１（ｂ）に示した示唆演出よりも、遊技者に分かり難い演出態様で示唆演出を実行するように構成すると良く、例えば、実行中の特別図柄変動に対応する特別図柄抽選の結果、或いは、獲得している特図保留に対する事前判別結果、を示唆する演出と同一の演出態様で示唆演出を実行するように構成し、実行された示唆演出によって、遊技者に有利な状況が間もなく訪れることのみを遊技者に報知するように構成しても良い。

【２４８０】

このように、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミングと、示唆演出の実行タイミングとが乖離するほど遊技者に普図当たり遊技が実行されることを示すための示唆演出の演出態様を分かり難く、ひいては、示唆演出の対象が普図当たり遊技であることを分かり難くすることにより、示唆演出が実行された場合における遊技の興趣を向上させることができる。

【２４８１】

次に、図２３２（ａ）を参照して、通常状態中に普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合の演出内容について説明をする。図２３２（ａ）は、通常時（通常状態中）において普図当たり遊技（ロング開放当たり遊技）が実行された場合に表示される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている通常状態中では、普通図柄抽選で当たり当選する確率が１／１００に設計されており、普通図柄の低確率状態で実行される普通図柄変動の変動時間が１０秒に設計されている。そして、図２２９を参照して上述した通り、右打ち遊技を実行した場合、左打ち遊技を実行した場合の何れにおいても発射した球の約１／２がスルーゲート６７を通過するように構成している。また、普通図柄の抽選権利（普図保留）を最大で４個記憶可能に構成している。

【２４８２】

つまり、通常状態にて遊技を継続している間は、継続して普通図柄抽選が実行され、約１０００秒に１回の割合で普図当たりに当選するように構成している。さらに、通常状態で普図当たり当選した場合には、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技（ロング開放当たり）が実行されるように構成している。また、図２２９に示した通り、電動役物６４０は第１入球口６４の下方に設けられているため、第１入球口６４を狙う遊技を継続するだけで発射された球が第２入球口６４０へと入球し得るように構成している。よって、低確率で発生する普通図柄の低確率状態中における普図当たり遊技にて遊技者が球を第２入球口６４０へと入球させることが出来ない事態が発生することを抑制している。

【２４８３】

図２３２（ａ）に示した通り、通常状態にて普図当たり遊技が実行されると、小表示領域Ｄｍ２にて、普通図柄抽選の結果が当たりであることを示す組合せ（図では２つの丸印）で、識別情報（図柄）が停止表示され、主表示領域Ｄｍの上側にて「電チューを狙ってね」のコメントが表示され、小表示領域Ｄｍ３には開状態の電チュー（電動役物６４０）を模したアイコンが表示される。なお、普通図柄抽選と、特別図柄抽選とは並行して（重複して）実行可能に構成しているため、特別図柄変動に対応して実行される第３図柄の変動

表示、及び、小表示領域Ｄｍ１にて実行される第４図柄の変動表示は普図当たり遊技中も継続して実行される。

【２４８４】

また、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂには、第２入球口６４０に球が入球したことに基づいて獲得した第２特別図柄の保留記憶（特図２保留）の数を示す特図２保留図柄（図では、黒丸で表示）が、獲得している第１特別図柄の保留記憶（特図１保留）の数を示す特図１保留図柄（図では、白丸で表示）よりも優先して（待機中領域Ｄｓ１ｂの左側に）表示される。つまり、図２３２（ａ）に示した状態では、普図当たり遊技中に第２入球口６４０に球を４個以上入球させた後の状態であって、特図２保留を上限数である４個獲得した後の状態を示したものである。

【２４８５】

本実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選を優先して実行するように構成しているため、後に獲得した特図２保留のほうが先に獲得している特図１保留よりも優先して特別図柄抽選が実行される。このように構成することで、通常状態中に普図当たり遊技が実行され、複数の特図２保留を獲得した場合に、第２特別図柄抽選を優先的に連続して実行することが可能となるため、第２特別図柄の抽選が実行される１つの期間を遊技者に有利な有利期間（チャンスゾーン）として専用の演出を実行することができ、遊技者に分かり易い演出を提供することができる。

【２４８６】

次いで、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されるチャンスゾーン中の演出内容について、図２３２（ｂ）から図２３４を参照して説明する。図２３２（ｂ）は、チャンスゾーンが設定された場合に実行される演出内容の一例を模式的に示した模式図である。図２３２（ｂ）に示した通り、通常状態中に第２特別図柄抽選（変動）が実行されると、主表示領域Ｄｍの上側に「チャンスゾーン突入」のコメントが表示される。このチャンスゾーンは通常状態中に獲得した全ての特図２保留を消化するまでの期間に設定される有利期間であって、基本的に最初の第２特別図柄抽選（変動）が開始されてから最後の第２特別図柄抽選（変動）が終了するまでの期間、第３図柄表示装置８１の表示面に表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して現在が有利期間であることを分かり易く報知することができる。

【２４８７】

また、副表示領域Ｄｓには、チャンスゾーン中に大当たり当選した場合には、高確率で確変状態を獲得できることを示すための案内表示態様として「確変ＧＥＴ高確率中」の文字が表示される。なお、詳細な説明は後述するが、このチャンスゾーン中には、１回の特別図柄変動（第２特別図柄変動）中に、複数回の特別図柄変動が実行されたように見せる擬似変動演出を実行するように構成している。よって、副表示領域Ｄｓにて表示されていた特別図柄の保留記憶数を示す表示態様（図２３２（ａ）参照）が非表示となり、主表示領域Ｄｍの右上側に形成された小表示領域Ｄｓ１１にて特図１保留数（図では特図１保留数が２個であることを示す「２」）が、小表示領域Ｄｓ１２にて特図２保留数（図では、特図２保留数が３個であることを示す「３」）が表示される。

【２４８８】

図２３２（ｂ）に示した通り、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２に表示される表示態様は、副表示領域Ｄｓの待機中領域Ｄｓ１ｂ（図２３２（ａ）参照）に表示される表示態様よりも遊技者が視認し難くなりように構成しているため、チャンスゾーン中は遊技者に特図保留数を把握させ難くすることができる。よって、チャンスゾーン中に疑似変動演出が実行された際に、実際に複数回の特別図柄抽選（変動）が実行されたのではと思わせることができ演出効果を高めることが出来る。なお、本実施形態では、主表示領域Ｄｍの一部領域（小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２）を用いて、特図保留数を表示するように構成しているが、これに限ること無く、チャンスゾーン中は特図保留数を遊技者に報知しないように構成しても良いし、第３図柄表示装置８１の表示面以外の領域（例えば、可変表示ユニット８０に設けられたＬＥＤ）にて特図保留数を報知するように構成しても良い。さ

らに、遊技者に特図保留数を識別させ難く構成すれば良く、例えば、遊技者が容易に特図保留数を識別可能な数字を用いた表示態様から、各特図保留数に対応させて色を可変させる表示態様へと切替えても良い。このように構成した場合には、特図保留数を示すための表示態様を遊技者が容易に把握できたとしても、現在の特図保留数が容易に識別されてしまうことを抑制することができるため、本実施形態と同様の効果を奏することができる。

【２４８９】

また、図２３２（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍの右下側には、現在が第２特別図柄の変動中であることを示すウサギを模したキャラクタ１８０１が表示される。上述した通り、特別図柄抽選（変動）と、普通図柄抽選（変動）とは並行して（重複）して実行されるため、普図当たり遊技が実行されている期間が、第１特別図柄の変動期間中と重複する場合（図２３２（ａ）参照）と、重複しない場合とがある。第１特別図柄の変動期間中と重複して普図当たり遊技が実行された場合には、実行中の第１特別図柄変動が終了した後に第２特別図柄抽選が実行され、第１特別図柄の変動期間中と重複していない場合には、普図当たり遊技中に球が第２入球口６４０へと入球した直後（普図当たり遊技中）に第２特別図柄抽選が実行される。つまり、普図当たり遊技が実行された際の第１特別図柄の変動状況に応じて、第２特別図柄抽選の実行タイミングが異なることになり、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者が正確に判別し難くなるという問題は発生する。

【２４９０】

これに対して本実施形態では、第２特別図柄変動が実行されると、主表示領域Ｄｍにてキャラクタ１８０１が表示されるように構成しているため、現在実行されている特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に分かり易く報知することができる。

【２４９１】

次に、図２３３（ａ）から図２３４を参照して、チャンスゾーン中に実行される変動演出のうち、疑似変動演出（特殊変動演出）の演出内容について説明をする。図２３３（ａ）は、特殊変動演出中において第３図柄が仮停止した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図２３３（ｂ）は、特図２保留を獲得している状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図であって、図２３４は、特図２保留を獲得していない状態で実行される特殊変動演出において第３図柄が再始動した際の表示画面の一例を模式的に示した模式図である。

【２４９２】

ここで、特殊変動演出（疑似変動演出）の演出内容について説明をする。この特殊変動演出は、１回の第２特別図柄変動の変動期間中に第３図柄を停止表示（仮停止表示）させ、その後再始動させる変動演出であり、遊技者に対して複数回の特別図柄変動が実行されたと思わせる擬似的な変動演出である。まず、特殊変動演出の前半期間（約１０秒）を用いて、リーチ演出を実行し、前半期間の終了タイミングにて、図２３３（ａ）に示した通り、外れを示す組合せ（図では「３５３」で表示）で第３図柄を仮停止表示（図では、第３図柄に波線を付して表示）させる。このタイミング、即ち、特殊変動演出の前半期間の終了タイミングでは、副表示領域Ｄｓに特別図柄抽選の結果が外れであることを示唆する「残念」の文字が表示され、遊技者に対して、チャンスゾーン中に実行された１の第２特別図柄抽選が外れであったと思わせるように構成している。つまり、特殊変動演出の前半期間では、大当たり当選に期待を持たせたリーチ演出が外れを示す演出結果で停止表示（仮停止表示）される特殊前半演出が実行される。

【２４９３】

その後、特殊変動演出の後半期間にて、仮停止していた第３図柄を再始動させる変動演出（特殊後半演出）が実行される。この特殊後半演出は、獲得済みの特図２保留数に応じてその演出態様を異ならせるように構成しており、例えば、特図２保留を確保している状態では、図２３３（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行され、特図２保留を確保していない状態では、図２３４に

示した通り、チャンスゾーンが終了した後に実行される第１特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される。つまり、本実施形態では、特殊変動演出として、実行中の第２特別図柄変動が終了した後に実行される特別図柄変動の種別を特図保留数に基づいて判別し、その判別結果に対応した演出態様で特殊後半演出の演出態様を設定している。よって、遊技者に対して、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【２４９４】

さらに、本実施形態では、チャンスゾーン中の第２特別図柄変動に対応させた演出態様で特殊後半演出が実行される場合（図２３３（ｂ）参照）には、獲得済みの特図２保留数に対応させて後半期間中に第３図柄を仮停止させる回数を異ならせるように構成している。なお、詳細な説明は省略するが特殊変動演出が実行される際に、特図２保留、及び特図１保留の何れも確保していない場合は、図２３３（ａ）に示した第３図柄の仮停止表示を実行することなく、第２特別図柄変動の変動期間の全てを用いて１回の変動演出（第３図柄を一度も仮停止表示させることの無い変動演出）を実行するように構成している。これにより、特図保留数を確保している状態にのみ上述した特殊変動演出が実行されることになるため、１回の第２特別図柄変動中に複数回の特別図柄変動が実行されたとより強く思わせることができる。

【２４９５】

加えて、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合にのみ、後半期間中に実行される第３図柄の仮停止回数を、獲得済みの特図２保留数と異ならせた演出態様が設定されるように構成している。よって、例えば、第３図柄が５回以上仮停止した場合には実行中の第２特別図柄変動が大当たり当選しているのではと遊技者に期待を持たせることができる。なお、上述した通り、本実施形態では、第３図柄が仮停止表示された場合と、停止表示された場合とを遊技者が識別困難に構成しているため、仮停止回数を正確に判別し難い。よって、仮停止表示回数と停止表示回数とを混在させて５回以上仮停止表示したと思わせたり、仮停止表示の一部を停止表示と思い込み、実際には５回以上仮停止表示されたにも関わらず、仮停止表示回数が５回に到達していない状態と思わせたりすることができ、遊技者に演出結果を予測する楽しみを提供することができる。

【２４９６】

なお、特殊変動演出の演出態様としてこれ以外の構成を用いても良く、例えば、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数を遊技者に容易に把握させるための仮停止表示回数を示す表示態様を第３図柄表示装置８１の表示面に表示するように構成しても良いし、１回の第２特別図柄変動中に仮停止表示された第３図柄の回数に応じて特殊変動演出の演出態様の少なくとも一部（例えば、背景の色や、第３図柄のエフェクト等）が段階的に可変するように構成しても良い。また、仮停止している第３図柄を再表示させるタイミングにて一時的に仮停止表示された回数を示す表示態様（例えば、１回目、２回目）を表示するように構成しても良い。

【２４９７】

図２３４に示した通り、特図２保留を確保していない状態で特殊変動演出が実行された場合には、チャンスゾーンが終了したことを示す表示態様として「チャンスゾーン終了」の文字が副表示領域Ｄｓに表示され、主表示領域Ｄｍにて実行される第３図柄の変動表示が第１特別図柄変動に対応する変動表示（水平方向へと第３図柄が変動する変動表示）となる演出態様が特殊後半演出として実行されるため、遊技者に対してチャンスゾーンが終了したと思わせた後に、特殊変動演出の演出結果、即ち、第２特別図柄の抽選結果が停止表示されることになる。よって、遊技者に対して意外性のある演出を提供することができる。

【２４９８】

次に、図２３５を参照して、確変状態が設定されている状態における演出内容について説明をする。図２３５（ａ）は、確変状態が設定されている状態で第１特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式的に示した模式図であって、図２３５（ｂ）は、確変状態が設定されている状態で第２特別図柄変動が実行された場合の演出内容の一例を模式

的に示した模式図である。

【２４９９】

本実施形態では、確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定されている場合には、第２特別図柄抽選が実行され易くなるように構成している。そして、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、高確率で確変状態が設定される（大当たり遊技中に特定ゲートへと容易に球を流下させることができる確変大当たり遊技が必ず実行される）ように構成している。そして、確変状態は特別図柄抽選が所定回数（５０回）実行されるまで継続するように構成している。

【２５００】

つまり、一度確変状態が設定されると、所定回数（５０回）の特別図柄抽選が実行されるまでに第２特別図柄抽選で大当たり当選（特別図柄の高確率状態での大当たり確率は１／５０）に当選する限り、高確率で確変状態をループさせることができるように構成している。よって、確変状態中の遊技を実行している遊技者に対して、いち早く第２特別図柄抽選で大当たり当選するように意欲的に遊技を行わせることができる。

【２５０１】

一方、確変状態が設定されている状態であっても、例えば、通常状態にて実行された第１特別図柄抽選で確変大当たりに当選し、その大当たり遊技終了後に確変状態が設定された直後、即ち、確変状態が設定された状態において、特図２保留を獲得しておらず、且つ、特図１保留を獲得している状態では、第１特別図柄抽選が実行される場合がある。本実施形態では、上述した通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には１００％の割合で確変大当たり遊技が実行されるのに対して、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には５０％の割合で確変大当たり遊技が実行され、残りの５０％では通常大当たり遊技が実行されるように構成している。つまり、確変状態が設定されている状態であっても、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、確変状態をループさせることが出来ない場合がある。

【２５０２】

このように確変状態中に第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合において、当選した大当たりが通常大当たり遊技が実行される大当たり種別（通常大当たり）であることを遊技者に早期に判別されてしまうと、遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題が発生するため、本実施形態では、確変状態中に実行される第１特別図柄変動に対応する変動演出として、確変大当たりに対応する第３図柄（奇数の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出であるダブルリーチ演出が実行され易くなるように構成している。より具体的には、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合には、必ず上述したダブルリーチ演出が実行されるように構成している（図２３５（ａ）参照）。

【２５０３】

これにより、確変状態中に実行される第１特別図柄抽選で通常大当たりに当選した場合において、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となるリーチ演出が実行されることを防止することができ、特別図柄の変動期間中に通常大当たりに当選することを遊技者に事前に予測されることを抑制することができる。

【２５０４】

また、図２３５（ａ）に示した通り、本実施形態では、確変状態が設定されると、上述したチャンスゾーン中と同様に、小表示領域Ｄｓ１１、及びＤｓ１２が形成され、遊技者に対して特図保留数が把握され難くなるように構成している。そして、主表示領域Ｄｍの上側には現在が確変状態中であることを遊技者に報知するための表示態様として「スーパーチャンスモード中」の文字が表示される。

【２５０５】

ここで、スーパーチャンスモード中において、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ（確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報）と、通常大当たりに対応する第３図柄（２の数字が付された識別情報）と、が同時にリーチ状態となる変動演出で

あるダブルリーチ演出）が実行された場合には、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であることを遊技者に容易に把握されてしまう虞があるため、本実施形態では、第２特別図柄変動に対応させて実行される変動演出においても、図２３５（ａ）にしめしたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。即ち、大当たり当選した場合には必ず確変大当たり遊技が実行される第２特別図柄抽選に対応させた変動演出にて、通常当たりに対応する第３図柄を用いたダブルリーチ演出を実行可能に構成している。

【２５０６】

このように構成することで、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ演出が実行されたとしても、実行中の特別図柄変動が第１特別図柄変動であるか第２特別図柄変動であるかを遊技者に容易に判別させ難くすることができる。

【２５０７】

さらに、本実施形態では、第２特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合には、中図柄列Ｚ２が１周したタイミングでリーチ状態となる第３図柄の種別を図２３５（ｂ）に示した通り、確変大当たりに対応する第３図柄（１の数字が付された識別情報と９の数字が付された識別情報）とに可変させる演出（確変ダブルリーチへの昇格演出）が実行されるように構成している。

【２５０８】

このように構成することで、実行中の特別図柄抽選が大当たり当選している場合に、必ず確変大当たり遊技が実行されることを遊技者に事前に報知することができる。また、第１特別図柄抽選に対応させた変動演出としてダブルリーチ演出が実行された場合であっても、途中で確変ダブルリーチへと昇格するのではと遊技者に期待させながら遊技を行わせることができる。

【２５０９】

なお、本実施形態では、実行中のダブルリーチ演出を確変ダブルリーチ演出へと可変（昇格）させるための可変条件として、中図柄Ｚ２の変動態様が所定態様（１周経過）となった場合に成立する可変条件を設定しているが、これに限ることなく、例えば、中図柄列Ｚ２にて変動表示される第３図柄としてリーチ状態に対応する第３図柄（大当たりとなる組合せとなる第３図柄）がリーチ有効ラインを通過した場合に成立する可変条件を設定しても良いし、遊技者が操作可能な操作手段（枠ボタン２２）に対する操作結果が特定の操作結果である場合に成立する可変条件を設定するように構成しても良い。

【２５１０】

また、本実施形態では、可変条件が成立した場合にリーチ状態となっている第３図柄の種別を可変するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。より具体的には、図２３５（ａ）に示したダブルリーチ状態から、ブランク図柄（図では三角印で表示）を消去し、上図柄列Ｚ１として左から順に「３．２．１」を表示させ、下図柄列Ｚ３として左から順に「１．２．３」を表示させた、トリプルリーチ演出を実行するように構成しても良い。このように構成した場合であっても、ダブルリーチ演出よりもトリプルリーチ演出のほうが、確変大当たりに対応した第３図柄のリーチ数を多くすることができるため、今回の特別図柄抽選にて確変大当たりに当選している可能性が高いことを遊技者に視覚的に報知することができる。

【２５１１】

加えて、上述した技術思想を通常状態中に実行される変動演出に適用しても良く、例えば、通常大当たりに対応する第３図柄（偶数の数字が付された識別情報）のみがリーチ状態となる通常シングルリーチ演出中に可変条件が成立した場合に、リーチ状態である第３図柄の種別を確変大当たりに対応した第３図柄の種別へと切り替えても良いし、リーチ状態となる第３図柄の数を増加させるように構成しても良い。これにより、変動演出が終了するまで遊技者に対してより有利な演出結果が提供されることを期待させながら遊技を行わせることができる。

【２５１２】

次に、図２３６を参照して、本実施形態における大当たりエンディング期間中実行される演出内容について説明をする。図２３６（ａ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｂ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、前半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｃ）は、通常大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図であって、図２３６（ｄ）は、確変大当たり遊技のエンディング期間のうち、後半期間に表示される表示態様の一例を模式的に示した模式図である。

【２５１３】

本実施形態では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され易い大当たり遊技（確変大当たり遊技）では、遊技者にとって有利な遊技状態である確変状態が設定され難い大当たり遊技（通常大当たり遊技）よりも、大当たりエンディング期間が長く設定されるように構成している。具体的には、確変大当たりでは大当たりエンディング期間として１７秒が、通常大当たりでは大当たりエンディング期間として１５秒が設定されるように規定している。これにより、エンディング期間中にて遊技者に対して確変状態が設定されることを分かり易く報知することができる。

【２５１４】

また、本実施形態では、上述した通り、確変大当たり遊技が実行された場合であっても、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球を特定ゲートへと流下させないと確変状態が設定されないように構成している。よって、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、確変大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることなく、通常大当たり遊技と同様に時短状態（特別図柄の低確率状態、普通図柄の高確率状態）が設定される。

【２５１５】

この場合、確変大当たり遊技のエンディング期間において確変状態が設定されることを示す報知演出が実行されてしまうと、報知演出の演出内容と実際に設定される遊技状態とが相違してしまい遊技者に不満感を与えてしまうという問題があった。さらに、確変大当たり遊技のエンディング期間（１７秒）において実行される報知演出の演出態様を、通常大当たり遊技のエンディング期間（１５秒）において実行される報知演出の演出態様へと切り替えた場合には、実際のエンディング期間の長さと報知演出の演出期間の長さが異なってしまい、遊技者に違和感のある報知演出を実行することになるという問題があった。

【２５１６】

そこで、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、さらに、後半期間の長さを大当たり遊技の種別に関わらず統一の期間（７秒間）とするように構成している。そして、後半期間に実行される報知演出の演出態様を大当たり遊技終了後に設定される遊技状態に応じて決定するように構成している。

【２５１７】

具体的には、図２３６に示した通り、通常大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（８秒）に対して、時短状態が設定されることを示唆する「チャンスモード１００回」の文字が表示される演出態様（図２３６（ａ）参照）を実行し、その後、後半期間（７秒）に対して、時短状態中に大当たり当選すると（第２特別図柄抽選で大当たり当選すると）、確変状態が設定されやすいことを示すための遊技案内態様として「チャンスモード中に当たりとスーパーチャンスＧＥＴ」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｃ）参照）を実行するように構成している。

【２５１８】

一方、確変大当たり遊技が実行される場合には、大当たりエンディング期間中に実行される報知演出として、前半期間（１０秒）に対して、確変状態が設定されることを示唆する「スーパーチャンスモード１００回」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｂ）参照）を実行し、その後、後半期間（７秒）に対して、遊技内容とは直接関係の無い注意喚起

態様として「カードの取り忘れにご注意下さい」の文字が表示される演出態様（図２３６（ｄ）参照）を実行するように構成している。

【２５１９】

本実施形態では、上述した大当たりエンディング期間中の演出態様が、大当たり遊技が実行されるタイミングにて予め設定されるように構成されている。これにより、様々な制御処理が実行される大当たり遊技中において、報知演出の演出態様を決定するための処理を毎回実行する必要が無くなるため、大当たり遊技中に実行される制御処理の処理負荷を軽減させることができる。

【２５２０】

ここで、確変大当たり遊技が実行されたにも関わらず、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができなかった場合について説明をする。この場合、図２３６（ｂ）に示した表示態様のうち、「スーパー」の文字を非表示にさせる処理と、大当たりエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出を、通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間（７秒）にて実行される報知演出（図２３６（ｃ）参照）へと切り替える処理とが実行される。

【２５２１】

より具体的には、図２３６（ａ）に示した表示態様として「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）と、「チャンスモード１００回」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）とを異ならせており、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に基づいて「スーパー」の文字が表示される表示レイヤ（表示階層）に対する表示指示の有無を切り替え可能に構成している。これにより、簡易的な制御処理によって、大当たり遊技中に特定ゲートへと球を流下させることができたか否かの判別結果に対応した報知演出を実行することが可能となる。さらに、大当たりエンディング期間の後半期間という同一の長さで設定される期間において、演出態様を切り替えるように構成しているため遊技者に違和感を与えること無く報知演出の演出態様を切り替えることができる。

【２５２２】

なお、本実施形態では、大当たり種別によって大当たりエンディング期間の長さを異ならせているが、これに限ること無く、全ての大当たり種別に対して大当たりエンディング期間の長さを統一しても良い。また、本実施形態では、全ての大当たり種別に対して同一の長さとなる期間として大当たりエンディング期間の後半期間を設定しているが、これに限ること無く、大当たりエンディング期間の前半期間が全ての大当たり種別に対して同一の長さとなるように構成しても良い。さらに、大当たり種別が３以上ある場合には、その全ての大当たり種別に対して同一の期間を設定する必要は無く、例えば、大当たり種別Ａと大当たり種別Ｂとでは大当たりの前半期間が同一の長さとなり、大当たり種別Ｂと大当たり種別Ｃとでは大当たりの後半期間が同一の長さとなるように構成しても良い。

【２５２３】

また、本実施形態では、当選した大当たり種別に応じて異なる長さのエンディング期間を設定するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり遊技中の遊技結果に応じてエンディング期間の長さを異ならせるように構成しても良い。

【２５２４】

次に、図２３７を参照して、本実施形態において選択される特別図柄の変動パターンと、実行される演出態様との関係について説明をする。図２３７（ａ）は、第３図柄の変動演出として、非リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図であって、図２３７（ｂ）は、第３図柄の変動演出として、リーチ変動演出が実行される変動パターンが設定された場合の演出の流れを示した模式図である。

【２５２５】

詳細な説明は、図２４２を参照して後述するが、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すための変動パターン（変動時間）として、基本時間と加算時間とを合算させた変動パターンを規定している。そして、基本時間に該当する期間を共通変動パターンとし、加算

時間に該当する期間を特有変動パターンとするように構成している。
【２５２６】
つまり、本実施形態では、特別図柄抽選の結果を示すために第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される第３図柄変動の演出態様として、リーチ状態が表示されてから第３図柄が停止表示されるまでの期間を、リーチ状態となる第３図柄の種別に応じて異ならせるように構成している。そして、加算時間として設定された時間に応じた第３図柄をリーチ状態となる第３図柄として設定するように構成している。このように構成することで、第３図柄が変動を開始してからの所定期間の間に実行される第３図柄変動演出（基本時間に対応させて実行される第３図柄変動演出）を共通化させることができる。
【２５２７】
具体的には、図２３７（ａ）に示した通り、非リーチ変動演出の場合は、加算時間が設定されないため、基本時間（８秒）に対応させた共通変動パターンが設定され、第３図柄変動演出が開始されてから所定期間が経過したタイミング（例えば、５秒経過タイミング）で上図柄列Ｚ１が停止表示され、その１秒後に下図柄列Ｚ３が有効ライン上にリーチ状態が発生しない停止表示態様で停止表示され、その２秒後に抽選結果が外れを示す停止表示態様で中図柄列Ｚ２が停止表示される。その後、１秒間の停止表示期間（確定時間）を経て、特別図柄抽選の抽選結果が確定表示される。
【２５２８】
図２３７（ｂ）に示した通り、リーチ変動演出が実行される場合は、基本時間（３０秒）が設定され、３０秒間の共通変動パターンとして、リーチ状態となってから５秒が経過するまでの演出態様が設定される。つまり、リーチ状態となってから中図柄列Ｚ２が１周するまでの演出態様が共通変動パターンとして設定される。その後、加算時間に応じた演出態様（リーチパターン、停止図柄）が設定される。
【２５２９】
次に、図２３８を参照して、大当たり遊技のエンディング期間中に実行されるエンディング演出の演出態様について説明をする。図２３８（ａ）は、通常大当たり、図２３８（ｂ）は、確変大当たりを対象としたエンディング期間の演出の流れを示したものであり、図２３８（ｃ）は、確変大当たり遊技中に球が特定ゲートを流下しなかった場合の流れを示したものである。
【２５３０】
図２３８に示した通り、本実施形態では通常大当たりと確変大当たりとでエンディング期間（ＥＤ期間）を異ならせており、通常大当たりは１５秒、確変大当たりでは１７秒のＥＤ期間が設定されるように構成している。そして、それぞれ前半期間と後半期間とに区分けされたエンディング表示態様が表示されるように構成している（図２３６参照）。
【２５３１】
本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング期間における演出態様がセットされ、大当たり期間中にＶ入賞したか否か（特定ゲートへと球が流下したか否か）の判別をエンディング期間（ＥＤ期間）の開始タイミングで判別し、その判別結果に基づいてエンディング表示態様を切り替えるように構成している。
【２５３２】
＜第１０実施形態における電気的構成について＞
次に、図２３９から図２４５を参照して、本第１０実施形態における電気的構成について説明をする。本第１０実施形態のパチンコ機１０は、上述した第４実施形態のパチンコ機１０に対して、主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の一部、ＲＡＭ２０３の一部、及び、音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の一部、ＲＡＭ２２３の一部を変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。
【２５３３】
まず、図２３９から図２４２を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明をする。最初に、図２３９（ａ）を参

照して本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の内容について説明をする。図２３９（ａ）は、本第１０実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２３９（ａ）に示した通り、本実施形態のＲＯＭ２０２は、上述した第４実施形態におけるＲＯＭ２０２（図１１６参照）に対して、第１当たり乱数テーブル２０２ａに代えて特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａを、変動パターン選択４テーブル２０２ｄｃに代えて変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂを、第２当たり乱数テーブル２０２ｂに代えて普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃを、大当たり種別選択４テーブル２０２ｄｂに代えて大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄを設けた点、及び、小当たり乱数テーブル２０２ｄｅを削除した点で相違している。さらに、図示は省略するが、本第１０実施形態では、上述した第４実施形態に対して、第１当たり乱数カウンタＣ１に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する特別当たり乱数カウンタＣ１（更新範囲「０～９９９」）を、第２当たり乱数カウンタＣ２に代えて更新範囲のみを異ならせそれ以外は同一の機能を有する普通当たり乱数カウンタＣ５（更新範囲「０～２９９」）を設けている点で相違している。それ以外の構成については、同一であるため同一の符号を付して詳細な説明を省略する。また、上述した通り、各種カウンタの名称を一部変更しているが、基本的な機能は同一であるため、その詳細な説明や、ＲＯＭ２０２に規定されている各種データテーブルにおいて参照される各種カウンタの説明は省略する。

【２５３４】

まず、図２４０（ａ）を参照して、特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａについて説明をする。図２４０（ａ）は、特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特別図柄大当たり乱数１０テーブル２０２ｊａは、上述した第１当たり乱数テーブル２０２ａ（図２３（ｂ）参照）に対して、特別図柄の図柄種別、及び、特別図柄の確率状態に応じて当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値を規定している点で相違している。

【２５３５】

具体的には、特別図柄抽選が実行された特別図柄の種別（第１特別図柄、第２特別図柄）に関わらず、特別図柄の低確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値（特別図柄の抽選で大当たりと判定される値）として特別当たり乱数カウンタＣ１の値「０～４」の範囲が規定され、特別図柄の高確率状態が設定されている場合は、大当たり判定値とし特別当たり乱数カウンタＣ１の値「０～１９」の範囲が規定されている。即ち、本第１０実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている状態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／２００の確率で大当たりに当選し、特別図柄の高確率状態が設定されている常態で何れの種別の特別図柄抽選が実行されたとしても約１／５０の確率で大当たりに当選するように構成している。なお、本実施形態では各特別図柄種別に対して大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値を共通に規定しているが、これに限ること無く、各特別図柄種別に対して異なる特別当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり判定値となるように規定しても良いし、各特別図柄種別に対して大当たり判定値となる特別当たり乱数カウンタＣ１の値の数を異ならせても良い。

【２５３６】

以上、説明をした通り、本実施形態では、特別図柄の低確率状態が設定されている場合に大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値（「０～４」）が、特別図柄の高確率状態が設定されている場合にも大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値となるように構成している。このように構成することにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される始動入賞処理４（図１３４のＳ１５２参照）にて実行される第１先読み処理（図１３５のＳ１７５７参照）や、第２先読み処理（図１３６のＳ１７６４参照）において、例えば、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される第１当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合に、当該入賞情報に対応する特別図柄抽選が実行される時点における遊技状態を判別（予測）する処理を実行すること無く、当該入賞情報に大当たり当選する情報が含まれていることを事前に予測することができる。なお、これ

に限ること無く、特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される特別当たり乱数カウンタＣ１の値の少なくとも一部、或いは全部が、特別図柄の高確率状態において大当たりと判定されないように特別図柄大当たり当たり乱数テーブル２０２ｊａの内容を規定しても良い。このように構成することで、同一の特別当たり乱数カウンタＣ１の値を取得した場合において、当該取得した特別当たり乱数カウンタＣ１の値を用いた大当たり判定が実行される際に設定されている遊技状態に応じて判定結果を異ならせることができる。よって、特定の特別当たり乱数カウンタＣ１の値を取得する不正行為を行われ難くすることができる。

【２５３７】

次に、図２４０（ｂ）を参照して、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに規定されている内容について説明をする。図２４０（ｂ）は、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに規定されている内容を模式的に示した模式図である。この普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃは、図２４０（ｂ）に示した通り、普通図柄の低確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５が「０～２」の範囲に普図当たりが規定され、普通図柄の高確率状態である場合は、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５が「０～１４９」の範囲に普図当たりが規定されている。

【２５３８】

つまり、本実施形態では、普通図柄の低確率状態が設定されている場合には、普通図柄の抽選で当たりとなる確率（１／１００）が低確率に設定されている。これにより、普通図柄の低確率状態である通常状態、普通図柄の高確率状態である確変状態、時短状態と、で普図当たり遊技の実行確率を異ならせることができる。

【２５３９】

次に、図２４１（ａ）を参照して、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄの内容について説明をする。図２４１（ａ）は、大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄは、第１実施形態における大当たり種別選択テーブル２０２ｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【２５４０】

図２４１（ａ）に示した通り、本第１０実施形態における大当たり種別選択１０テーブル２０２ｊｄには、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１と、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に参照される特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２とが規定されている。

【２５４１】

次に、図２４１（ｂ）を参照して、特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容について説明をする。図２４１（ｂ）は、特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１は、第１特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【２５４２】

図２４１（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における特図１大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ１には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ」～「大当たりＢ」の２個の大当たり種別が規定されている。

【２５４３】

具体的には、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、特別当たり種別カウンタＣ２の値（更新範囲「０～９９」）が「０～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＡ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が

流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＡ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５４４】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２５４５】

また、図２４１（ｂ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、通常大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される大当たり種別である。さらに、「大当たりＢ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１５秒」が設定されるように規定している。

【２５４６】

特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２５４７】

即ち、第１特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る２個の大当たり種別（大当たりＡ、大当たりＢ）は、大当たり遊技のラウンド数は同一であるが、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））への球の通過のさせ易さを異ならせており、「大当たりＡ」のほうが「大当たりＢ」よりも大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させ易い大当たり遊技が実行されるように構成している。よって、「大当たりＡ」は、「大当たりＢ」よりも有利な大当たり種別となる。

【２５４８】

次に、図２４１（ｃ）を参照して、特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容について説明をする。図２４１（ｃ）は、特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２に規定されている内容を模式的に示した模式図である。この特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２は、第２特別図柄抽選で大当たり当選し、大当たり種別を選択する際に参照されるデータテーブルである。

【２５４９】

図２４１（ｃ）に示した通り、本第１０実施形態における特図２大当たり用１０テーブル２０２ｊｄ２には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、「大当たりＣ」～「大当たりＥ」の３個の大当たり種別が規定されている。

【２５５０】

具体的には、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別として、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「０～２９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＣ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。

【２５５１】
特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。
【２５５２】
また、図２４１（ｃ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「３０～６９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ」は、大当たりのラウンド数が７ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＤ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。
【２５５３】
特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ」が決定される割合は４０％（４０／１００）である。
【２５５４】
また、図２４１（ｃ）に示した通り、特別当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、確変大当たり遊技が実行される大当たり種別であって、大当たり遊技終了後に時短カウンタ２０３ｈの値に「１００」が、確変カウンタ２０３ｊａの値に「５０」が設定される大当たり種別である。なお、確変大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））を球が流下（通過）しなかった場合は（非Ｖ時は）、大当たり遊技終了後に確変カウンタ２０３ｊａの値に「０」が設定される。さらに、「大当たりＥ」では、大当たり遊技のエンディング期間として「１７秒」が設定されるように規定している。
【２５５５】
特別当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ」が決定される割合は３０％（３０／１００）である。
【２５５６】
即ち、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合に設定され得る３個の大当たり種別（大当たりＣ、大当たりＤ、大当たりＥ）は、何れも確変大当たり遊技が実行されるが、大当たり遊技のラウンド数を異ならせており、最も多くのラウンド遊技が実行される「大当たりＥ」が最も遊技者に有利な大当たり種別となり、「大当たりＡ」が最も遊技者に不利な大当たり種別となる。
【２５５７】
以上、説明をした通り、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合には、必ず確変大当たり遊技が実行されるため、５０％の割合で確変大当たり遊技が実行される第１特別図柄抽選よりも、大当たり遊技終了後に設定される遊技状態の面では、有利な大当たり種別となる。また、大当たり遊技中に実行されるラウンド遊技の数、即ち、大当たり遊技中に獲得可能な賞球数の面では、獲得し得る最大数は第２特別図柄抽選のほうが多く、獲得し得る最低数も第２特別図柄抽選のほうが少なくなるように規定している。また、平均的に獲得

可能な賞球数では、第２特別図柄抽選のほうが多くなるように規定している。
【２５５８】
よって、最低の条件において獲得可能な賞球数の面では、第１特別図柄抽選のほうが有利となり、それ以外の面では第２特別図柄抽選のほうが有利となる。なお、本実施形態では、図２４１に示した大当たり種別を規定しているが、これに限ること無く、上述した各実施形態にて設定され得る各大当たり種別と同一の技術思想に基づいて様々な大当たり種別を設定可能に構成しても良い。
【２５５９】
次に、図２４２を参照して、本第１０実施形態における変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂの内容について説明をする。図２４２（ａ）は、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂに規定されている内容を模式的に示した模式図である。図２４２（ａ）に示した通り、変動パターン選択１０テーブル２０２ｊｂには、通常状態が設定されている状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される通常用１０テーブル２０２ｊｂ１と、確変状態或いは時短状態が設定されている状態において特別図柄変動の変動パターンを選択する際に参照される確変・時短用１０テーブル２０２ｊｂ２とが規定されている。
【２５６０】
まず、図２４２（ｂ）を参照して、通常用１０テーブル２０２ｊｂ１について説明する。図２４２（ｂ）は、この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１の規定内容を示した図である。この通常用１０テーブル２０２ｊｂ１には、特別図柄の抽選結果に対応させて、各種変動パターンがそれぞれ規定されており、その変動パターンのそれぞれに対して、変動種別カウンタＣＳ１の値が割り付けされている。具体的には、特別図柄の種別（図柄種別）が第１特別図柄（特図１）で、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１９」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～４２秒のノーマル（リーチ）が規定されている。このノーマルが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～１２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。詳細な説明は省略するが、本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、例えば、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値が「０」である場合には加算時間が「３秒」、「１」である場合には加算時間が「３．５秒」、「２」である場合には加算時間が「４秒」、「３」である場合には加算時間が「４．５秒」、「３」である場合には加算時間が「５秒」、「４」である場合には加算時間が「５．５秒」、「５」である場合には加算時間が「６秒」、「６」である場合には加算時間が「６．５秒」、「７」である場合には加算時間が「７秒」、「８」である場合には加算時間が「７．５秒」、「９～１１」である場合には加算時間が「８秒」、「１２」である場合には加算時間が「８．５秒」、「１３」である場合には加算時間が「９秒」、「１４」である場合には加算時間が「９．５秒」、「１５」である場合には加算時間が「１０秒」、「１６」である場合には加算時間が「１０．５秒」、「１７」である場合には加算時間が「１１秒」、「１８」である場合には加算時間が「１１．５秒」、「１９」である場合には加算時間が「１２秒」となるように規定されている。
【２５６１】
そして選択された基本時間（３０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間を示すコマンド（加算コマンド）が音声ランプ制御装置１１３に対して通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（ノーマルリーチ）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいてリーチ図柄（第３図柄の種別）を設定するように構成している。これにより、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本実施形態では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、変動演出が実行されてからリーチ状態となるまでの期間を可変させること無く、様々な第３図柄の種別でリーチ演出を実行することができる。

【２５６２】
また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「２０～１６９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４３秒～５２秒のスーパー（リーチ）が規定されている。このスーパーが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が１３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。
【２５６３】
ここで、本実施形態では、加算コマンドに含まれる情報（秒数）に応じて、リーチ演出の演出態様を可変可能に構成しており、具体的には、加算コマンドに含まれる秒数が「３秒～１２秒」の場合は、ノーマルリーチ演出（中図柄列Ｚ２が１周程度変動した後に停止表示される演出）が、「１３秒～２２秒」の場合は、スーパーリーチ演出（中図柄列Ｚ２が２周程度変動した後に停止表示される演出）が実行されるように構成している。
【２５６４】
このように構成することで、例えば、最初の所定期間中は同一の演出態様で変動演出が実行され、その後、演出態様が分岐する変動演出を実行する場合において、同一の演出態様が実行される期間を基本コマンド（基本時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定し、分岐後の変動演出を加算コマンド（加算時間を示す情報が含まれるコマンド）に基づいて設定することが可能となる。よって、例えば、全体の変動時間が同一の場合であっても、その変動時間のうち、基本時間が占める割合、加算時間が示す割合を変更するだけで、音声ランプ制御装置１１３側で容易に異なる変動演出を設定することができる。
【２５６５】
なお、本実施形態では、ノーマルリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、スーパーリーチが実行される場合の基本時間（３０秒）と、を同一にし、加算時間として設定された変動時間の長さに応じて、リーチ演出の演出態様を可変させるように構成しているが、これに限ること無く、ノーマルリーチ用の基本時間を３０秒、スーパーリーチ用の基本時間を４０秒に規定し、第３図柄の種別を決定するためだけに加算時間を「３～１２秒」の範囲から選択するように構成しても良い。
【２５６６】
次いで、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１７０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が９０秒のＳＰ（リーチ）が規定されている。このＳＰが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が５５秒間、加算時間が３５秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、ＳＰが決定された場合には、一旦リーチ状態となった第３図柄の変動演出が別の変動演出へと切り替わる演出が実行されるため、リーチ状態となった場合に最初に遊技者が視認可能となる中図柄列Ｚ２の第３図柄の種別を、常に特定の第３図柄（本実施形態では数字の１を付した第３図柄）となるように構成したとしても、遊技者に違和感を与えること無く、変動の途中で中図柄列Ｚ２の第３図柄の表示順序を最終的に停止させる第３図柄に対応させて変更させることができるため、上述したノーマル、スーパーのように、加算時間を可変させてリーチ状態となる第３図柄の種別を設定する必要が無い。
【２５６７】
また、図柄種別が特図１で、当否判定結果が外れの場合についても同様に、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～１７９」の場合は、変動パターンとして変動時間が８秒の外れが規定されている。この外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間８秒、加算時間０秒を示す組合せのコマンドが出力される。ここで、外れが決定された場合には、第３図柄の変動演出として、リーチ状態にならずに外れを示す組合せで第３図柄が停止表示される変動演出が実行される。よって、加算時間を設定する必要が無い。
【２５６８】

また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１８０～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が３３秒～５２秒のリーチ外れが規定されている。このリーチ外れが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が３０秒間、加算時間が３秒～２２秒の何れかを示す組合せのコマンドが出力される。本実施形態では、取得した変動種別カウンタＣＳ１の値に応じて加算時間が０．５秒単位でより詳細に設定されるように構成しており、その内容は上述したノーマルのパターンと同一であるため詳細な説明を省略する。つまり、抽選結果が外れである場合にも、抽選結果が当たりである場合と同様の変動パターンコマンドが設定されるように構成している。なお、抽選結果が外れである場合には、最終的に停止表示される第３図柄が大当たりとなる組合せ以外となるように停止表示される第３図柄の種別を設定する必要があるため、音声ランプ制御装置１１３側では、当たり当選している場合に参照される加算コマンドに基づく第３図柄種別の設定内容から１つずらした第３図柄が設定されるように補正処理が実行される。これにより、リーチ外れ演出が実行されると、大当たりの組合せとなる第３図柄の近辺で第３図柄が停止表示（外れ停止表示）される演出態様を容易に設定することができる。

【２５６９】

一方、特別図柄の種別（図柄種別）が第２特別図柄（特図２）である場合は、当否判定結果が大当たりであって、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「０～９９」の場合は、変動パターンとして変動時間が４０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が３０秒を示す組合せのコマンドが出力される。また、取得した変動種別選択カウンタＣＳ１の値が「１００～１９８」の場合は、変動パターンとして変動時間が１０秒の特殊リーチが規定されている。この特殊リーチが決定されると、変動パターンコマンドとして、基本時間が１０秒間、加算時間が０秒を示す組合せのコマンドが出力される。

【２５７０】

ここで、本実施形態では、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄抽選が実行されると、図２３２（ｂ）から図２３４を参照して上述したように、チャンスゾーン中の変動演出が実行されるように構成している。そして、音声ランプ制御装置１１３に対して基本時間（１０秒）を示すコマンド（基本コマンド）と、加算時間（３０秒）を示すコマンド（加算コマンド）が通知された場合には、基本コマンドに含まれる情報に基づいて変動パターン（特殊変動）を設定し、加算コマンドに含まれる情報に基づいて特殊リーチを設定するように構成している。より具体的には、通常状態が設定されている状態で第２特別図柄の変動パターンコマンドとして基本時間１０秒を示す基本コマンドが通知された場合には、図２３２（ｂ）に示した通り、上下方向に第３図柄が変動する特殊変動演出の演出態様が設定される。そして、基本時間の経過タイミングにて図２３３（ａ）に示したように第３図柄を停止表示（仮停止表示）させる演出態様が設定される。そして、加算時間０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊外れである場合は）、そのまま第３図柄を確定表示し変動演出を終了する。

【２５７１】

一方、加算時間３０秒を示す加算コマンドを受信している場合は（変動パターンが特殊リーチである場合は）、図２３３（ｂ）や図２３４に示したように、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出が設定される。なお、仮停止している第３図柄が再始動する変動演出の詳細な演出態様については、図２４４を参照して後述する。

【２５７２】

次に、図２３９（ｂ）を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の詳細について説明をする。図２３９（ｂ）は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２３９（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃ、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄ、遊技状態格納エリア２０３ｇ、時短カウンタ２０３ｈ、確変

カウンタ２０３ｊａ、大当たり開始フラグ２０３ｊｂ、大当たり中フラグ２０３ｊｃｃ、確変設定フラグ２０３ｊｄ、確変通過カウンタ２０３ｊｅ、入賞個数カウンタ２０３ｊｆ、残球タイマフラグ２０３ｊｇ、残球タイマ２０３ｊｈ、確変有効フラグ２０３ｊｉ、確変有効タイマ２０３ｊｊ、排出個数カウンタ２０３ｊｋ、その他メモリエリア２０３ｚを少なくとも有している。

【２５７３】

なお、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＲＡＭ２０３が有する各種構成のうち、上述した各実施形態と同一名称の構成について、説明の便宜上、異なる符号を付しているものもあるが、名称が同一の構成であって、詳細な説明が省略されているものは、符号が異なっていたとしても同一内容のものである。

【２５７４】

第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａは、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）を有しており、これらの各エリアには、特別当たり乱数カウンタＣ１、特別当たり種別カウンタＣ２、及び停止種別選択カウンタＣ３の各値がそれぞれ格納される。

【２５７５】

より具体的には、球が第１入球口６４へ入賞（始動入賞）したタイミングで、各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２５７６】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタＣ１～Ｃ３の各値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。

【２５７７】

なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。本制御例では、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａにおいて、入賞のデータが記憶されている保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）についてのみデータのシフトが行われる。

【２５７８】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様に、４つの保留エリアを有している。この第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂには、第２入球口６４０への始動入賞に基づいて取得される各カウンタ値が記憶される。カウンタ値の格納方法等については、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａと同様であるため、その詳細な説明については省略する。

【２５７９】

普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃは、１つの実行エリアと、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）とを有している。これらの各エリアには、普通当たり乱数カウンタＣ５が格納される。より具体的には、球が普通入球口（スルーゲート）６７を通過したタイミングで、カウンタＣ５の値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと同様に、入賞した順序が保持されつつ、入賞に対応するデータが格納される。尚、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２５８０】
その後、主制御装置１１０において、普通図柄の当たりの抽選が行われる場合には、普通図柄保留球格納エリア２０３ｄｃの保留第１エリアに記憶されているカウンタＣ５の値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶されたカウンタＣ５の値に基づいて、普通図柄の当たりの抽選などの判定が行われる。
【２５８１】
なお、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となるので、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａや、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの場合と同様に、他の保留エリアに記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリアに詰めるシフト処理が行われる。また、データのシフトも、入賞のデータが記憶されている保留エリアについてのみ行われる。
【２５８２】
第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、第１入球口６４への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、初期値がゼロに設定されており、第１入球口６４へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される。一方、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される。
【２５８３】
この第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（第１特別図柄における変動表示の保留回数Ｎ１）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される。保留球数コマンドは、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値が変更される度に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【２５８４】
音声ランプ制御装置１１３は、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値が変更される度に、主制御装置１１０より送信される保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動表示の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３の第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１によって管理される変動表示の保留球数が、ノイズ等の影響によって、主制御装置１１０に保留された実際の変動表示の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【２５８５】
なお、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに基づいて保留球数を管理し、保留球数が変化する度に表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１に保留球数図柄を表示する。
【２５８６】
第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、第２入球口６４０への入球（始動入賞）に基づいて第１図柄表示装置３７で行われる特別図柄（第１図柄）の変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動表示）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、初期値がゼロに設定されており、第２入球口６４０へ球が入球して変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１ずつ加算される。一方、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅは、新たに特別図柄の変動表示が実行される毎に、１減算される。この第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値も、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値と同様に、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。
【２５８７】
普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、スルーゲート６７における球の通過に基づいて第２図柄表示装置８３で行われる普通図柄（第２図柄）の変動表示の保留球数（待機回数）

を最大４回まで計数するカウンタである。この普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄは、上述した第１実施形態にて用いられる普通図柄保留球数カウンタ２０３ｄと同一の内容であるためその詳細な説明を省略する。

【２５８８】

確変カウンタ２０３ｊａは、特別図柄の高確率状態が設定されている状態を示すためのカウンタであって、特別図柄の高確率状態が設定されている場合に対応する値が設定される。この確変カウンタ２０３ｊａには、大当たり遊技終了後に、その当選した大当たり種別に対応した値が設定される（図２５３のＳ２６０２参照）。そして、大当たり遊技に当選した場合に０にクリアされる。また、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きい状態、即ち、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で特別図柄変動が停止表示される毎に値が１減算される（図２４８のＳ６２２参照）。

【２５８９】

なお、本実施形態では、特別図柄の高確率状態が設定されると、確変カウンタ２０３ｊａの値がセットされ、特別図柄抽選（変動）に基づいて、確変カウンタ２０３ｊａの値が減算され、確変カウンタ２０３ｊａの値が０となった場合に、確変状態が終了し、時短状態へと移行するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、次回の大当たり遊技が実行されるまでは特別図柄の高確率状態が継続するように構成しても良い。この場合、確変カウンタ２０３ｊａの値として、「１００００」を設定するように構成すれば良い。

【２５９０】

また、本実施形態では、確変状態を終了させるための条件、即ち、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させるための条件として、特別図柄抽選（変動）の回数に基づいて確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させる条件のみを設定しているが、これに限ること無く、例えば、主制御装置１１０の実行する各種処理の処理内容によって成立し得る終了条件が成立した場合に、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算するように構成してもよい。具体的には、特別図柄の高確率状態が設定されている状態で実行される各図柄抽選の抽選結果が所定の抽選結果（例えば、特殊外れ当選）となった場合、或いは、普通図柄抽選の結果が所定の抽選結果（例えば、特殊普図当たり当選）となった場合にも、確変カウンタ２０３ｊａの値を減算させるように構成しても良いし、球が特定の入球口（例えば、第１入球口６４、第２入球口６４０等）に入球したことに基づいて確変カウンタ２０３ｊａの値を減算するように構成してもよい。

【２５９１】

加えて、本実施形態では、確変カウンタ２０３ｊａの値を１ずつ減算するように構成しているが、成立した終了条件の種別に応じて、確変カウンタ２０３ｊａの値を複数まとめて（例えば、２）減算するように構成しても良いし、現状の確変カウンタ２０３ｊａの値に関わらず、確変カウンタ２０３ｊａの値が「０」になるように減算するように構成しても良い。このように構成することで、確変状態がいつまで継続するのかを遊技者に分かり難くすることができ、確変状態中の遊技に対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２５９２】

さらに、確変状態が設定される条件の成立内容（大当たり種別）に応じて、確変状態を終了させる条件を異ならせても良い。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技を実行させることだけでは無く、実行された大当たり遊技に対応する大当たり種別に対しても興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２５９３】

大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりを開始させるか否かを示すフラグである。この大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであれば、大当たりを開始させるタイミングであることを意味し、オフであれば、大当たりを開始させるタイミングではないことを意味する。この大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりを示す変動表示の終了タイミングとなった場合にオンに設定される。また、大当たり開始フラグ２０３ｊｂは、大当たりの開始を設定した場合にオフに設定される（図２５１のＳ２４０３参照）。

【２５９４】

大当たり中フラグ２０３ｊｃは、大当たり（特別遊技状態）中であるか否かを示すフラグである。この大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであれば、大当たり中であることを意味し、オフであれば大当たり中でないことを意味する。大当たり中フラグ２０３ｊｃは、特別図柄の抽選により大当たりとなり、大当たり（特別遊技状態）が開始されると共にオンに設定される（図２５１のＳ２４０３参照）。また、大当たり（特別遊技状態）の終了時にオフに設定される（図２５３のＳ２６０５参照）。そして、特別図柄変動処理１０（図２４７参照）では、この大当たり中フラグ２０３ｊｃが参照されて、大当たり中であるか否かが判別される（図２４７のＳ６０１参照）。

【２５９５】

確変設定フラグ２０３ｊｄは、大当たり遊技後に遊技状態を確変状態に移行させるか否かを示すフラグである。本パチンコ機１０では、遊技状態が確変状態に設定されるか否かは、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０内に設けられた特定ゲート（特別排出流路２６５０ｅ２（図１９６参照））に球が入球（流下）したか否かにより決定される。ここで、この特定ゲートへと球が入球（流下）したこと（特定ゲートに設けられている確変スイッチの通過）を検出すると、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンに設定される（図２５４のＳ２７１５）。一方、この確変設定フラグ２０３ｊｄは、大当たりの終了時にオフに設定される（図２５３のＳ２６０５参照）。なお、この確変設定フラグ２０３ｊｄは、電源断時にはバックアップされ、復帰時（電源投入時）には電源断直前の状態に設定される。また、パチンコ機１０が初期化された状態ではオフに設定される。

【２５９６】

なお、電源投入時に確変設定フラグ２０３ｊｄがオンに設定されている場合には、確変スイッチに電源断前に通過したかを判別して、通過していると判別できた場合に、確変設定フラグ２０３ｊｄを正式にオンに設定して復帰するように構成してもよい。この場合、電源断前に確変スイッチを通過しているかの判別は、後述する確変通過カウンタ２０３ｍが０より大きい値であるかにより判別できる。このように構成することで、電源断されている状態で、確変設定フラグ２０３ｊｄのみをオンに書き換えて電源を再投入されるような不正を判別して、遊技店側の被害を低減することができる。

【２５９７】

確変通過カウンタ２０３ｊｅは、大当たり遊技中の１つのラウンド（本実施形態では、大当たりの５ラウンド）で確変スイッチを通過した（特定ゲートを流下した）球の数をカウントするためのカウンタである。なお、この確変通過カウンタ２０３ｊｅと後述する排出個数カウンタ２０３ｊｋとの合計によりＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに入賞した遊技球が全て排出されたかを判別することができる。この確変通過カウンタ２０３ｊｅは、確変スイッチを球が通過した（特定ゲートを流下した）場合に１ずつ加算されて更新される。また、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球の数と排出個数が一致するか否かの判定処理を実行した後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この確変通過カウンタ２０３ｊｅは、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【２５９８】

入賞個数カウンタ２０３ｊｆは、大当たり遊技における１つのラウンドでＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａに入賞した球の数をカウントするためのカウンタであり、特定入賞口２６５０ａへの入賞が検出されたことに基づいて、１ずつ加算されて更新される。一方、１つのラウンドが終了した場合に、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した個数（入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値）と排出された個数（排出個数カウンタ２０３ｊｋと確変通過カウンタ２０３ｊｅとの合計値）とが一致しているか判別された後に、初期値である「０」にリセットされる。なお、この入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値は、電源断時にはバックアップされる。また、初期化された状態では、０に設定される。

【２５９９】

残球タイマフラグ２０３ｊｇは、１のラウンドが終了し、特定入賞口２６５０ａが閉鎖した後の球はけ期間であるか否かを示すフラグである。この残球タイマフラグ２０３ｊｇが

オンに設定されている場合は、球はけ期間であることを意味する。この残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンに設定されている間は、後述する残球タイマ２０３ｒが１ずつ加算されて更新される。残球タイマ２０３ｒは、特定入賞口２６５０ａが閉鎖されてからの時間を判別するためのカウンタであり、Ｖ入賞装置２６５０内の遊技球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。

【２６００】

残球タイマ２０３ｊｈは、予め設定されている１のラウンドが終了してＶ入賞装置２６５０の特定入賞口２６５０ａが閉鎖した場合に、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球が排出されるのに必要な時間が経過したかを判別するためのカウンタである。本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０に入賞した球が排出されるまでに必要な時間は０．５秒であり、本実施形態では、予め０．８秒に対応するカウンタ値が残球タイマ２０３ｊｈの上限値として設定されている。この残球タイマ２０３ｊｈの上限値（本実施形態では、０．８秒）となったことに基づいて、Ｖ入賞装置２６５０への入賞個数とその排出個数とが一致しているかの判別が実行される。一致しない場合には、エラーコマンドが設定されて、その旨が報知される。よって、Ｖ入賞装置２６５０内に遊技球が球詰まりしていることを早期に知らせることができる。

【２６０１】

なお、入賞個数と排出個数が一致しない場合には、専用のフラグをオンに設定しておき、そのフラグがオンである場合には確変スイッチを遊技球が通過しても確変設定フラグ２０３ｊｄをオンに設定しない構成にしてもよい。このように構成することで、不正に確変状態が付与されることを抑制できる。

【２６０２】

確変有効フラグ２０３ｊｉは、振分部材が球を特定ゲートへとに振り分け不可能な配置に切り替わった後に、遊技球が確変スイッチを通過した（Ｖ領域に入球した）場合に、その通過（入球）を有効とするか否かを判別するためのフラグである。この確変有効フラグ２０３ｊｉがオンに設定されている場合には、確変スイッチを遊技球が通過することが正常な期間であることを示している。

【２６０３】

確変有効タイマ２０３ｊｊは、上述した確変有効フラグ２０３ｊｉがオンに設定されてからの時間をカウントする為のカウンタである。この確変有効タイマ２０３ｊｊによりＶ役物が非Ｖ側の配置に切り替わった後に、確変スイッチを正常に通過するのに必要な期間を判別することができる。本実施形態では、Ｖ役物に到達した遊技球が確変スイッチを通過するのに要する時間は０．３秒である。確変有効タイマ２０３ｊｊの上限値は０．５秒に対応するカウンタ値に設定されており、それ以後に確変スイッチを通過しても不正と判別して通過と判別しない。

【２６０４】

これにより、不正に遊技球をＶ領域に入球させて確変スイッチを通過させたり、確変スイッチの下方よりピアノ線等で遊技球を押し上げて通過させたり、電波等により磁気センサを通過と誤検出させたりする不正による被害を抑制できる。

【２６０５】

排出個数カウンタ２０３ｊｋは、１のラウンドで可変入賞装置６５から排出された遊技球の数をカウントするためのカウンタである。この排出個数カウンタ２０３ｊｋは、可変入賞装置６５に入賞した球の数と排出個数との一致が判別された後に、初期値である０にリセットされる。

【２６０６】

次に、図２４３から図２４５を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２、及びＲＡＭ２２３の構成について説明をする。まず、図２４３（ａ）を参照して、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成について説明をする。図２４３（ａ）は、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の内容を示した模式図である。本第１０実施形態では、上述した第１実施形態の音声ラン

プ制御装置１１３のＲＯＭ２２２に対して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａ、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂを追加した点と、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容、及び、動作シナリオテーブル２２２ｂの内容を、本実施形態に対応させて変更させた点で相違している。なお、変動パターン選択テーブル２２２ａの内容、及び、動作シナリオテーブル２２２ｂの内容の変更点については、その詳細な内容の説明を省略するが、主制御装置１１０の変更点に伴う各種値が変更されているものである。

【２６０７】

まず、図２４４を参照して、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａの内容について説明をする。図２４４は、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａの内容を模式的に示した図である。この通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａは、通常状態が設定されている間に実行された第２特別図柄変動のうち、加算時間が３０秒の変動パターンが選択された場合の第３図柄の演出態様を選択する際に参照されるデータテーブルであって、第２特別図柄抽選の抽選結果（当否判定結果）、特図２保留数、特図１保留数、演出カウンタ２２３ｆの値に対応させて異なる演出態様（演出内容）が規定されている。

【２６０８】

本実施形態では、通常状態中に第２特別図柄変動が実行されると、基本時間（１０秒）に対応させて、共通の外れリーチ演出が実行され（図２３３（ａ）参照）、その後、通常中特図２演出選択テーブル２２２ｊａを参照して選択された演出内容（演出態様）として疑似変動演出（図２３３（ｂ）～２３４参照）が加算時間（３０秒）の間に実行されるように構成している。

【２６０９】

具体的には、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～７９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が、「８０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似２演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～８９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、「９０～９９」の範囲に、変動パターンとして「特殊疑似４演出」が規定されている。

【２６１０】

また、抽選結果が大当たりであって、特図２保留数が０の場合は、特図１保留数が１～４の場合に「特殊終了演出」が、特図１保留数が０の場合に「疑似無し演出」が設定される。

【２６１１】

抽選結果が外れである場合には、特図２保留数が３の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似３演出」が規定されており、特図２保留数が２の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似２演出」が、特図２保留数が１の場合は、特図１保留数に関わらず取得した演出カウンタ２２３ｆの値が「０～９９」の範囲に、変動パターンとして「疑似１演出」が、特図２保留数が０の場合は、「疑似無し演出」が規定されている。

【２６１２】

以上、説明をした通り、本実施形態では、第２特別図柄の疑似変動演出の演出態様を設定する際に、特図２保留数及び特図１保留数の有無を判別し、次に実行される特別図柄抽選に対応する演出態様で疑似変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、１の特別図柄変動期間中に実行される疑似変動演出を、あたかも次の特別図柄変動に対応させた変動演出と思わせ易くすることができる。

【２６１３】

さらに、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数（第３図柄の仮停止回数）が、獲得済みの特図２保留数に対応させた回数となるように構成しているため、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に獲得した特図２保留が全て使用されたと思わせることができる。

よって、大当たり当選している疑似変動演出が実行された場合は、通常状態中に実行された普図当たり遊技中に多くの特図２保留を獲得した結果として、大当たり当選したと遊技者に思わせることができる。また、外れ当選している疑似変動演出が実行された場合は、特図２保留を全て消化したと思わせた後に、次に特図２保留を用いた変動演出が実行されるため（チャンスゾーンが継続するため）、遊技者に以外性のある演出を提供することができる。

【２６１４】

また、本実施形態では、大当たり当選した場合にのみ設定される疑似変動演出（特殊疑似２演出、疑似４演出）を設けているため、疑似変動演出にて実行される疑似変動回数と、特図２保留数とに対して遊技者に興味を持たせることができる。

【２６１５】

次に、図２４５を参照して、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂの内容について説明をする。図２４５は、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂの内容を模式的に示した模式図である。この確変中演出選択テーブル２２２ｊｂは、確変状態中に実行される特別図柄変動の変動パターンとして、基本時間が３０秒の変動パターンが選択された場合における変動演出を設定する際に参照されるデータテーブルである。

【２６１６】

図２４５に示した通り、特別図柄の種別と、抽選結果と、演出カウンタ２２３ｆの値とに応じて異なる演出態様が規定されている。具体的には、図柄種別が第１特別図柄（特図１）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「確変シングルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「ダブルリーチ」が規定され、大当たり通常である場合は「ダブルリーチ」が、外れの場合は「非リーチ」が規定されている。

【２６１７】

また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）であって、抽選結果が確変大当たりである場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４９」の範囲に「特殊ダブルリーチ」が、「５０～９９」の範囲に「確変ダブルリーチ」が規定され、外れの場合は、演出カウンタ２２３ｆの値が「０～４」の範囲に「ダブルリーチ」が、「５～１０」の範囲に「確変ダブルリーチ」が、「１１～９９」の範囲に「非リーチ」が規定されている。

【２６１８】

このように構成することで、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合も、第２特別図柄抽選が実行される場合も「ダブルリーチ」（図２３５（ａ）に示した、通常当たりに対応する第３図柄を含む２以上の第３図柄がリーチ状態となるリーチ演出）が実行されることになるため、遊技者に対して、「ダブルリーチ」が実行された場合に、何れの特別図柄抽選に対応する第３図柄変動演出が実行されているのかを分かり難くすることができる。

【２６１９】

さらに、「特殊ダブルリーチ」が設定されると、最初に「ダブルリーチ」の演出態様が設定され、その後、図２３５（ｂ）に示した「確変ダブルリーチ」へと演出態様が可変するリーチ演出が実行される。よって、第１特別図柄抽選に対応して「ダブルリーチ」が実行された場合であっても、途中で「確変ダブルリーチ」へと昇格することを期待させながら遊技を行わせることができる。なお、この「特殊ダブルリーチ」において、リーチ演出の演出態様が可変するタイミングは、中図柄列Ｚ２が１周、或いは２周したタイミングとしているが、これに限ること無く、遊技者が操作ボタン２２を操作したタイミングに基づいて演出態様を可変しても良い。

【２６２０】

次に、図２４６を参照して、本第１０実施形態における遊技の流れを簡単に説明をする。図２４６は、本第１０実施形態における遊技の流れを示した遷移図である。図２４６に示した通り、本実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態として、通常状態、確変状態、時短状態の３つの遊技状態を設定可能に構成している。そして、通常状態では、第１特別図

柄抽選が第２特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成し、確変状態、時短状態では、第２特別図柄抽選が第１特別図柄抽選よりも実行し易くなるように構成している。

【２６２１】

通常状態において実行された第１特別図柄抽選で大当たり当選（大当たり確率１／２００）した場合は、１／２の確率で通常大当たり遊技と確変大当たり遊技が実行され、大当たり遊技中に特定ゲートへと球が流下した場合に、確変状態へと移行し、特定ゲートへと球が流下しなかった場合に、時短状態へと移行する。

【２６２２】

確変状態は、特別図柄抽選が５０回実行される、或いは大当たり当選するまで継続するように構成しており、確変状態中に大当たり当選すること無く、特別図柄抽選が５０回実行されると、時短状態へと移行する。この時短状態は、大当たり遊技が終了してから１００回の特別図柄抽選が実行されるまで継続するように構成しており、例えば、大当たり遊技の終了後に時短状態が設定される場合は、時短回数が１００回となり、確変状態から時短状態へと移行した場合が、時短回数が５０回となる。

【２６２３】

＜第１０実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図２４７から図２５５を参照して、本第１０実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理の内容について説明をする。本第１０実施形態では、上述した通り、第１特別図柄の抽選権利（特図１保留）と、第２特別図柄の抽選権利（特図２保留）と、を共に記憶している状態において、第２特別図柄の抽選を優先的に実行するように構成している点。大当たり遊技が実行されている間に、Ｖ入賞装置２６５０内に配設された特定ゲートへと球を流下させることにより、大当たり遊技の終了後に特別図柄の高確率状態が設定されるように構成している点。遊技者に有利な遊技状態である確変状態を終了させるための終了条件として、特別図柄抽選で大当たり当選した場合に成立する終了条件以外に、特別図柄抽選が所定回数（例えば、５０回）実行された場合に成立する終了条件を設けるように構成している点で上述した各実施形態と相違している。

【２６２４】

そして、上述した相違点を有するパチンコ機１０を構成するために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１にて実行される制御処理として、後述する特別図柄変動処理１０（図２４７のＳ１５４参照）、普通図柄変動処理１０（図２４９のＳ１６６参照）、スルーゲート通過処理（図２５０のＳ１５７参照）、大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）を実行するように構成している。それ以外の制御内容については、上述した各実施形態のパチンコ機１０において実行される制御処理内容の何れかと同一であるため、詳細な説明を省略する。

【２６２５】

まず、図２４７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）について説明する。図２４７は、この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）を示すフローチャートである。この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）は、タイマ割込処理の中で実行され、第１図柄表示装置３７において行う特別図柄（第１図柄）の変動表示や、第３図柄表示装置８１において行う第３図柄の変動表示などを制御するための処理である。

【２６２６】

この特別図柄変動処理１０（Ｓ１５４）では、まず、今現在が、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であるかを判別する（Ｓ６０１）。具体的には、大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであるかを判別する。判別の結果、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）であれば（Ｓ６０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。

【２６２７】

Ｓ６０１の処理において、特別図柄の大当たり中（大当たり遊技中）ではないと判別した場合は（Ｓ６０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ６０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ６０２：Ｎ

ｏ）、即ち、新たな特別図柄抽選（変動）を実行可能な状態であれば、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ６０３）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ６０４）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ６０５）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ６０６）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄に対応させた第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２に格納する。

【２６２８】

Ｓ６０６の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータをシフトする（Ｓ６０７）。Ｓ６０７の処理では、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ６０８の処理へ移行する。

【２６２９】

一方、Ｓ６０４の処理において、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０である場合は（Ｓ２０４：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ２０８）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいかを判別する（Ｓ６０９）。

【２６３０】

Ｓ６０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ６０９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ６０９の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ６０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ６０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ６１０）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を示す保留球数コマンドを設定する（Ｓ６１１）。ここで設定された保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃのうち、第２特別図柄に対応させた第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１に格納する。

【２６３１】

Ｓ６１１の処理により保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに格納されたデータを、Ｓ６０７の処理と同一の手法によりシフトして（Ｓ６１２）、処理をＳ６０８の処理へと移行する。Ｓ６０７、またはＳ６１２の処理後に実行されるＳ６０８の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理を実行し（Ｓ６０８）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理では、上述した第１実施形態の特別図柄変動開始処理（図４１のＳ２０５参照）にて実行される特別図柄大当たり判定処理（図４１のＳ３０６参照）と同様に、特別図柄の抽選結果を判別するための処理と、特別図柄変動パターン選択処理（図４１のＳ３０７

参照）と同様に特別図柄変動の変動パターンを選択するための処理が実行される。
【２６３２】
Ｓ６０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ６０２：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新する（Ｓ６１４）。Ｓ６１４の処理では、特別図柄の変動時間を計測するための変動時間カウンタの値が更新され、更新後の変動時間カウンタの値に対応させて第１図柄表示装置８１の表示が更新される。この変動時間カウンタには、特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）にて選択された変動パターンに対応する変動時間を示す値が、特別図柄変動の開始タイミングでセットされ、その後、Ｓ６１４の処理を実行する毎に更新（減算）される。一方、Ｓ６１３の処理で変動時間が経過したと判別された場合は（Ｓ６１３：Ｙｅｓ）、即ち、Ｓ６１４の処理で更新された変動時間カウンタの値が０である場合は、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ６１５）。停止図柄の設定は、特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理（Ｓ６０８）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たりＡ～Ｅのいずれかが決定される。
【２６３３】
尚、本制御例では、大当たりＡになる場合には、第１図柄表示装置３７において青色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＢになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＣとなる場合には、緑色のＬＥＤを点灯させ、大当たりＤとなる場合には、青色のＬＥＤと緑色のＬＥＤを点灯させる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤの表示は、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。
【２６３４】
Ｓ６１５の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ６１６）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ６１６：Ｙｅｓ）、大当たり開始フラグ２０３ｊｂをオンに設定し（Ｓ６１７）、時短カウンタ２０３ｈ、確変カウンタ２０３ｊａの値をクリア（０に設定）し（Ｓ６１８）、Ｓ６１９の処理へと移行する。Ｓ６１７の処理によって、大当たり開始フラグがオンに設定されると、主制御装置１１０にて実行されるメイン処理の大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）が実行された場合に、Ｓ２４０１：Ｙｅｓへ分岐して、オープニングコマンドが設定される（Ｓ２４０２）。その結果、第３図柄表示装置８１において、大当たり演出が開始される。
【２６３５】
Ｓ６１６の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れであれば（Ｓ６１６：Ｎｏ）、Ｓ６１７，Ｓ６１８の処理をスキップして、更新処理を実行し（Ｓ６２０）、その後、Ｓ６１９へと移行する。
【２６３６】
ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、状態コマンドに含まれる遊技状態を取得する。これにより、音声ランプ制御装置１１３の把握する状態を、実際のパチンコ機１０の状態に一致させることができる。
【２６３７】
次に、図２４８を参照して、特別図柄変動処理１０（図２４７のＳ１５４参照）にて実行される更新処理（図２４７のＳ６２０）の内容について説明をする。図２４８は、更新処理（Ｓ６２０）の内容を示したフローチャートである。この更新処理（Ｓ６２０）では、

特別図柄変動の変動時間が経過した場合（変動停止時）に実行される処理であって、確変状態が継続して設定される期間の残期間を更新したり、時短状態が継続して設定される期間の残期間を更新するための処理が実行される。

【２６３８】

更新処理（Ｓ６２０）が実行されると、まず確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きい、即ち、現在が特別図柄の高確率状態であるかを判別し（Ｓ６２１）、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ６２１：Ｙｅｓ）、確変カウンタ２０３ｊａの値を１減算（更新）し（Ｓ６２２）、次いで、更新後の確変カウンタ２０３ｊａの値が０であるかを判別し（Ｓ６２３）、０であると判別した場合は（Ｓ６２３：Ｙｅｓ）、遊技状態格納エリア２０３ｇに時短状態を設定し（Ｓ６２４）、Ｓ６２５の処理へ移行する。また、Ｓ６２１の処理において確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きくない（０である）と判別した場合（Ｓ６２１；Ｎｏ）は、現在が特別図柄の高確率状態では無いため、確変カウンタ２０３ｊａの値を更新するための上述したＳ６２２～Ｓ６２４の処理をスキップしてＳ６２５の処理へ移行する。

【２６３９】

また、Ｓ６２３の処理において、確変カウンタ２０３ｊａの値が０では無い、即ち、確変カウンタ２０３ｊａの値が０よりも大きく、確変状態（特別図柄の高確率状態）が継続する場合もＳ６２４の処理をスキップしてＳ６２５の処理へ移行する。

【２６４０】

Ｓ６２５の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し、０よりも大きいと判別した場合、即ち、現在が普通図柄の高確率状態である場合は（Ｓ６２５：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ６２６）、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０であるかを判別する（Ｓ６２７）。Ｓ６２７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した馬合は、遊技状態格納エリア２０３ｇに通常状態を設定し（Ｓ６２８）、確変カウンタ２０３ｊａの値、時短カウンタ２０３ｈの値、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ６２９）、本処理を終了する。また、Ｓ６２５の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きく無い（０である）と判別した場合（Ｓ６２５：Ｎｏ）、或いは、Ｓ６２７の処理において時短カウンタ２０３ｈの値が０では無いと判別した場合（Ｓ６２７：Ｎｏ）は、そのままＳ６２９の処理へ移行する。

【２６４１】

次に、図２４９を参照して、普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）の内容について説明をする。この普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）は、普通図柄変動（抽選）に関連する様々な処理（普通図柄変動を実行する処理、実行する普通図柄変動の変動態様（変動時間）を設定する処理、実行中の普通図柄変動を更新する処理、普通図柄変動を停止させる処理、普通図柄抽選の結果が当たりである場合に実行される普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理）が実行されるものであり、上述した第１実施形態の普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）に対して、普通図柄の変動時間を選択する処理、普図当たり遊技の遊技内容を決定する処理の内容を一部変更している点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６４２】

普通図柄変動処理１０（Ｓ１６６）が実行されると、まず、上述した普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１０１～Ｓ１１１３の処理を実行する。その後、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１６１）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１６１：Ｙｅｓ）、普通図柄の変動時間を３秒に設定し（Ｓ１１６２）、本処理を終了する。一方、Ｓ１１６１の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１６１：Ｎｏ）、普通図柄の変動時間を１０秒に設定し（Ｓ１１６３）、本処理を終了する。

【２６４３】

また、上述した普通図柄変動処理（図４８のＳ１０６参照）と同一のＳ１１１５～Ｓ１１

１８の処理を実行し、現在の遊技状態が時短中（普通図柄の高確率状態）であるかを時短カウンタ２０３ｈの値を参照して判別し（Ｓ１１１８）、時短中（普通図柄の高確率状態）であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０の開放時間が１秒間×２回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１６５）、Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。一方、Ｓ１１１８の処理で時短中（普通図柄の高確率状態）では無いと判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、普図当たり遊技の遊技内容として、電動役物６４０の開放時間が５秒間×１回の遊技内容（開放動作）を設定し（Ｓ１１６４）、Ｓ１１２１の処理を実行し、本処理を終了する。

【２６４４】

以上、説明をした通り、本実施形態では、普通図柄の低確率状態のほうが、普通図柄の高確率状態よりも、普通図柄の当たり確率が低確率であり（図２４０（ｂ）参照）、且つ、普通図柄の変動時間が長く設定されているが、当たり当選した場合に実行される普図当たり遊技において電動役物６４０が開放される期間が長くなるように構成している。このように構成することで、通常状態（普通図柄の低確率状態）において、低確率で普図当たり当選した場合に、球を第２入球口６４０へと入球させることができない事態が発生することを抑制することができる。また、１回の普図当たり遊技中に特図２保留を上限数（４個）獲得させ易くすることができるため、チャンスゾーン（図２３３（ｂ）参照）にて第２特別図柄抽選を複数回実行させ易くすることができ、遊技の興趣を向上させることができる。

【２６４５】

次に、図２５０を参照してスルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）の内容について説明をする。図２５０は、スルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）の内容を示したフローチャートである。このスルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）は、上述した第１実施形態のスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）に対して、取得した普通当たり乱数カウンタＣ５の値を用いて、実際の当否判定が実行されるよりも前に（普通図柄変動処理１０（図２４９のＳ１６６参照）にて当否判定（Ｓ１１１１参照）が実行されるよりも前に）、抽選結果（当否判定結果）を事前に取得するための処理を追加した点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６４６】

スルーゲート通過処理（Ｓ１５７参照）が実行されると、まず、上述した第１実施形態のスルーゲート通過処理（図４９のＳ１０７参照）と同一のＳ１２０１～Ｓ１２０５の処理を実行し、その後、普通当たり乱数１０テーブル２０２ｊｃに基づいて抽選結果を事前に取得し（Ｓ１２１１）、普通当たり判定結果（Ｓ１２１１の処理にて取得した事前判別結果）を含む普図用入賞情報コマンドを設定し（Ｓ１２１２）、本処理を終了する。

【２６４７】

Ｓ１２１２の処理で設定された普図用入賞情報コマンドは、上述した各実施形態にて設定される特別図柄の事前判別結果を示す入賞情報コマンドと同一の処理によって音声ランプ制御装置１１３へと通知される。このように構成することで、保留記憶されている普通図柄の抽選権利に対応する普通図柄抽選の抽選結果を事前に判別し、その事前判別結果に基づいた演出を実行することが可能となる。

【２６４８】

具体的には、チャンスゾーンが設定されている状態において、即ち、通常状態中に普図当たり遊技が実行されたことに基づいて第２特別図柄抽選が実行されている状態において受信した普図用入賞情報コマンドに普通図柄の当たり当選を示す情報が含まれている場合には、次に普図当たり遊技が実行されるまでチャンスゾーンを継続させる演出を実行することができる。この場合、次に普図当たり遊技が実行されるまでの間に、第２特別図柄抽選が全て終了し、第１特別図柄抽選が実行される場合であっても、その第１特別図柄抽選に対応して実行される変動演出の演出態様として、第１特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図２３１（ｂ）に示した水平方向に第３図柄を変動させる演出態様）では無く、第２特別図柄抽選に対応した演出態様（例えば、図２３２（ｂ）に示した垂直方向に第３

図柄を変動させる演出態様）が設定されるように構成すると良い。このように構成することで、通常状態において所定期間内に複数回の普図当たり遊技が実行される場合には、チャンスゾーンを長期間設定することができ演出効果を高めることができる。

【２６４９】

また、チャンスゾーンが設定されてから所定回数の第２特別図柄抽選が実行されたにも関わらず、チャンスゾーンが終了しない場合には、間もなく次の普図当たり遊技が実行されることを遊技者が把握することができるため、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選の回数に対して遊技者に興味を持たせることができる。加えて、本実施形態では、チャンスゾーン中に実行される第２特別図柄抽選に対応した変動演出として、第３図柄を複数回仮停止させる疑似変動演出を実行するように構成している。つまり、遊技者に対して第２特別図柄抽選の実行回数を分かり難くすることができる。よって、チャンスゾーンがいつ終了するのか、或いは、チャンスゾーンが延長されている期間であるか否かを遊技者に予測させる楽しみを提供することができる。

【２６５０】

次に、図２５１を参照して、大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）の内容について説明をする。図２５１は、大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）の内容を示したフローチャートである。この大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）は、主制御装置１１０のメイン処理（図５５参照）において、実行される処理であって、パチンコ機１０が特別図柄の大当たり状態である場合に、大当たりに応じた各種演出の実行や、特定入賞口（大開放口）２６５０ａを開放又は閉鎖するための処理である。

【２６５１】

大当たり制御処理１０（Ｓ１０７４）では、まず、大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであるか否かを判別する（Ｓ２４０１）。大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオンであると判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｙｅｓ）、大当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ２４０２）、大当たり開始フラグ２０３ｊｂをオフ、大当たり中フラグ２０３ｊｃをオンにそれぞれ設定し（Ｓ２４０３）、本処理を終了する。一方、Ｓ２４０１の処理において、大当たり開始フラグ２０３ｊｂがオフであると判別した場合は（Ｓ２４０１：Ｎｏ）、次に、現在が特別図柄の大当たり中であるか（即ち、大当たり中フラグ２０３ｊｃがオンであるか）否かを判別する（Ｓ２４０４）。Ｓ２４０４の処理において、現在が大当たり中ではない（大当たり中フラグ２０３ｊｃがオフである）と判別した場合は（Ｓ２４０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ２４０４の処理において、現在が大当たり中である（大当たりフラグ２０３ｊｃがオンである）と判別した場合は（Ｓ２４０４：Ｙｅｓ）、次いで、新たなラウンドの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ２４０５）。

【２６５２】

Ｓ２４０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２４０５：Ｙｅｓ）、ラウンド数に応じた特定入賞口２６５０ａの開閉動作を設定するための大当たり動作設定処理を実行し（Ｓ２４０６）、本処理を終了する。この大当たり動作設定処理の詳細については図２５２を参照して後述する。

【２６５３】

一方、Ｓ２４０５の処理において、新たなラウンドの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２４０５：Ｎｏ）、次に、現在実行されているラウンドのエンディング期間の開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２４０７）。ここで、本制御例では、大当たりの最終ラウンドが終了した場合に、エンディング期間の開始タイミングであると判別する。エンディング期間の開始タイミングであると判定した場合は（Ｓ２４０７：Ｙｅｓ）、エンディングコマンドを設定し（Ｓ２４０８）、本処理を終了する。ここで設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、エンディングコマンドを受信すると、表示用エンディングコマンドを表示制御装置１１４へ送信する。表示制御装

置１１４によって表示用エンディングコマンドが受信されると、第３図柄表示装置８１において大当たりの終了を示すエンディング演出（図２３６参照）が開始される。
【２６５４】
一方、Ｓ２４０７の処理において、現在実行されているエンディング期間の開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ２４０７：Ｎｏ）、次に、大当たりの終了タイミングであるかを判別する（Ｓ２４０９）。ここで、大当たりの終了タイミングとは、エンディング演出の実行期間が経過した場合を示す。Ｓ２４０９の処理において、大当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ２４０９：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理を実行し（Ｓ２４１０）、本処理を終了する。この大当たり終了処理の詳細については図２５３を参照して後述する。一方、Ｓ２４０９の処理において、大当たり終了のタイミングではないと判別した場合には（Ｓ２４０９：Ｎｏ）、特定入賞口２６５０ａへの入賞に応じた制御を行うための入賞処理を実行し（Ｓ２４１１）、特定入賞口２６５０ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための異常処理を実行し（Ｓ２４１２）、その後、本処理を終了する。入賞処理および異常処理の詳細については図２５４および図２５５を参照して後述する。
【２６５５】
次に、図２５２のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）の詳細について説明する。図２５２は、この大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）を示すフローチャートである。この大当たり動作設定処理（Ｓ２４０６）は、大当たり制御処理の中で実行され、上述した通り、ラウンド数に応じた特定入賞口２６５０ａの開閉動作を設定するための処理である。
【２６５６】
この大当たり動作設定処理（図２５２参照）が開始されると、まず、５ラウンドの開始タイミングであるかを判別する（Ｓ２５０１）。Ｓ２５０１の処理において、５ラウンドの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｙｅｓ）、Ｖ役物（流路ソレノイド（確変ソレノイド））６５ｋの動作シナリオの開始を設定して（Ｓ２５０２）、大当たり種別に対応する特定入賞口２６５０ａの開放パターンを設定する（Ｓ２５０３）。
【２６５７】
ここで、詳細な説明は省略するが、本実施形態では、１回の大当たり遊技中に複数回実行されるラウンド遊技のうち、特定のラウンド数（５ラウンド目）に実行されるラウンド遊技の内容を、大当たり種別に応じて異ならせており、具体的には、特定の大当たり種別（確変大当たり）の場合のみ、５ラウンド目のラウンド遊技として、球が特定ゲートへと流下させ易くなるようにＶ役物を動作させるラウンド遊技が実行されるように構成している。このように構成することで、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定の期間のみ球を特定ゲートへと流下させる確率を高めることができるため、遊技者が集中力を切らすこと無く大当たり遊技中の遊技を実行することができる。
【２６５８】
なお、本実施形態では、確変大当たり遊技における５ラウンド目が実行される場合に、第３図柄表示装置８１の表示面にて遊技者に対して特定ゲートへと球を流下させるチャンス期間であることを示すための案内報知態様として「Ｖを狙え」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、長期間実行される大当たり遊技のうち、特定ゲートへと球を流下させ易い特定の期間を分かり易く報知することができる。さらに、球が特定ゲートを流下したことを検知手段が検知したことに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示面に球が特定ゲートを流下したことを案内するための案内報知態様として「ＶＧＥＴ」の文字が表示されるように構成している。これにより、遊技者に対して、大当たり遊技終了後に確変状態が設定される条件を満たしたことを分かり易く報知することができる。
【２６５９】
なお、上述した案内報知の報知態様を、条件成立に応じて可変させても良く、例えば、特定ゲートへと球を流下させ易い特定期間の経過時間、或いは残時間にもとづいて「Ｖを狙

え」の文字色を可変させたり、表示領域の大きさを可変させたり、より強調した内容の文字（例えば「早くＶを狙うんだ」）に可変させたりすると良い。これにより、特定ゲートへと球を流下させ易い状況にて遊技者が球を発射しない事態が発生することを抑制することができる。

【２６６０】

また、本実施形態では、Ｖ入賞装置２６５０へと入賞した球の流路を切り替えるためのＶ役物の動作パターンを可変させることで球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能としているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技開始時から共通の動作パターンでＶ役物を動作させるように構成し、特定入賞口２６５０ａが開放状態となるタイミングを大当たり種別によって可変させることにより、球が特定ゲートへと流下しやすい期間とし難い期間とを設定可能に構成しても良い。これにより、Ｖ役物の動作パターンを共通化することができるため、Ｖ役物が故障し難くすることができる。

【２６６１】

一方、Ｓ２５０１の処理において、今回のラウンドが５ラウンド目ではないと判別した場合は（Ｓ２５０１：Ｎｏ）、Ｓ２５０２，Ｓ２５０３の処理をスキップして、通常の特定入賞口２６５０ａの開放を設定し（Ｓ２５０４）、処理をＳ２５０５へと移行する。Ｓ２５０５の処理では、新たに開始するラウンド数を示すラウンド数コマンドを設定して（Ｓ２５０５）、本処理を終了する。

【２６６２】

ここで設定されたラウンド数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、ラウンド数コマンドを受信すると、新たに開始されたラウンド数を第３図柄表示装置８１において表示するための表示用ラウンド数コマンドを設定する。これにより、大当たりのラウンド数に合わせて第３図柄表示装置８１の表示内容を更新することができる。

【２６６３】

この大当たり動作設定処理（図２５２参照）を実行することにより、大当たりの各ラウンドにおいて特定入賞口２６５０ａを開放することができると共に、５ラウンド目に特別排出流路２６６５ｅ２を通過可能に設定することができる。これにより、大当たりＡ，Ｃ～Ｅでは、５ラウンド目に遊技者が球を発射するだけで、ほぼ確実に球が特定ゲート（確変スイッチ２６６５ｅ３）を通過するので、大当たりの終了後に確変状態（特別図柄の高確率状態、普通図柄の高確率状態）を設定することができる。

【２６６４】

次に、図２５３のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される大当たり終了処理（Ｓ２４１０）の詳細について説明する。図２５３は、この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）を示すフローチャートである。この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）は、大当たり制御処理１０（図２５１のＳ１０７４参照）の中で実行され、上述した通り、大当たり終了後の遊技状態を設定するための処理である。

【２６６５】

この大当たり終了処理（Ｓ２４１０）では、まず、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンであるかを判別する（Ｓ２６０１）。Ｓ２６０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｊｄがオンであると判別した場合は（Ｓ２６０１：Ｙｅｓ）、大当たり中に特定ヘート（確変スイッチ２６５０ｅ３）を球が通過したことを意味するので、確変カウンタ２０３ｊａの値の値に５０を設定し（Ｓ２６０２）、Ｓ２６０３の処理へ移行する。一方、Ｓ２６０１の処理において、確変設定フラグ２０３ｊｄがオフであれば（Ｓ２６０１：Ｎｏ）、Ｓ２６０２の処理をスキップして、Ｓ２６０３の処理へ移行する。

【２６６６】

Ｓ２６０３の処理では、時短カウンタ２０３ｈの値に１００を設定し（Ｓ２６０３）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値、確変カウンタ２０３ｊａの値に基づいて、状態コマン

ドを設定する（Ｓ２６０４）。ここで設定された状態コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理の外部出力処理（Ｓ１００１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、その状態コマンドで通知された遊技状態に合わせて従状態設定エリア２２３ｇを更新する。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、パチンコ機１０の遊技状態を正確に把握することができる。次いで、大当たり中フラグ２０３ｊｃおよび確変設定フラグ２０３ｊｄを共にオフに設定して（Ｓ２６０５）、本処理を終了する。

【２６６７】

この大当たり終了処理（図２５３参照）を実行することにより、大当たり遊技中に特定ゲート（確変スイッチ２６６５ｅ３）を球が通過したか否かに応じて大当たり終了後の遊技状態を正確に設定することができる。

【２６６８】

次に、図２５４のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される入賞処理（Ｓ２４１１）の詳細について説明する。図２５４は、この入賞処理（Ｓ２４１１）を示すフローチャートである。この入賞処理（Ｓ２４１１）は、大当たり制御処理１０（図２５１参照）の中で実行され、上述した通り、特定入賞口２６５０ａへの入賞に応じた制御を行うための処理である。

【２６６９】

この入賞処理（Ｓ２４１１）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別する（Ｓ２７０１）。ここで、ラウンド有効期間とは、ラウンド遊技が設定されている期間、即ち、特定入賞口２６５０ａの開放状態からインターバル期間が終了するまでの期間である。Ｓ２７０１の処理において、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２７０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６７０】

一方、Ｓ２７０１の処理において、現在がラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２７０１：Ｙｅｓ）、次いで、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出したかを判別し（Ｓ２７０２）、特定入賞口２６５０ａに対する入賞を検出していれば（Ｓ２７０２：Ｙｅｓ）、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値に１を加算して更新し（Ｓ２７０３）、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出したことを示す入賞コマンドを設定して（Ｓ２７０４）、Ｓ２７０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ２７０２の処理において、特定入賞口２６５０ａへの入賞を検出していなければ（Ｓ２７０２：Ｎｏ）、Ｓ２７０３，Ｓ２７０４の処理をスキップし、Ｓ２７０５の処理へ移行する。

【２６７１】

Ｓ２７０５の処理では、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が１０以上であるかを判別し（Ｓ２７０５）、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が１０以上であれば（Ｓ２７０５：Ｙｅｓ）、Ｓ２７０７の処理へ移行する。一方、Ｓ２７０５の処理において、入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値が９以下であると判別した場合は（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、ラウンド時間（３０秒）が経過したかを判別し（Ｓ２７０６）、ラウンド時間が経過していれば（Ｓ２７０６：Ｙｅｓ）、Ｓ２７０７の処理へと移行する。なお、このＳ２７０６の処理では、今回の大当たりの各ラウンド遊技の開始から３０秒間が経過した場合にラウンド時間が経過したと判別する。なお、本実施形態では、大当たり種別、ラウンド数に関わらず同一のラウンド時間経過及び個数入賞によってラウンド遊技の終了条件が成立するように構成しているが、これに限ること無く、大当たり種別に応じてラウンド遊技の終了条件を異ならせても良いし、実行されるラウンド数によってラウンド遊技の終了条件を異ならせてもよい。

【２６７２】

Ｓ２７０７の処理では、特定入賞口２６５０ａの閉鎖を設定し（Ｓ２７０７）、特定入賞口２６５０ａの閉鎖が設定されたことを示す閉鎖コマンドを設定する（Ｓ２７０８）。次いで、今回の特定入賞口２６５０ａの閉鎖が５ラウンドの終了に基づく閉鎖であるかを判

別し（Ｓ２７０９）、５ラウンドの終了に基づく閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２７０９：Ｙｅｓ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋをオフに設定して（Ｓ２７１０）、処理をＳ２７１１へと移行する。一方、Ｓ２７０９の処理において、今回の特定入賞口２６５０ａの閉鎖が５ラウンド以外のラウンドが終了したことによる閉鎖であると判別した場合は（Ｓ２７０９：Ｎｏ）、流路ソレノイド（確変ソレノイド）２６６５ｋがオンに設定されていないので、Ｓ２７１０の処理をスキップして、処理をＳ２７１２へと移行する。

【２６７３】

Ｓ２７１１の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇ、確変有効フラグ２０３ｊｉ、ラウンド終了フラグ２０３をオンに設定し（Ｓ２７１１）、処理をＳ２７１２へと移行する。また、Ｓ２７０５の処理において入賞個数カウンタの値が９以下と判別され（Ｓ２７０５：Ｎｏ）、且つ、Ｓ２７０６の処理においてラウンド時間が経過していないと判別された場合には（Ｓ２７０６：Ｎｏ）、Ｓ２７０７～Ｓ２７１１の処理をスキップして、処理をＳ２７１２へと移行する。

【２６７４】

Ｓ２７１２の処理では、ラウンド終了フラグ２０３がオンであるかを判定し（Ｓ２７１２）、ラウンド終了フラグ２０３がオフであれば（Ｓ２７１２：Ｎｏ）、Ｓ２７１３の処理へ移行する。一方、Ｓ２７１２の処理においてラウンド終了フラグ２０３がオンであると判定した場合は（Ｓ２７１２：Ｙｅｓ）、次いで、確変有効フラグ２０３ｊｉがオンであるかを判別する（Ｓ２７１６）。Ｓ２７１６の処理において、確変有効フラグ２０３ｊｉがオフであれば（Ｓ２７１６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２６７５】

一方、確変有効フラグ２０３ｊｉがオンであれば（Ｓ２７１６：Ｎｏ）、確変有効タイマ２０３ｊｊの値に１を加算し（Ｓ２７１７）、次いで、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値であるかを判別する（Ｓ２７１８）。そして、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値でなければ（Ｓ２７１８：Ｎｏ）、Ｓ２７１３の処理へ移行し、確変スイッチ２６６５ｅ３を監視して確変設定フラグ２０３ｊｄを更新する処理を実行する。これにより、確変有効タイマ２０３ｊｊが上限値でないと、確変スイッチ２６６５ｅ３を球が通過したか判別されるので、球はけの時間を考慮して確変状態を設定できる。また、有効と判別される時間に上限があるので、不正に確変スイッチ２６６５ｅ３に球を通過させて確変状態が付与されることを抑制できる。

【２６７６】

一方、確変有効タイマ２０３ｊｊの値が上限値であれば（Ｓ２７１８：Ｙｅｓ）、確変有効フラグ２０３ｊｉ、ラウンド終了フラグ２０３をオフに設定し（Ｓ２７１９）、確変有効タイマ２０３ｊｊの値をリセットして（Ｓ２７２０）、本処理を終了する。

【２６７７】

また、Ｓ２７１３の処理では、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過したか否かを判別し（Ｓ２７１３）、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過していなければ（Ｓ２７１３：Ｎｏ）、本処理を終了する。一方、球が確変スイッチ２６６５ｅ３を通過していれば（Ｓ２７１３：Ｙｅｓ）、確変通過カウンタ２０３ｊｅの値に１を加算し（Ｓ２７１４）、確変設定フラグ２０３ｊｄをオンに設定して（Ｓ２７１５）、本処理を終了する。

【２６７８】

次に、図２５５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される異常処理（Ｓ２４１２）を説明する。図２５５は、この異常処理（Ｓ２４１２）を示すフローチャートである。この異常処理（Ｓ２４１２）は、大当たり制御処理１０（図２５１参照）の中で実行される処理であり、上述した通り、特定入賞口２６５０ａに対して入球した球が正常に排出されたかを判別するための処理である。

【２６７９】

異常処理（Ｓ２４１２）では、まず、現在がラウンド有効期間であるかを判別し（Ｓ２８０１）、ラウンド有効期間でなければ（Ｓ２８０１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する

。一方、ラウンド有効期間であると判別した場合は（Ｓ２８０１：Ｙｅｓ）、次いで、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４（図１９６参照）を通過したかを判別する（Ｓ２８０２）。

【２６８０】

Ｓ２８０２の処理において、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４を通過したと判別した場合は（Ｓ２８０２：Ｙｅｓ）、排出個数カウンタ２０３ｊｋの値に１を加算し（Ｓ２８０３）、Ｓ２８０４の処理へ移行する。一方、Ｓ２８０２の処理において、球が球排出口スイッチ２６５０ｅ４を通過していなければ（Ｓ２８０２：Ｎｏ）、Ｓ２８０３の処理をスキップしＳ２８０４の処理へ移行する。

【２６８１】

Ｓ２８０４の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンであるかを判別する（Ｓ２８０４）。残球タイマフラグ２０３ｊｇがオフであると判別した場合は（Ｓ２８０４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマフラグ２０３ｊｇがオンであれば（Ｓ２８０４：Ｙｅｓ）、球はけ期間中であるので、残球タイマ２０３ｊｈの値に１を加算して更新する（Ｓ２８０５）。次に、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値であるかを判別し（Ｓ２８０６）、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値でなければ（Ｓ２８０６：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、残球タイマ２０３ｊｈの値が上限値であると判別した場合は（Ｓ２８０６：Ｙｅｓ）、次いで、排出個数（確変通過カウンタ２０３ｊｅの値と、排出個数カウンタ２０３ｊｋの値との合計値）が入賞個数（入賞個数カウンタ２０３ｊｆの値）と一致しているかを判別する（Ｓ２８０７）。

【２６８２】

Ｓ２８０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致していないと判別した場合は（Ｓ２８０７：Ｎｏ）、エラーコマンドを設定し（Ｓ２８０８）、Ｓ２８０９の処理へ移行する。エラーコマンドを音声ランプ制御装置１１３が受信することにより、エラー表示（例えば、入賞個数不一致エラーの文字を表示）がされ、ホールコンピュータに対して、エラー信号の出力がされる。よって、特別排出流路２６５０ｅ２が閉鎖されている期間に、不正に球を特別排出流路２６５０ｅ２へと入球させて確変スイッチ２６５０ｅ３を通過させる不正行為を抑制できる。

【２６８３】

一方、Ｓ２８０７の処理において、排出個数と入賞個数とが一致したと判別した場合は（Ｓ２８０７：Ｙｅｓ）、Ｓ２８０８の処理をスキップし、Ｓ２８０９の処理へと移行する。Ｓ２８０９の処理では、残球タイマフラグ２０３ｊｇをオフに設定し（Ｓ２８０９）、次いで、残球タイマ２０３ｊｈの値をリセットする（Ｓ２８１０）。その後、入賞個数カウンタ２０３ｊｆ、排出個数カウンタ２０３ｊｋ、確変通過カウンタ２０３ｊｅの値をそれぞれリセットし（Ｓ２８１１）、本処理を終了する。

【２６８４】

この異常処理（図２５５参照）を実行することにより、Ｖ入賞装置２６５０の内部で球詰まりが生じる等により、特定入賞口２６５０ａへと入球した球が正常に排出されなくなってしまう不具合の発生を早期に検出し、報知することができる。

【２６８５】

＜第１０実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図２５６から図２６３を参照して、本第１０実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される制御処理の内容について説明をする。本第１０実施形態では、上述した第７実施形態に対して、コマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）に代えてコマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）を、変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）に代えて変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）を実行する点で相違し、それ以外は同一である。同一の内容については同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。

【２６８６】

まず、図２５６を参照して、コマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）の内容について説

明をする。図２５６は、コマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）の内容を示したフローチャートである。このコマンド判定処理１０（Ｓ４１９３参照）が実行されると、上述した第７実施形態のコマンド判定処理７（図１８３のＳ４１９２参照）と同一のＳ４２３１～Ｓ４２０８の処理を実行する。

【２６８７】

そしてＳ４２０８の処理において、保留球数コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、受信したコマンドから保留球数を抽出し、対応する値を特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ（第１特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ１、第２特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃ２）、普通図柄保留球数カウンタ２２３ｊａに格納し（Ｓ４２９１）、本処理を終了する。

【２６８８】

一方、保留球数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２０８：Ｎｏ）、次に、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信したかを判別し（Ｓ４２１０）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｙｅｓ）、入賞コマンド処理１０を実行し（Ｓ４２９２）、本処理を終了する。なお、入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）の詳細な内容については、図２５７を参照して後述する。

【２６８９】

Ｓ４２１０の処理において、入賞コマンド（入賞情報コマンド）を受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１０：Ｎｏ）、次に、停止コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２９３）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２９３：Ｙｅｓ）、第３図柄の停止表示を設定し（Ｓ４２９４）、本処理を終了する。停止コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２９３：Ｎｏ）、次いで、普図関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２１６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｙｅｓ）、普図関連処理１０を実行し（Ｓ４２９５）、その後、本処理を終了する。なお、普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の詳細な説明は、図２５８を参照して後述する。

【２６９０】

Ｓ４２１６の処理において、普図関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１６：Ｎｏ）、大当たり関連コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４２９６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４２９６：Ｙｅｓ）、大当たり関連処理１０を実行し（Ｓ４２９７）、その後、本処理を終了する。なお、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の詳細な説明は、図２５９を参照して後述する。一方、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２９６：Ｎｏ）、その他のコマンドに応じた処理を実行し（Ｓ４２２０）、本処理を終了する。

【２６９１】

次に、図２５７を参照して、コマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）にて実行される入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２参照）の内容を説明する。図２５７は、入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）の内容を示したフローチャートである。この入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）は、主制御装置１１０から特別図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される入賞コマンド（入賞情報コマンド）や、普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に設定される普図用入賞情報コマンドや、大当たり遊技中に球が特定ゲート（確変スイッチ）を流下（通過）した場合に設定されるＶ入賞コマンドを受信した場合に実行される処理である。

【２６９２】

入賞コマンド処理１０（Ｓ４２９２）が実行されると、まず、受信した入賞コマンド（入賞情報コマンド）の情報を入賞情報格納エリア（入賞情報記憶エリア）２２３ｂの対応する領域に格納（設定）し（Ｓ４４０１）、今回受信したコマンドが普図用入賞情報コマンドであるかを判別し（Ｓ４４４１）、普図用入賞情報コマンドであると判別した場合は（Ｓ４４４１：Ｙｅｓ）、受信したコマンドの中に当たり情報（普図当たり当選している入賞情報）が含まれているかを判別し（Ｓ４４４２）当たり情報があると判別した場合は（Ｓ４４４２：Ｙｅｓ）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、

現在が普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４４４３）。
【２６９３】
ここで、現在が普通図柄の高確率状態では無い、即ち、通常状態であると判別した場合は（Ｓ４４４３：Ｎｏ）、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した状態であって、チャンスゾーンが設定される可能性が高い場合であるため、電チューロング開放を示唆するための表示用コマンドを設定し（Ｓ４４４４）、Ｓ４４４５の処理へと移行する。Ｓ４４４４の処理で表示用コマンドが設定されると、他の音声ランプ制御装置での制御処理にて設定される各種表示用コマンドと同一の制御内容で表示制御装置１１４へと通知され、通常状態中に普図当たり遊技が実行され電動役物６４０がロング開放（５秒間開放）することを示唆する示唆演出（例えば、第３図柄表示装置８１の表示面の主表示領域Ｄｍに小表示領域Ｄｍ３が形成されるか否かを煽る演出）が実行される。
【２６９４】
なお、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合にのみ上述した示唆演出が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、普図用入賞情報コマンドに特定の外れ当選を示す入賞情報が含まれていると判別した場合にも、上述した示唆演出が実行されるように構成すると良い。これにより、示唆演出が実行された場合に普図当たり遊技が実行される場合と、実行されない場合とを設定することができるため、遊技者に今後実行される遊技内容を予測させながら遊技を行わせることができる。
【２６９５】
さらに、本実施形態では、通常状態中に普図当たり当選する普通図柄抽選の抽選権利を獲得した場合に、示唆演出が実行されるように構成しているが、この構成に加え、実行中の特別図柄抽選、或いは、入賞情報格納エリア２２３ｂに格納されている特別図柄抽選の事前判別結果に基づいて、実際に普図当たり遊技が実行されるタイミング、即ち、普図当たり当選を示す普図用入賞情報コマンドに対応する普通図柄抽選が実行されるタイミング（普図当たり遊技が実行されるタイミング）の遊技状態が通常状態であるか否かを判別する事前遊技状態処理を実行し、通常状態であると判別した場合に、上述した示唆演出を実行するように構成しても良い。これにより、チャンスゾーンが設定されることをより的確に示唆することが可能となる。
【２６９６】
図２５７に戻り説明を続ける。Ｓ４４４１の処理で、普図用入賞情報コマンドを受信していないと判別した場合（Ｓ４４４１：Ｎｏ）、Ｓ４４４２の処理で当たり情報が無いと判別した場合（Ｓ４４４２：Ｎｏ）、Ｓ４４４３の処理で時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合（Ｓ４４４３：Ｙｅｓ）もＳ４４４５の処理へ移行する。
【２６９７】
Ｓ４４４５の処理では、今回受信したコマンドがＶ入賞コマンド（入賞処理（図２５４のＳ２４１１参照）にて確変スイッチ（特定ゲート）へと球が流下した場合に設定されるコマンド（Ｓ２７９１参照））であるかを判別し（Ｓ４４４５）、Ｖ入賞コマンドである場合は（Ｓ４４４５：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃをオンに設定し（Ｓ４４４６）、その他の処理を実行し（Ｓ４４１２）、本処理を終了する。また、Ｓ４４４５の処理において、Ｖ入賞コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４４４５：Ｎｏ）、Ｓ４４４６の処理をスキップしてＳ４４１２の処理を実行し、本処理を終了する。
【２６９８】
次に、図２５８を参照して、コマンド判定処理１０（図２５６のＳ４１９３参照）にて実行される普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の内容を説明する。図２５８は、普図関連処理１０（Ｓ４２９５）の内容を示したフローチャートである。この普図関連処理１０（Ｓ４２９５）は、主制御装置１１０から普通図柄抽選が実行されたことを示す普図変動パターンコマンドや、普図当たり遊技が開始されたことを示す普図当たり開始コマンドや、普図当たり遊技の終了を示す普図当たり終了コマンドを受信した場合に実行される処理である。
【２６９９】

普図関連処理１０（Ｓ４２９５）が実行されると、まず、普図変動パターンコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０１）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｙｅｓ）、表示用普図変動開始コマンドを設定し（Ｓ４７０２）、次いで、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいか、即ち、普通図柄の高確率状態であるかを判別する（Ｓ４７８１）。時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４７８１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了し、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８１：Ｎｏ）、今回受信した普図変動パターンコマンドが普図当たりに当選している普通図柄抽選に対応する普図変動パターンコマンドであるかを判別し（Ｓ４７８２）、普図当たりに当選していないと判別した場合は（Ｓ４７８２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７００】

一方で、普図当たりに当選していると判別した場合は（Ｓ４７８２：Ｙｅｓ）、ロング開放当たりが実行される普図当たり変動であるため、ロング開放待機中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８３）、本処理を終了する。Ｓ４７８３の処理で表示用コマンドが設定されることで、図２３１（ｂ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対して間もなくチャンスゾーンが設定される可能性が高い状態であることを容易に予測させることができる。

【２７０１】

なお、本実施形態では、普通図柄変動が当たり変動であるか否かに基づいて図２３１（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させる処理を用いているが、これに限ること無く、特定の普図外れ変動（例えば、普図当たり変動と同一の変動時間が設定される普図外れ変動の一部）にて図２３１（ｂ）に示した表示態様（小表示領域Ｄｍ３を形成する表示態様）を表示させるように構成しても良い。

【２７０２】

また、実行中の特別図柄変動に対応する変動演出（第３図柄変動演出）の内容に応じて小表示領域Ｄｍ３の表示領域の大きさを可変させるように構成しても良く、例えば、第３図柄変動演出にて大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されている場合は、大当たり期待度の高い変動演出（例えば、リーチ演出）が実行されていない場合よりも小表示領域Ｄｍ３の表示領域が小さくなるように表示内容を可変させるように構成すると良い。このように、独立して実行される特別図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出と普通図柄抽選の抽選結果を示唆する変動演出とに関係性を持たせて表示内容を可変制御することにより、遊技者に対して無駄に多くの遊技情報が提供されてしまい遊技者が混乱してしまうことを抑制し、分かり易い遊技を提供することができる。

【２７０３】

図２５８に戻り、説明を続ける。Ｓ４７０１の処理にて普図変動パターンコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０１：Ｎｏ）、次に、普図当たり開始コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０３）、普図当たり開始コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４７８４）、０よりも大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８４：Ｎｏ）、ロング開放中を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８５）、本処理を終了する。Ｓ４７８５の処理で表示用コマンドが設定されることで、図２３２（ａ）に示した表示態様が第３図柄表示装置８１の表示面に表示される。これにより、遊技者に対してロング開放当たりが実行されていることを容易に把握させることができる。また、Ｓ４７８４の処理にて、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいと判別した場合は（Ｓ４７８４：Ｙｅｓ）、Ｓ４７８５の処理をスキップして本処理を終了する。

【２７０４】

Ｓ４７０３の処理で、普図当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４７０３：Ｎｏ）、普図当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４７０９）、受信したと判別した場合は（Ｓ４７０９：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０よりも大きいかを判別し（Ｓ４７８６）、大きく無いと判別した場合は（Ｓ４７８６：Ｎｏ）、次いで、普通図柄保留球カウンタ２２３ｊａの値が１以上であるかを判別し（Ｓ４７８７）、

１以上であると判別した場合は（Ｓ４７８７：Ｙｅｓ）、特殊演出中フラグ２２３ｊｂがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４７８８）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４７８８：Ｎｏ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ４７８９）、特殊演出中フラグ２２３ｊｂをオフに設定し（Ｓ４７９０）、本処理を終了する。一方、Ｓ４７８６～Ｓ４７８８の処理において、上述した判別結果以外の判別結果であると判別した場合は、そのまま本処理を終了する。

【２７０５】

次に、図２５９を参照して、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の内容について説明をする。図２５９は、大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）の内容を示したフローチャートである。大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）では、大当たりに当選した場合に実行される大当たり遊技に対応した演出表示を第３図柄表示装置８１に実行させるための処理を行うものであり、大当たりに当選した場合に、主制御装置１１０から送信される様々なコマンドに対応した処理が実行される。

【２７０６】

大当たり関連処理１０（Ｓ４２９７）では、まず、今回受信したコマンドが、大当たり開始コマンドであるかを判別する（Ｓ４９０１）。大当たり開始コマンドであると判別した場合には（Ｓ４９０１：Ｙｅｓ）、表示用大当たり開始コマンドを設定する（Ｓ４９０２）。ここで設定される表示用大当たり開始コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図６０参照）のコマンド出力処理（Ｓ４１０２）の中で、表示制御装置１１４に向けて送信される。表示制御装置１１４は、表示用大当たり開始コマンドを受信すると、大当たりの開始を示唆する演出を第３図柄表示装置８１に表示する。

【２７０７】

次いで、今回の大当たり遊技が通常大当たり（遊技）であるかを判別し（Ｓ４９８１）、通常大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９８１：Ｙｅｓ）、チャンスモード突入（時短状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４９８２）、本処理を終了する。一方、通常大当たりでは無いと判別した場合（Ｓ４９８１：Ｎｏ）、即ち、確変大当たりであると判別した場合は、スーパーチャンスモード突入（確変状態が設定される）ことを示すエンディング表示態様を設定し（Ｓ４９８３）、本処理を終了する。

【２７０８】

つまり、本実施形態では、図２４１を参照して上述した通り、設定される大当たり種別（通常大当たり、確変大当たり）に応じて異なる長さのエンディング期間が設定されており、大当たり遊技が開始されるタイミングにて今回実行される大当たり遊技のエンディング期間に対応させたエンディング表示態様（図２３６参照）を予め設定するように構成している。このように構成することで、各種制御（大当たり遊技の進行状況に応じて可変表示させる大当たり遊技情報の可変表示制御（例えば、獲得した賞球数を示すための情報を表示させる制御や実行中のラウンド遊技数を示すための情報を表示させる制御）や、大当たり遊技中にＶ入賞装置２６５０へと入賞した球数に応じて賞球を払い出すための賞球払出制御）が頻繁に実行される大当たり遊技期間中にエンディング表示態様を設定するための表示制御を実行する必要が無くなるため、音声ランプ制御装置１１３、表示制御装置１１４の処理負荷を軽減させることができる。なお、本実施形態では、大当たり遊技の開始タイミングにてエンディング表示態様を設定する処理を実行しているが、これに限ること無く、大当たり遊技が実行されることが確定している特別図柄の大当たり変動中にエンディング表示態様を設定しても良いし、大当たり遊技期間のうち、制御処理が少ない期間に実行される音声ランプ制御装置１１３のメイン処理の残余期間を用いて設定するように構成しても良い。

【２７０９】

Ｓ４９０１の処理にて、大当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、次に、ラウンド数コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９１３）、ラウンド数コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ４９１３：Ｙｅｓ）、ラウンド数に基づ

いて表示用ラウンド数コマンドを設定し（Ｓ４９１４）、今回のラウンド数が５ラウンド（Ｖラウンド）であるかを判別する（Ｓ４９８４）。５ラウンド（Ｖラウンド）であると判別した場合は（Ｓ４９８４：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞を案内する表示用コマンドを設定し（Ｓ４９８５）、本処理を終了する。また、Ｓ４９８４の処理で今回のラウンド数が５ラウンド（Ｖラウンド）では無い、即ち、５ラウンド目以外のラウンド遊技が開始されると判別した場合は（Ｓ４９８４：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７１０】

Ｓ４９１３の処理でラウンド数コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９１３：Ｎｏ）、次に、エンディングコマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９８６）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９８６：Ｙｅｓ）、エンディング処理１０を実行し（Ｓ４９８７）、本処理を終了する。また、Ｓ４９８６の処理にてエンディングコマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９８６：Ｎｏ）、大当たり終了コマンドを受信したかを判別し（Ｓ４９１５）、受信したと判別した場合は（Ｓ４９１５：Ｙｅｓ）、大当たり終了処理を実行し（Ｓ４９１６）、その後、本処理を終了する。また、Ｓ４９１５の処理にて大当たり終了コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９１５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２７１１】

次に、図２６０を参照して、エンディング処理１０（Ｓ４９８７）の処理について説明をする。図２６０は、エンディング処理１０（Ｓ４９８７）の内容を示したフローチャートである。このエンディング処理１０（Ｓ４９８７）は、上述した大当たり関連処理１０（図２５９のＳ４２９７参照）にてエンディングコマンドを受信したと判別した場合に実行される処理であって、エンディング期間中に実行されるエンディング表示態様を最終的に決定するための処理を実行するものである。

【２７１２】

エンディング処理１０（Ｓ４９８７）が実行されると、まず、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃがオンに設定されているかを判別し（Ｓ４９９１）、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ４９９１：Ｙｅｓ）、Ｖ入賞フラグ２２３ｊｃをオフに設定し（Ｓ４９９２）、既に設定されているエンディング表示態様に対応するエンディング表示の実行を設定し（Ｓ４９９５）、本処理を終了する。また、Ｓ４９９１の処理においてＶ入賞フラグ２２３ｊｃがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ４９９１：Ｎｏ）、今回の大当たりが確変大当たりであるかを判別し（Ｓ４９９３）、確変大当たりでは無い（通常大当たりである）と判別した場合は（Ｓ４９９３：Ｎｏ）、そのままＳ４９９５の処理へ移行する。

【２７１３】

一方、Ｓ４９９３の処理において、確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ４９９３：Ｙｅｓ）、エンディング期間のうち、後半期間（７秒）の表示態様を切り替えるための表示切替コマンドを設定し（Ｓ４９９４）、Ｓ４９９５の処理へ移行する。

【２７１４】

Ｓ４９９４の処理において表示切替コマンドが設定されると、表示制御装置１１４へと通知され、予め確変状態が設定されることに対応して設定されていたエンディング期間の後半期間の表示態様（図２３６（ｄ）参照）を、時短状態が設定されることに対応する表示態様（図２３６（ｃ）参照）へと切り替える処理が実行される。本実施形態では、この表示切替コマンドに基づいて切り替えられる表示態様の表示期間を一定（７秒）にしているため、容易に表示態様を切り替えることができる。

【２７１５】

次に、図２６１を参照して、変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）の内容について説明をする。図２６１は、変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）の内容を示したフローチャートである。この変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）は、上述した第７実施形態の変動表示設定処理７（図１８７のＳ４１５３参照）に対して、演出態様設定処理（Ｓ５２３２）に代えて特図１演出態様設定処理（Ｓ５２５１）を実行する点と、特図２用変動表示設定処理７（Ｓ５２３７）に代えて特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）を実行する点で

相違する。また、変動回数カウンタの値を減算する処理（図１８７のＳ５２３１，Ｓ５２３５）を削除した点で相違する。それ以外の処理は同一であるため、その詳細な説明を省略する。

【２７１６】

次に、図２６２を参照して、特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）の内容について説明をする。図２６２は、特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）の内容を示したフローチャートである。この特図１演出態様設定処理１０Ｓ（Ｓ５２５１）は、変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）にて、第１特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２７１７】

変動表示設定処理１０（Ｓ４１８３）が実行されると、まず、現在の遊技状態が確変状態であるかを、従状態設定エリア２２３ｇに設定されている情報に基づいて判別する（Ｓ８２５１）。ここで確変状態では無い（通常状態、時短状態である）と判別した場合は（Ｓ８２５１：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンド（基本時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、第３図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第３図柄変動が開始されてからリーチ状態となり５秒経過するまでの演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に関わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２５２）、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド（加算時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、リーチ状態となってから５秒経過した後、第３図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し（Ｓ８２５３）、後述するＳ８２５７の処理へと移行する。

【２７１８】

一方、Ｓ８２５１の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２５１：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ８２５４）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ８２５５）。ここで、本実施形態では、図２４２（ｃ）を参照して上述した通り、確変状態において第１特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合には必ず基本時間が３０秒の変動パターンが選択され、外れ当選している場合の約９０％が基本時間３０秒の変動パターンが選択されるように構成している。

【２７１９】

Ｓ８２５５の処理において、基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ８２５５：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂに基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ８２５６）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２５７）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ８２５５：Ｎｏ）、上述したＳ８２５２，Ｓ８２５３の処理を実行し、その後、Ｓ８２５７の処理を実行し、本処理を終了する。

【２７２０】

次に、図２６３を参照して、特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）の内容について説明をする。図２６３は特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）の内容を示したフローチャートである。この特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）は、変動表示設定処理１０（図２６１のＳ４１８３参照）にて、第２特別図柄の変動演出を設定する際に実行されるものであって、設定されている遊技状態に対応した変動演出の演出態様を設定するための処理が実行される。

【２７２１】

特図２演出態様設定処理１０（Ｓ５２５２）が実行されると、まず、現在の遊技状態が通常状態であるかを判別し（Ｓ８２６１）、通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２６１：Ｙｅｓ）、チャンスゾーン突入を示す表示用コマンドを設定し（Ｓ８２６２）、次いで、特殊演出中フラグ２２３ｊｂをオンに設定し（Ｓ８２６３）、通常中特図２演出選択テ

ーブル２２２ｊａに基づいて演出態様を決定し（Ｓ８２６４）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２６５）、本処理を終了する。

【２７２２】

一方、Ｓ８２６１の処理において、通常状態では無いと判別した場合は（Ｓ８２６１：Ｎｏ）、次に、現在の遊技状態が確変状態であるかを判別し（Ｓ８２６６）、確変状態では無いと判別した場合は（Ｓ８２６６：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンド（基本時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、第３図柄変動が開始されてからリーチにならずに外れ停止させる演出態様、或いは、第３図柄変動が開始されてからリーチ状態となり５秒経過するまでの演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に関わらず共通した演出態様を実行可能な期間に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２６７）、その後、変動パターンコマンドが示す加算コマンド（加算時間の長さを示すコマンド）に対応する演出態様（例えば、リーチ状態となってから５秒経過した後、第３図柄が停止表示されるまでの期間に対応する演出態様）、即ち、第３図柄の停止図柄に対応して可変される期間の演出態様を決定し（Ｓ８２６８）、上述したＳ８２６５の処理へと移行し、その後、本処理を終了する。

【２７２３】

また、Ｓ８２６６の処理において、確変状態であると判別した場合は（Ｓ８２６６：Ｙｅｓ）、変動パターンコマンドが示す基本コマンドに含まれる変動時間（基本時間）を抽出し（Ｓ８２６９）、基本変動時間（基本時間）が３０秒であるかを判別する（Ｓ８２７０）。ここで、本実施形態では、図２４２（ｃ）を参照して上述した通り、確変状態において第２特別図柄抽選が実行される場合には、大当たり当選している場合の約２５％、外れ当選している場合の約４％の確率で基本時間３０秒の変動パターンが選択されるように構成している。

【２７２４】

Ｓ８２７０の処理において、基本変動時間が３０秒であると判別した場合には（Ｓ８２７０：Ｙｅｓ）、確変中演出選択テーブル２２２ｊｂに基づいて演出態様（演出内容）を決定し（Ｓ８２７１）、決定した演出態様を示す表示用変動パターンコマンドを設定し（Ｓ８２６５）、本処理を終了する。一方、基本変動時間が３０秒では無いと判別した場合には（Ｓ８２７０：Ｎｏ）、上述したＳ８２６７，Ｓ８２６８の処理を実行し、その後、Ｓ８２６５の処理を実行し、本処理を終了する。

【２７２５】

以上、説明をした通り、本第１０実施形態では、第１特別図柄の抽選と第２特別図柄の抽選とが重複して（並行して）実行されることが無いように構成しており、第２特別図柄の抽選のほうが、第１特別図柄の抽選よりも優先して実行されるように構成している。そして、第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選のほうが遊技者に有利となる抽選が実行されるように構成している。さらに、設定されている遊技状態に応じて第２特別図柄の抽選の実行し易さを異ならせるように構成している。具体的には、普通図柄の低確率状態が設定されている場合（通常状態）よりも、普通図柄の高確率状態が設定されている場合（時短状態、確変状態）が設定されている場合のほうが、第２特別図柄の抽選権利を取得し易くなるように、普通図柄の当たり当選時に実行される当たり遊技（普図当たり遊技）にて開放動作される電動役物６４０ａが付随する入球口（第２入球口６４０）に球が入球した場合に、第２特別図柄の抽選権利を取得し得るように構成している。つまり、初期の遊技状態である通常状態にて遊技を行う場合には、第２特別図柄抽選よりも第１特別図柄抽選のほうが実行され易く構成し、第１特別図柄の抽選にて大当たり当選したことを契機に、普通図柄の高確率状態を設定可能にし、普通図柄の高確率状態が設定された場合に、第１特別図柄の抽選よりも有利となる第２特別図柄の抽選を実行するように構成している。このように構成することで、設定される遊技状態に応じて遊技者への有利度合いを大きく異ならせることができるため、遊技者に対して有利度合いの高い遊技状態が設定されることを期待しながら意欲的に遊技を行わせることができる。

【２７２６】

また、普通図柄の低確率状態が設定されている状態で実行される普通図柄抽選にて当たり当選した場合に、電動役物６４０が５秒間開放される普図当たり遊技を実行可能に構成している。このように構成することで、遊技者に不利な遊技状態である通常状態であっても、一時的に第２特別図柄抽選を実行させ易い期間を提供することが可能となるため、通常状態を遊技している遊技者に対して、特別図柄抽選大当たり当選を目指す遊技と、普通図柄抽選で当たり当選を目指す遊技と、を実行させることができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまうことを抑制することができる。

【２７２７】

さらに、本実施形態では、通常状態中に実行される第２特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図２変動演出の演出態様を、記憶している第２特別図柄の抽選権利数、即ち、特図２保留数に基づいて可変させるように構成している。具体的には、第２特別図柄抽選の結果が大当たりである場合に実行される特図２変動演出の演出態様として、変動演出の前半期間に抽選結果が外れであることを示す疑似外れ変動演出を実行し、後半期間において、疑似外れ変動演出にて停止（仮停止）された第３図柄を再始動させて抽選結果が大当たりであることを示す疑似当たり変動演出を実行するように構成し、その疑似当たり変動演出にて第３図柄が一時的に停止（仮停止）する回数を、特図２保留数に対応させて可変させるように構成している。このように構成することで、第２特別図柄抽選の結果が大当たりであることを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるまでに、第３図柄を複数回疑似停止させる変動演出を実行することが可能となる。つまり、複数回の第２特別図柄抽選を経て大当たり当選したと思わせることができる。

【２７２８】

これにより、普図当たり遊技中に獲得した複数の特図２保留のうち、最初に実行される第２特別図柄抽選に用いられた特図２保留で大当たり当選した場合であっても、遊技者に対して、複数の特図２保留を普図当たり遊技中に獲得したため大当たり当選したと思わせることができるため、普図当たり遊技中により意欲的に特図２保留を獲得するための遊技を行わせることができる。

【２７２９】

また、第２特別図柄抽選で大当たり当選した場合における特図２保留数が０の場合は、上述した疑似当たり変動演出として、第１特別図柄抽選が実行される場合に第３図柄表示装置８１の表示面に表示される変動演出（第１特別図柄抽選に対応して第３図柄表示装置８１の表示面にて実行される特図１変動演出の演出態様）を模した変動演出を実行するように構成している。このように構成することで、特図２保留を獲得していない状況で擬似的に特図２変動演出が繰り返されることを抑制することができるため、遊技者に対して擬似的な変動演出が実行されていることを識別させ難くすることができる。また、特図１変動演出を模した擬似的な変動演出が実行された後に、第２特別図柄抽選で大当たり当選したことを示す組合せで第３図柄が停止表示（確定表示）されるため、遊技者に対して意外性のある変動演出を実行することが可能となる。

【２７３０】

本実施形態では、確変大当たり遊技が実行される場合には、予め（大当たり遊技開始時に）報知演出の演出態様として大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを示す演出態様を設定しておき、報知演出が実行される直前に（例えば、大当たりエンディング期間の開始時に）特定ゲートへの球の流下結果に基づいて報知演出の演出態様を切り替えるか否かの判別を実行し、特定ゲートを球が流下している場合には、予め設定しておいた演出態様の報知演出を実行し、特定ゲートを球が流下していない場合にのみ、報知演出の演出態様を切り替えるように構成している。

【２７３１】

さらに、本実施形態では、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせており、遊技者にとって有利となる確変大当たりのほうが通常大当たりよりも長いエンディング期間が設定されるように構成している。これにより、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されることを、実際に確変状態が設定されるよりも前に遊技者

に分かり易く報知することができる。一方、大当たり遊技終了後に確変状態が設定されない場合には、その旨を長期間報知したとしても遊技者に不快感を与えてしまうだけであるため、エンディング期間が短くなるように構成している。

【２７３２】

このように、大当たりエンディング期間の長さを、確変大当たりと通常大当たりとで異ならせている場合において、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合には、大当たりエンディング期間の演出態様を単に通常当たり遊技のエンディング期間に実行される演出態様へと切り替える処理を実行するだけではエンディング期間の長さが異なるためエンディング期間中に違和感のある報知演出が実行されてしまうという問題があった。また、確変大当たり遊技において球を特定ゲートへと流下させることができなかった場合にのみ設定される専用の演出態様を予め容易してしまうと、その演出態様に対する画像データ（演出データ）を予め表示制御装置１１４のキャラクタＲＯＭ２３４に記憶させておく必要があり、記憶容量が増加してしまうという問題があった。

【２７３３】

これに対して、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成し、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に、大当たりエンディング期間の後半期間に対応する演出態様のみ通常当たり遊技のエンディング期間の後半期間に対して設定される演出態様へと切り替えるように構成している。これにより、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合にのみ用いられる専用の演出態様を設けること無く、且つ、遊技者に違和感を与えることの無い報知演出を実行することができる。

【２７３４】

なお、本実施形態では、大当たりエンディング期間を前半期間と後半期間とに区分けし、後半期間の長さを大当たり種別に関わらず共通の長さとするように構成することで、確変大当たり遊技中に球を特定ゲートへと流下させることが出来なかった場合に実行される報知演出の演出態様を切替設定するように構成しているが、これに限ること無く、例えば、大当たり遊技の最終ラウンド期間中から報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも長い期間実行される報知演出を実行可能に構成しても良いし、大当たりエンディング期間が設定されてから所定期間の間、大当たり遊技の最終ラウンド期間中に実行されるラウンド演出を継続して実行し、その後、報知演出を実行することで、実際の大当たりエンディング期間よりも短い期間の報知演出を実行するように構成しても良い。

【２７３５】

このＶ入賞装置２６５０は、上述した第８実施形態のＶ入賞装置２６５０（図１９４～図１９６参照）と同一内容で構成されているため、同一の符号を付してその詳細な説明を省略する。また、可変表示ユニット８０の右側領域の構成、及び、右側領域を流下した球がスルーゲート６７、一般入球口６３、第１入球口６４、第２入球口６４０、Ｖ入賞装置２６５０へと入球する割合については、上述した左側領域と同一であるため、その詳細な説明は省略する。以上、説明をした通り、本実施形態では、設定されている遊技状態に関わらず、ひいては大当たり遊技が実行されているか否かに関わらず、遊技者が右打ち遊技を実行しても左打ち遊技を実行しても同様の特典が付与されるように構成している。よって、遊技者は自分の気分に合わせて任意の遊技方法で遊技を行うことができる。

【２７３６】

なお、本実施形態では、図２３０に示した通り、パチンコ機１０の遊技盤１３の構成を左右対称に構成しているが、これに限ること無く、例えば、遊技者が獲得可能な特典量が左打ち遊技を行った場合と、右打ち遊技を行った場合とで大きく乖離しないように構成すれば良く、例えば、左側領域に設けられる一般入球口６３の数を、右側領域に設けられる一般入球口６３の数よりも少なくし、且つ、第１入球口６４へと球が入球する割合を、右打ち遊技よりも左打ち遊技のほうが高くなるように構成し、左打ち遊技のほうが右打ち遊技よりも賞球を獲得し難いが第１特別図柄抽選を実行し易くし、右打ち遊技のほうが左打ち

遊技よりも賞球を獲得し易いが第１特別図柄抽選を実行し難くするように構成しても良い。このように構成した場合には、通常状態中、即ち、第１入球口６４へと球を入球させる遊技を実行している間は、遊技者が任意の遊技方法で遊技を行うことができ、第２入球口６４０へと球を入球させる遊技（時短状態や確変状態中の遊技）においては、左打ち遊技よりも右打ち遊技のほうが遊技者に有利な遊技とすることができる。

【２７３７】

上記各実施形態では、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が更新される度（即ち、増加した場合や、減少した場合にそれぞれ）に、保留球数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、主制御装置１１０において第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄの値（Ｎ）が増加する場合だけ、保留数コマンドを主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信する。また、音声ランプ制御装置１１３では、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、特別図柄２保留球数カウンタ２２３ｂの値を１減らすように構成する。これにより、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ保留数コマンドを送信する回数と、音声ランプ制御装置１１３が保留数コマンドを受信する回数とをそれぞれ減らすことができるので、主制御装置１１０および音声ランプ制御装置１１３の制御的負担を軽減することができる。

【２７３８】

上記各実施形態においては、特図入球口６４への入賞は最大４回まで、スルーゲート６７の通過は最大１回まで保留されるように構成したが、最大保留球数はこれに限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、特図入球口６４への入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【２７３９】

また、上記各実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、縦方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。また、特別図柄の抽選結果を示すための第３図柄の動的表示の表示態様と、普通図柄の抽選結果を示すための装飾図柄の動的表示の表示態様と、を遊技者が識別困難となるように、例えば、表示制御装置１１４が有する共通の画像データを用いて各表示態様を設定するように構成しても良い。

【２７４０】

上述した各実施形態では、遊技者に各図柄の抽選結果を示すための第３図柄表示を１つの表示手段（第３図柄表示装置８１）にて実行しているが、それ以外の構成を用いてもよく、例えば、第３図柄のうち、遊技者に強調して表示される主図柄を表示する表示手段と、従図柄を表示する表示手段とで異なる表示手段を設けてもよい。また、表示手段の構成として、液晶ディスプレイ以外の構成を用いても良い。

【２７４１】

上述した各実施形態では、遊技者に有利となる遊技状態（時短状態）の場合と、その時短状態よりも遊技者に不利となる遊技状態（通常状態）の場合とで、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、遊技状態に応じて異なる遊技盤１３の狙う領域を異ならせるように構成しても良く、例えば、通常状態の場合は遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行され、時短状態の場合は遊技盤１３の右側領域を狙う右打ち遊技が実行されるように構成しても良い、また、時短状態中に左打ち遊技を実行さ

せ、通常状態中に右打ち遊技を実行させてもよい。
【２７４２】
さらに、上述した各実施形態では、何れの遊技状態が設定されている場合も、大当たり遊技が設定されている場合も、遊技盤１３の左側領域を狙う左打ち遊技が実行されるように構成しているが、これに限ること無く、時短状態が設定されている場合と、大当たり遊技中は右打ち遊技を実行させ、通常状態中のみ左打ち遊技を実行させるように構成しても良い。このように構成することで、実行させる遊技方法（右打ち遊技、左打ち遊技）に応じて遊技者に有利な状態であるか否かを遊技者に分かり易く理解させることができる。
【２７４３】
上述した各実施形態では、遊技者が操作可能な操作手段として、遊技者が押下動作することにより、操作手段が操作されたことが判別される枠ボタン２２を用いているが、それ以外の構成を用いてもよく、遊技者が左右または前後に傾倒させることで操作されたことを判別可能なレバー状に構成された操作手段や、遊技者が接触または近接したで操作されたことを判別可能なタッチセンサ式の操作手段や、所定の電波を発信することで操作されたことを判別可能な無線式の操作手段等を用いても良い。また、枠ボタン２２を音声ランプ制御装置１１３に対して電気的に接続させており、枠ボタン２２を、パチンコ機１０にて実行される演出の演出態様を、遊技者の操作に基づいて可変させるための演出用操作手段として用いているが、枠ボタン２２に対する遊技者の操作に基づいてパチンコ機１０で実行される各種演出の演出態様を可変させることができれば良く、例えば、枠ボタン２２を表示制御装置１１４に対して電気的に接続させても良いし、操作手段（枠ボタン２２）からの出力信号を入力可能にし、表示制御装置１１４、音声ランプ制御装置１１３、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７へと出力可能な演出設定信号を生成可能な制御装置を設けても良い。このように構成することで、演出用操作手段を複数設けた場合であっても、複数の演出用操作手段から出力される出力信号（操作信号）を集中管理することができるため、演出用操作手段への遊技者の操作に対する演出態様を円滑に設定することができる。
【２７４４】
また、上述した第６実施形態では、役物当たり遊技の終了条件を選択するための切替ボタン群２２ｚ（切替ボタン２２ｚａ、第１選択ボタン２２ｚｂ、第２選択ボタン２２ｚｃ）を設け、可動弁７５０や貯留装置（第１貯留装置７７０、第２貯留装置７７１）や第２枠ボタン（解除用ボタン）２２ｂ（１０２２ｂ、１１２２ｂ）や第３枠ボタン（解除用ボタン）２２ｃの各動作制御の一部または全部を主制御装置１１０ではなく、音声ランプ制御装置１１３側で実行するように構成してもよい。
【２７４５】
＜第１１実施形態＞
次に、図２６４から図２９６を参照して、第１１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０では、潜確状態に移行することにより、小当たり確率が高い第２特別図柄の抽選が実行され易くなり、右可変入賞装置１６５０へと遊技球を入球させて賞球を獲得する機会を頻繁に得ることができる状態を形成するように構成していた。つまり、大当たりに当選しなくても多量の賞球を得ることができる極めて有利な遊技状態を形成するように構成していた。
【２７４６】
これに加えて本第１１実施形態では、パチンコ機１０に設けられている操作手段に対して所定の操作を行うことにより、特別図柄の低確率状態の大当たり確率と高確率状態（確変状態）の大当たり確率との組み合わせ（設定）を可変させることが可能に構成した。より具体的には、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０には、大当たり確率の組み合わせ（設定）として、６種類の組み合わせ（設定）が規定されており（図２６９（ａ）参照）、例えば、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機１０の大当たり確率を任意に設定することができる。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の低確率状態）においても潜確状態（特

別図柄の高確率状態）においても大当たりに当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまう（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。一方、大当たり確率が低い設定（低設定）ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる（ハマりが発生し易くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２７４７】

この第１１実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第７実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０に対して、パチンコ機１０の設定（高確率状態および低確率状態における大当たり確率の組み合わせ）を変更するための各種の操作手段（設定キー１１０ｂ、設定変更スイッチ１１０ｃ）が設けられている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第７実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第７実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２７４８】

まず、図２６４を参照して、本第１１実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図２６４は、本第１１実施形態における遊技盤１３の正面図である。図２６４に示した通り、本第１１実施形態における遊技盤１３は、上述した第７実施形態における遊技盤１３（図１５７参照）に対して、中央第１入球口６４ｃの下方に第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に開放される特図１用入賞装置１６４０が設けられている点でのみ相違している。つまり、本第１１実施形態においては、第２特別図柄の抽選だけでなく、第１特別図柄の抽選でも小当たりに当選し得る仕様を採用していると共に、特別図柄の種別に応じて小当たり当選時に開放される（入球可能となる）入賞装置の種別を異ならせている。

【２７４９】

この特図１用入賞装置１６４０は、遊技球が入球可能な特図１用入賞口１６４０ａと、その特図１用入賞口１６４０ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための特図１小当たり用ソレノイド（図示せず）と、で少なくとも構成されている。この特図１用入賞装置１６４０は、通常時は開閉板が完全に特図１用入賞口１６４０ａを覆った状態となって特図１用入賞口１６４０ａに遊技球が入球し難くなる（特図１用入賞口１６４０ａを閉鎖する）閉状態に維持される。第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合は、特図１小当たり用ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、遊技球が特図１用入賞口１６４０ａに入賞し易い開状態を一時的に形成する。なお、図２６４に示した通り、特図１用入賞装置１６４０は、その鉛直上方に中央第１入球口６４ｃが配置されている上に、正面視右上方向および左上方向が遊技釘によって塞がれているため、たとえ特図１用入賞口１６４０ａが開放されたとしても、遊技球を特図１用入賞口１６４０ａへと入球させることは困難となる。つまり、第１１実施形態における第１特別図柄の小当たりは、遊技者に賞球を獲得させるために設けられているものではなく、通常状態において故意に若しくは誤って右打ちを行ってしまったこと等により第２特別図柄の抽選が実行されてしまった場合に、第２特別図柄のロング変動を第１特別図柄の小当

たりによって強制的に終了させる（破棄する）ために設けられている。より詳述すると、本第１１実施形態では、一方の特別図柄の抽選が大当たり若しくは小当たりとなった場合に、当該大当たり若しくは小当たりの変動表示の停止時に他方の特別図柄の変動表示が実行中であれば、他方の特別図柄の変動表示を強制的に外れ図柄で停止表示させるように構成している。つまり、通常時において右打ちにより第２入球口６４５へと遊技球が入球して第２特別図柄の抽選が実行され、第２特別図柄のロング変動（６００秒間の変動表示）が実行されたとしても、その後に左打ちにより中央第１入球口６４ｃへと遊技球を入球させて第１特別図柄の抽選を実行されることで、高確率（例えば、約９０％の割合）で大当たり若しくは第１特別図柄の小当たりに当選し、第２特別図柄のロング変動を強制的に外れで終了（破棄）させることができる。これにより、遊技状態毎に実行され易い側の特別図柄の変動をより実行させ易くすることができる。

【２７５０】

次に、図２６５を参照して、本第１１実施形態においてパチンコ機１０の設定変更を行うための各種の操作手段の詳細について説明する。図２６５は、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０の背面図である。図２６５に示した通り、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０に対して、設定値を表示させることが可能な設定値表示装置１１０ａと、設定変更動作（および設定確認動作）を受け付ける状態と、受け付けない状態（通常遊技状態）とを切り替えることが可能な設定キー１１０ｂと、設定変更動作を受け付ける状態（設定変更状態）において操作者（例えば、パチンコ機１０を設置しているホールの店員）の操作に応じてパチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定スイッチ１１０ｃと、で少なくとも構成されている設定変更機構が設けられている。この設定変更機構を用いた設定変更の方法、および設定確認の方法について、図２６６を参照して詳細に説明する。

【２７５１】

まず、図２６６（ａ）～（ｄ）を参照して、設定変更機構を用いたパチンコ機１０の設定変更手順について説明する。図２６６（ａ）～（ｄ）に示した通り、パチンコ機１０の設定を変更するためには、まず、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂを時計回りに回動することによりＯＮ位置へと回動させる（図２６６（ａ）参照）。つまり、設定変更を行うためには、まず、パチンコ機１０の電源を遮断しておく必要がある。次に、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動させた状態でＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源を投入する（図２６６（ｂ）参照）。これにより、電源投入後のパチンコ機１０の状態が設定変更状態に設定される。設定変更状態になると、４桁の７セグメントディスプレイで構成された設定値表示装置１１０ａの各桁に対して、「－」が表示される。この表示内容により、設定変更状態に正常に遷移したということを操作者（例えば、ホールの店員）に対して容易に理解させることができる。

【２７５２】

設定変更状態に移行すると、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定値が１ずつ切り替わる（図２６６（ｃ）参照）。なお、本第１１実施形態では、設定１～６の６種類の設定値が設けられており、数値が大きくなる程大当たり確率が高くなるように構成されている。即ち、設定１の大当たり確率が最も低く（例えば、低確率状態で１／３２０、高確率（確変）状態で１／１０２）、設定６の大当たり確率が最も高くなる（例えば、低確率状態で１／２２０、高確率状態で１／７０）ように構成されている。設定変更状態では、設定スイッチ１１０ｃを押下する毎に、設定が１→２→・・・→６といった具合に変更されていく。また、設定値が６の状態で設定スイッチ１１０ｃが押下された場合は、設定値が１に戻るように構成されている。また、設定スイッチ１１０ｃが押下される毎に、設定値表示装置１１０ａに対して現在の設定値を示す数字が表示される。なお、図２２６（ｃ）は、設定値が「５」に設定されている状態における表示態様を示した図である。図２２６（ｃ）に示した通り、設定スイッチ１１０ｃに対する押下操作によって設定値が５に切り替えられると、設定値表示装置１１０ａにおける下１桁に対して、設定５を示す「５」という数字が表示される。

【２７５３】
操作者が所望の設定値への切り替え動作を完了した後は、設定キー１１０ｂを反時計回りに回動させて設定キー１１０ｂをＯＦＦ位置に配置させることにより、設定変更状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図２６６（ｄ）参照）。なお、設定キー１１０ｂは、鍵型のキー部と、キー部に合致する鍵穴形状の鍵穴部と、で構成されており、キー部を取り外すことができる。これにより、操作者（例えば、ホールの店員）が設定変更動作を行う際にのみキー部を鍵穴部に挿入し、設定変更動作を終了した際にはキー部を取り外して保管しておくことができる。これにより、不正遊技者等が営業中にパチンコ機１０の設定を不正に変更することを抑制することができるので、ホールに対して不測の不利益を被らせてしまうことを防止することができる。

【２７５４】
次に、図２６６（ｅ）～（ｇ）を参照して、設定確認を行うための手順（設定確認動作）について説明する。設定確認を行うためには、まず、設定変更動作と同様に、パチンコ機１０の電源が遮断された状態において、設定キー１１０ｂをＯＮ位置に回動させる（図２６６（ｅ）参照）。そして、ＲＡＭクリアスイッチ１２２をオンにせずに（即ち、オフの状態のままで）パチンコ機１０の電源を投入することにより、設定確認状態に設定される（図２６６（ｆ）参照）。設定確認状態に移行すると、設定値表示装置１１０ａに対して現在設定されている設定値が表示される。図２６６（ｆ）の例では、設定値として「５」が設定されている状態を示している。操作者による設定の確認が終了すると、設定キー１１０ｂをＯＮ側に回動することで設定確認状態が終了されて通常遊技が可能な状態に移行される（図２６６（ｇ）参照）。

【２７５５】
なお、本第１１実施形態では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定が１→２→・・・→６の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。

【２７５６】
次に、図２６７を参照して、本第１１実施形態において、設定変更動作を終了して通常遊技が可能な状態に移行した場合における演出態様の推移について説明する。ここで、本第１１実施形態では、設定変更動作により設定された設定値を遊技者に示唆可能な演出を実行可能に構成している。より具体的には、本第１１実施形態では、設定変更が行われてから最初に大当たりに当選するまでの間に限り、特定の変動パターンが選択される毎に、パチンコ機１０の現在の設定値を第３図柄表示装置８１において表示される第３図柄によって示唆する設定示唆演出を実行可能に構成している。

【２７５７】
この設定示唆演出では、左図柄列、および右図柄列が同一の数字を付した第３図柄で停止表示され、最終的に外れとなる演出（所謂、リーチ外れ演出）が実行されると共に、リーチ発生時に停止された左右の第３図柄の数字によって設定値を遊技者に示唆するように構成している。より具体的には、１図柄のリーチ（左右に数字の「１」を付した第３図柄が停止表示されるリーチ演出）は、設定値として「１」が設定されている場合に選択される可能性が高く、２図柄のリーチは、設定値として「２」が設定されている場合に選択される可能性が高く、３図柄のリーチは、設定値として「３」が設定されている場合に選択される可能性が高く、４図柄のリーチは、設定値として「４」～「６」が設定されている場合に選択される可能性が高く、５図柄のリーチは、設定値として「５」又は「６」が設定されている場合に選択される可能性が高く、６図柄のリーチは、設定値として「６」が設

定されている場合に選択される可能性が高くなるように構成されている。また、「９」図柄のリーチは、設定値として「６」が設定されている場合にのみ選択され得るように構成されている。一方、８図柄のリーチは、設定が低い程選択される可能性が高くなるように構成されている。

【２７５８】

図２６７は、本第１１実施形態における設定変更動作後の演出態様の推移を示した図である。図２６７に示した通り、本第１１実施形態では、設定変更動作が終了した後において、４９回の特別図柄の抽選に基づく変動表示に渡って、通常の演出態様が実行され、５０回目の変動表示において、設定示唆演出が実行される。そして、５１回目から９９回目の変動表示では、通常の演出態様が実行され、１００回目の変動表示では設定示唆演出が実行される。以降も、最初に大当たりに当選するまでの間、変動表示の回数が５０の倍数になる毎に、設定示唆演出が実行される。なお、本第１１実施形態では、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して出力される変動パターンコマンドにより通知される変動パターンの種別によって、設定示唆演出を設定すべき変動パターンであるか否かを音声ランプ制御装置１１３側において判断するように構成している。

【２７５９】

詳細については図２７１、および図２７２（ｂ）を参照して後述するが、本第１１実施形態では、ＲＡＭクリア１２２を伴う電源投入が実行された場合に、電源投入後の変動回数が５０の倍数となる毎に、通常は選択されない特殊な変動種別（外れ特殊リーチ変動）が選択されるように変動パターンのシナリオが設定されている。音声ランプ制御装置１１３側においては、変動パターンコマンドとして外れ特殊リーチ変動が通知された場合にのみ、設定示唆演出の演出態様を決定して当該決定した演出態様の変動パターン演出を実行するように構成している。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３において、設定変更（ＲＡＭクリアスイッチ１２２の操作を伴う電源投入）が実行されたのか否かや、電源投入後の変動回数等を把握しておく必要が無いため、音声ランプ制御装置１１３側における処理負荷を軽減することができる。

【２７６０】

設定変更後、最初に大当たりに当選するまでの間、５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に設定示唆演出を実行する構成とすることにより、遊技者に対して、ホールの開店から１回も大当たりに当選していないパチンコ機１０で遊技を開始して、設定示唆演出が実行されるか否かを確認しようと思わせることができ、設定示唆演出の有無やその内容により、遊技を継続するモチベーションを遊技者に与えることができる。より具体的には、例えば、前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）パチンコ機１０において、設定示唆演出が確認できた場合には、有利な設定値に変更された期待が持てると遊技者に予測させることができるので、当該設定示唆演出が確認されたパチンコ機１０における遊技を継続しようと思わせることができる。また、例えば、前日の結果が良い（実際の遊技回数と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）パチンコ機１０において設定示唆演出が確認できなかった場合は、前日の設定のまま変更されていないと遊技者に確信させることができるので、前日と同様に良い結果となることを期待して遊技を継続させることができる。更に、設定示唆演出において、高設定が期待できる演出が実行された場合には、高設定であることをより強く期待して遊技を続行させることができる。加えて、設定示唆演出が実行されるよりも前に（特別図柄の抽選が５０回実行されるよりも前に）大当たりとなった場合でも、５０回以内に当選するという事象は高設定ほど起こり易いと遊技者に考えさせることができるため、やはり、遊技を続行しようと思わせることができる。

【２７６１】

このように、本第１１実施形態では、設定変更後、最初に大当たりに当選するまでの間、特定回数（５０回）の特別図柄の抽選が実行される毎にパチンコ機１０の有利度合いに関する特定の要素（設定値）を示唆可能な演出を実行することで、遊技者の遊技に対するモ

チベーションを高めることが可能に構成している。これにより、特に、大当たりに当選していない状態におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２７６２】

＜第１１実施形態における電気的構成＞

次に、図２６８（ａ）を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。図２６８（ａ）は、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図２６８（ａ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第７実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図１６８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数７テーブル２０２ｆａに代えて第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａが設けられている点、小当たり乱数テーブル２０２ｆｂに代えて小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂが設けられている点、大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄに代えて大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄが設けられている点、変動パターン選択７テーブル２０２ｆｅに代えて変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅが設けられている点、および変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆが追加されている点で相違している。変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆは、変動パターン１１テーブル２０２ｍｅに規定されている４つの変動パターンテーブル（通常用１１テーブル２０２ｍｅ１、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３、ＲＡＭクリア時テーブル２０２ｍｅ４）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。

【２７６３】

まず、図２６９（ａ）を参照して、本第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａの詳細について説明する。図２６９（ａ）は、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａの規定内容を示した図である。図２６９（ａ）に示した通り、本第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａには、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図２６９（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定値「１」（設定１）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２０４」が対応付けて規定され、設定値「２」（設定２）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２１７」が対応付けて規定され、設定値「３」（設定３）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２３３」が対応付けて規定され、設定値「４」（設定４）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２５１」が対応付けて規定され、設定値「５」（設定５）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２７２」が対応付けて規定され、設定値「６」（設定６）に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２９７」が対応付けて規定されている。また、本第１１実施形態では、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る範囲が「０～６５５３５」に拡大されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／３２０（２０５／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／３０１（２１８／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／２８０（２３４／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／２６０（２５２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／２４０（２７３／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／２２０（２９８／６５５３６）である。

【２７６４】

一方、図２６９（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～６４３」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～６８６」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７３５」が対応付けて規定

され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７９１」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８５７」が対応付けて規定され、設定値６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～９３５」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定１の大当たり確率は１／１０２（６４４／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／９５（６８６／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／８９（７３６／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／８２（７９２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／７６（８５８／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／７０（９３６／６５５３６）である。なお、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

【２７６５】

なお、本第１１実施形態では、トータルとして、設定が高い方が遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成している。即ち、設定６が遊技者にとって最も有利となり、設定１が最も不利となるように構成している。つまり、設定が高くなる程大当たり確率が高くなるため、大当たり自体で獲得できるトータルの賞球も多くなり、潜確状態の間に獲得できる小当たりによる賞球数が減少することを加味しても、設定が高い方がトータルの有利度合いが高くなるように構成している。つまり、低設定（例えば、設定１）は、遊技を継続する程に遊技者に不利となっていき易くなるため、１の潜確状態でどれだけの賞球を獲得することができるか（大当たりに当選せずにどれだけの回数特別図柄の抽選を実行させることができるか）に懸ける短時間勝負の遊技性となり、高設定では、遊技を継続する程に有利となって行き易くなるため、安定的に賞球を得られる長時間勝負の遊技性となる。

【２７６６】

このように、本第１１実施形態では、１から６の６段階の設定値のうち１の設定値に設定することが可能に構成されており、設定が高くなるほど低確率状態、および高確率（確変）状態における大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い方が不利な通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなる（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、最も有利な遊技状態である潜確状態において特別図柄の抽選が実行されると高確率で小当たりに当選して右可変入賞装置１６５０が開放されるため、大当たりに当選しなくても賞球を獲得する機会が頻繁に与えられる。更に、一旦有利な潜確状態に移行すると、大当たりに当選しない限り他の遊技状態に移行することがないように構成されている。よって、潜確状態においては、大当たりに当選しない期間が長くなる程（即ち、ハマる程）小当たりによる賞球を多く獲得することができるため、遊技者に有利となる。よって、有利な潜確状態においては、大当たり確率が高く、比較的ハマりが発生し難い高設定よりも、大当たり確率が低く、比較的ハマりが発生し易い低設定の方が、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。

【２７６７】

なお、本第１１実施形態では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第１１実施形態と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、１／９０）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマり易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高

設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定１，３，５）と偶数設定（設定２，４，６）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、１／１００）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、１／７０）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

【２７６８】

次に、図２６９（ｂ）を参照して、本第１１実施形態における小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂの詳細について説明する。図２６９（ｂ）は、本第１１実施形態における小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂの規定内容を示した図である。図２６９（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態では、小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として、特別図柄の種別によらず共通の値が対応付けて規定されている。より具体的には、小当たりに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲として、９３６～５８９８１が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る０～６５５３５の６５５３５個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりに対応する乱数値（カウンタ値）の個数が５８０４６個であるので、特別図柄の抽選が実行された場合に抽選結果が小当たりとなる割合は約８８．６％（５８０４６／６５５３６）である。

【２７６９】

このように、本第１１実施形態では、特別図柄の抽選が実行されると、高確率（８８．６％の割合）で小当たりに当選するように構成しているので、有利な潜確状態において頻繁に右可変入賞装置１６５０が開放され、賞球を遊技者に頻繁に獲得させることができる。よって、潜確状態における遊技の興趣を向上させることができるので、潜確状態へと移行することを強く期待して遊技を行わせることができる。また、第２特別図柄の抽選のみならず、第１特別図柄の抽選でも高確率で小当たりに当選するように構成することで、通常状態において故意に若しくは誤って右打ちを行ってしまったこと等により第２特別図柄の抽選が実行されてしまった場合に、第２特別図柄のロング変動を第１特別図柄の小当たりによって強制的に終了させる（破棄する）ことができる。

【２７７０】

次に、図２７０を参照して、本第１１実施形態における大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄの詳細について説明する。図２７０は、大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄの規定内容を示した図である。この大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄは、第７実施形態における大当たり種別選択７テーブル２０２ｆｄと同様に、大当たり種別を決定するための判定値が特別図柄の種別毎に記憶されているデータテーブルである。

【２７７１】

図２７０に示した通り、本第１１実施形態における大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄには、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別として、「大当たりＡ１１」～「大当

たりＦ１１」の６個の大当たり種別が規定されている。一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＧ１１」～「大当たりＫ１１」の５個の大当たり種別が規定されている。

【２７７２】

図２７０に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ１１」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド（Ｒ）確変大当たり）である。この「大当たりＡ１１」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ１１」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【２７７３】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＢ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態（時短状態、確変状態、および潜確状態）では、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２７７４】

即ち、通常状態において「大当たりＢ１１」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。この確変状態では、時短回数が６５５３６に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＢ１１」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ１１」は、通常状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４９個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ１１」が決定される割合は４９％（４９／１００）である。

【２７７５】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。

【２７７６】

即ち、「大当たりＣ１１」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。よって、「大当たりＣ１１」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１１」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【２７７７】
また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、「大当たりＣ１１」とは異なり、「大当たりＤ１１」では時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定されるので、次回の大当たりまで確変状態が継続するとは限らない。即ち、「大当たりＤ１１」が終了してから１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合には、時短カウンタ２０３ｈの値が０となって最も有利な潜確状態に移行する。よって、「大当たりＤ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＣ１１」よりも有利となる大当たり種別である。なお、１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりになった場合は、「大当たりＤ１１」と全く同一の動作となるため、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＣ１１」よりも有利になり易い大当たり種別とも言い換えることができる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。
【２７７８】
また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～８４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＥ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ１１」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。
【２７７９】
また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１１」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＦ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１１」に当選してしまうと、最も不利な通常状態に移行してしまうため、「大当たりＦ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ１１」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。
【２７８０】
一方で、図２７０に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ１１」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド確変

大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１１」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２７８１】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５～９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（２ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＨ１１」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２７８２】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～１４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＩ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＩ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短回数１００回の確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（２ラウンド確変大当たり）である。よって、「大当たりＩ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＩ１１」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２７８３】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１５～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＪ１１」が対応付けて規定されている。この「大当たりＪ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、実質的に次回の大当たりまで継続する確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（２ラウンド確変大当たり）である。よって、「大当たりＪ１１」は、大当たり終了後の遊技状態の面で「大当たりＩ１１」よりも有利度合いが低い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＪ１１」が決定される割合は５０％（５０／１００）である。

【２７８４】

また、図２７０に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＫ１１」が対応付けて規定されている。この「

大当たりＫ１１」は、大当たりのラウンド数が２ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が１００回の時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（２ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＫ１１」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも第２特別図柄の大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ１１」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＫ１１」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【２７８５】

なお、通常状態において第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、潜確状態へと直接移行する大当たり種別が存在しないのは、通常状態において右打ちにより右第２入球口６４５を狙って遊技球を発射する変則的な遊技方法に対する抑制を図るためである。即ち、通常状態において右打ちを行うと、第２特別図柄のロング変動が実行されて遊技効率が極端に悪化する上に、大当たり終了後の遊技状態の面でも第１特別図柄の大当たりよりも不利になるため、変則的な遊技を行った方が不利になると遊技者に感じさせることができる。よって、変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２７８６】

次に、図２７１を参照して、本第１１実施形態における変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１１実施形態における変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅは、大当たり終了後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される通常用１１テーブル２０２ｍｅ１と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３と、ＲＡＭクリア後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４と、の４種類のデータテーブルで構成されている。

【２７８７】

これらのうち、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２の規定内容は、第７実施形態における確変用７テーブル２０２ｆｅ２と同一であるので、ここではその詳細な説明については省略する。まず、図２７１（ａ）を参照して、本第１１実施形態における変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅを構成する潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３の詳細について説明する。図２７１（ａ）は、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３の規定内容を示した図である。

【２７８８】

図２７１（ａ）に示した通り、第１特別図柄の抽選に対しては、抽選結果によらず、６００００ｍｓの超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合には、必ず６００秒（１０分間）の変動表示が実行される。一方、第２特別図柄の抽選に対しては、抽選結果が当たりの場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対しては、変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、図２７１（ａ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れ（若しくは小当たり）の場合、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が２０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓの外れロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、短い変動時間（２秒間若しくは５秒間）の変動パターンのみが実行されるため、比較的短い期間で第２特別

図柄の小当たり遊技が実行される。よって、潜確状態において短期間により多くの賞球を獲得させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２７８９】

次に、図２７１（ｂ）を参照して、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４の詳細について説明する。このＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４は、上述した通り、ＲＡＭクリアスイッチ１２２を押下しながらパチンコ機１０の電源を投入した場合に設定される通常状態（ＲＡＭクリア操作後の通常状態）において特別図柄の抽選に基づく変動パターン（変動時間）を決定するために参照されるデータテーブルである。ここで、上述した通り、パチンコ機１０の設定変更（低確率状態、および高確率状態における大当たり確率の組み合わせの設定）を行うためには、ＲＡＭクリア操作が必須となる。このため、設定変更後、大当たりに当選するまでの間は、必ず、このＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４が参照される。

【２７９０】

図２７１（ｂ）に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が当たりの場合、ＲＡＭクリア操作後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～３９」の範囲に対して変動時間が２００００ｍｓの当たりノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「４０～１１９」の範囲に対して変動時間が３００００ｍｓの当たりスーパー変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１２０～１９８」の範囲に対しては、変動時間が４００００ｍｓの当たりスペシャル変動が対応付けて規定されている。

【２７９１】

一方、抽選結果が外れの場合で、且つ、ＲＡＭクリア操作後の変動回数が５０の倍数である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が２５０００秒の外れ特殊リーチ変動が対応付けて規定されている。この外れ特殊リーチ変動は、ＲＡＭクリア操作後の通常状態でのみ決定され得る変動種別である。音声ランプ制御装置１１３は、この外れ特殊リーチ変動を示す変動パターンコマンドを受信すると、当該外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、設定示唆演出を実行するように構成されている。即ち、ＲＡＭクリア操作後（設定変更後）、１度も大当たりに当選していないことを条件として、特別図柄の抽選が５０回実行される毎に設定示唆演出を実行することができる。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機１０の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも５０回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、電源投入後に５０回以上特別図柄の抽選を実行しても設定示唆演出が発生しなかった場合には、ＲＡＭクリア操作が行われていない（即ち、設定が変更されていない）と遊技者に確信させることができる。よって、遊技を行っているパチンコ機１０の前日の結果が良い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が高い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が良い設定（高設定）に設定され、本日まで当該良い設定のまま変更されていないのではないか、と遊技者に予測させることができる。一方、逆に、遊技を行っているパチンコ機１０の前日の結果が悪い（実際の遊技回数（特別図柄の抽選回数）と、大当たり回数と、から算出される大当たり確率が低い結果に終わっている）場合には、前日以前に大当たり確率が悪い設定（低設定）に設定され、本日まで当該悪い設定のまま変更されていないのではないか、と遊技者に予測させることができる。このように、設定示唆演出の実行有無により、設定変更の有無や設定値を推測させる遊技性を実現することができるので、遊技者の有利に対する興趣をより向上させることができる。

【２７９２】

これに対し、図２７１（ｂ）に示した通り、抽選結果が外れの場合で、且つ、ＲＡＭクリア操作後の変動回数が５０の倍数以外である場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～７０」の範囲に対して変動時間が８０００ｍｓの短外れが対応付けて規定され、変動種

別カウンタＣＳ１の値が「７１～１３０」の範囲に対して変動時間が１２０００ｍｓの長外れが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３１～１７０」の範囲に対して変動時間が２００００ｍｓの外れノーマル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１７１～１９８」の範囲に対して変動時間が３００００ｍｓの外れスーパー変動が対応付けて規定されている。つまり、変動回数が５０の倍数以外の回数において第１特別図柄の抽選で外れになった場合は、外れ特殊リーチ変動が選択されないように構成されている。このように、外れ特殊リーチ変動が実行されるタイミング（即ち、設定示唆演出の実行タイミング）を５０の倍数の変動回数に限定することにより、変動回数が５０の倍数となるまで遊技を継続しようという目的意識を遊技者に抱かせることができる。よって、当日１度も大当たりに当選していないパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２７９３】

また、図２７１（ｂ）に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が当たりの場合、ＲＡＭクリア操作後の変動回数、および変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が６０００００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。一方、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合、ＲＡＭクリア操作後の変動回数、および変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動時間が６０００００ｍｓの外れロング変動が対応付けて規定されている。即ち、ＲＡＭクリア操作後の通常状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、いかなる状況下においても、６０００００ｍｓという極めて長い変動時間が設定される。よって、通常状態において右打ちにより遊技を行った場合の遊技効率を極めて悪化させることができる上に、外れになっても外れ特殊リーチ変動が選択されない（設定示唆演出が実行されない）ため、遊技者にとって極めて不利となる。従って、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【２７９４】

なお、通常用テーブル２０２ｍｅ１に関しては、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４に対して、第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、変動回数が５０の倍数であっても外れ特殊リーチ変動が選択されない（５０の倍数以外の変動回数における変動パターンが選択される）ように構成されている点でのみ相違しており、その他の規定内容についてはＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４と同一であるため、その詳細な説明については省略する。

【２７９５】

次に、図２７２を参照して、本第１１実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆの詳細について説明する。この変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆは、上述した通り、変動パターン１１テーブル２０２ｍｅに規定されている４つの変動パターンテーブル（通常用１１テーブル２０２ｍｅ１、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３、ＲＡＭクリア時テーブル２０２ｍｅ４）のうちいずれの変動パターンテーブルを参照して変動パターン（変動時間）を選択するのかを決定するために参照されるデータテーブルである。

【２７９６】

図２７２に示した通り、本第１１実施形態における変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆには、前回の大当たり終了後の遊技状態、前回の大当たり種別、および大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）に対応付けて、変動パターンを選択するために参照する変動パターンテーブルが規定されている。より具体的には、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が潜確状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＡ１１，Ｂ１１，Ｇ１１，Ｈ１１に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数（変動回数）によらず、潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３（図２７１（ａ）参照）が参照されて変動パターン（変動時間）が決定される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＡ１１，Ｂ１１，Ｇ１１，Ｈ１１に当選すると、次に大当たりとなるまで、右打ちを行うことによって第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態を形成する。

【２７９７】
また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が確変状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＤ１１，Ｉ１１に対しては、大当たり終了後１００回以内の特別図柄の抽選回数の場合に時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２が参照され、１０１回以降の特別図柄の抽選回数の場合に潜確用１１テーブル２０２ｍｅ３が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、大当たりＤ１１，Ｉ１１に当選して大当たり終了後の遊技状態が確変状態に設定されると、大当たり終了後特別図柄の抽選が１００回終了するまでは右打ちにより第１特別図柄の抽選が頻繁に実行される（第２特別図柄の抽選が実行された場合に必ずロング変動が設定される）一方で、１０１回以降は第２特別図柄の抽選が頻繁に実行され、第２特別図柄の小当たりに当選して賞球を得る機会も頻繁に与えられる有利な遊技状態を形成する。よって、確変状態において大当たりに当選せずに１０１回以上抽選が実行されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２７９８】
また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が確変状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＤ１１，Ｉ１１以外（即ち、大当たりＢ１１，Ｃ１１，Ｇ１１，Ｈ１１，Ｊ１１のいずれか）である場合に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１１，Ｃ１１，Ｇ１１，Ｈ１１，Ｊ１１に当選して確変状態が設定された場合には、次に大当たりとなるまで持ち球を減らさずに遊技を行うことができる比較的有利な遊技状態を形成する。
【２７９９】
また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が通常状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＦ１１である場合に対しては、大当たり終了後の特別図柄の抽選回数によらず、通常用１１テーブル２０２ｍｅ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、左打ちにより中央第１入球口６４ｃを狙って遊技を行わなければ遊技効率が著しく悪化する遊技者にとって不利な遊技状態を形成する。
【２８００】
また、図２７２に示した通り、前回の大当たり終了後の遊技状態が時短状態で、且つ、前回の大当たり種別が大当たりＥ１１，Ｆ１１，Ｋ１１のいずれかである場合には、大当たり終了後１００回以内の特別図柄の抽選回数の場合に時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２が参照され、１０１回以降の特別図柄の抽選回数の場合に通常用１１テーブル２０２ｍｅ１が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。
【２８０１】
また、図２７２に示した通り、ＲＡＭクリア後の通常状態に対しては、ＲＡＭクリア後の特別図柄の抽選回数によらず、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４が参照される変動パターンシナリオが対応付けて規定されている。このため、ＲＡＭクリア後の通常状態においては、特別図柄の抽選回数が５０の倍数となる毎に外れ特殊リーチ変動が選択されて設定示唆演出が実行される。よって、設定示唆演出の内容によって現在遊技を行っているパチンコ機１０の設定を推測したいと考える遊技者に対して、少なくとも５０回以上、特別図柄の抽選で連続して外れになって欲しいと願わせる斬新な遊技性を提供することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２８０２】
次に、図２６８（ｂ）を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図２６８（ｂ）は、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示すブロック図である。図２６８（ｂ）に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第７実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成（図１７３参照）に対して、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂと、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄと、設定値格納エリア２０３ｍａと、当選時状態格納エリア２０３ｍｂと、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃと、特図２大当たりフラグ２０３ｍ

ｄと、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅと、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆと、が追加されている点で相違している。また、特図１仮停止フラグ２０３ｄｈと、特図１減算フラグ２０３ｄｋと、特図２減算フラグ２０３ｄｌと、時短終了待機フラグ２０３ｄｍと、が削除されている点でも相違している。

【２８０３】

第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂは、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに対して、第２特別図柄に対応する記憶エリアであることのみ相違する。より具体的には、右第２入球口６４５への入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止種別選択カウンタＣ３、小当たり種別カウンタＣ５、及び変動種別カウンタＣＳ１の各値が取得され、その取得されたデータが、４つの保留エリア（保留第１エリア～保留第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番に記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い入賞に対応するデータが記憶される。なお、４つの保留エリアの全てにデータが記憶されている場合には、新たに何も記憶されない。

【２８０４】

その後、主制御装置１１０において、特別図柄の抽選が行われる場合には、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂの保留第１エリアに記憶されている各カウンタＣ１～Ｃ３の各値が、実行エリアへシフトされ（移動させられ）、その実行エリアに記憶された各カウンタ値に基づいて、特別図柄の抽選などの判定が行われる。尚、保留第１エリアから実行エリアへデータをシフトすると、保留第１エリアが空き状態となる。そこで、他の保留エリア（保留第２エリア～保留第４エリア）に記憶されている入賞のデータを、エリア番号の１小さい保留エリア（保留第１エリア～保留第３エリア）に詰めるシフト処理が行われる。

【２８０５】

第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄは、右第２入球口６４５に入賞したことに基づく保留球をカウントするカウンタであり、第１特別図柄の保留球をカウントするための第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄａと同様の機能を有する。即ち、第２特別図柄の保留球を上限値（４）までカウントすることが可能なカウンタである。

【２８０６】

設定値格納エリア２０３ｍａは、パチンコ機１０の設定値に対応するデータを格納しておくための記憶領域である。より具体的には、設定値格納エリア２０３ｍａにデータとして「００Ｈ」が格納されていれば、設定値「１」が設定されていることを示し、データとして「０１Ｈ」が格納されていれば、設定値「２」が設定されていることを示し、データとして「０２Ｈ」が格納されていれば、設定値「３」が設定されていることを示し、データとして「０３Ｈ」が格納されていれば、設定値「４」が設定されていることを示し、データとして「０４Ｈ」が格納されていれば、設定値「５」が設定されていることを示し、データとして「０５Ｈ」が格納されていれば、設定値「６」が設定されていることを示す。特別図柄の抽選を実行する際は、この設定値格納エリア２０３ｍａのデータを読み出して、その読み出したデータが示す設定値に対応する抽選確率で特別図柄の抽選（大当たり抽選）を実行する。即ち、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、設定値格納エリア２０３ｍａのデータが示す設定値に対応する乱数値の範囲と、実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値とを比較することにより特別図柄の抽選を実行する（図２７８のＳ４９２，Ｓ４９３、図２８５のＳ１０８１，Ｓ１０８２参照）。なお、設定値格納エリア２０３ｍａの値は、初期値が「００Ｈ」に設定されており、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが押下（操作）される毎に、「０１Ｈ」→「０２Ｈ」→・・・→「０５Ｈ」と「０１Ｈ」ずつ値が更新され、データが「０５Ｈ」の状態で更に設定スイッチ１１０ｃが押下されると、データが「０１Ｈ」に更新される。なお、ＲＡＭクリアスイッチ１２２の押下を伴って電源が投入されると、ＲＡＭ２０３のデータは全て書きりにリセット（クリア）される。よって、単にＲＡＭクリア操作

のみを行った場合、設定値格納エリア２０３ｍａの値も初期値である「０１Ｈ」にリセットされる。即ち、設定変更動作を実行せずに、単にＲＡＭクリア動作のみを行ったとしても、設定１には変更することができる。これにより、ホールの利便性を向上させることができる。

【２８０７】

なお、本第１１実施形態では、ＲＡＭクリアスイッチ１２２に対する押下（ＲＡＭクリア操作）を伴う電源投入が行われた場合に、ＲＡＭ２０３のデータが全てクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア２０３ｍａのデータのみ、ＲＡＭクリア操作が行われた場合でも保持されるように構成してもよい。即ち、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃが操作（押下）されない限り、設定値格納エリア２０３ｍａのデータが更新（変更）されないように構成してもよい。このように構成することで、設定値は変更せずにＲＡＭ２０３のデータをリセットしたいとホール側が希望した場合（例えば、最も有利な潜確状態のままホールの営業時間が終了してしまい、リセットしなければ翌営業日の営業開始時にも最も有利な状態のままとなってしまう場合等）に、容易にその希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

【２８０８】

当選時状態格納エリア２０３ｍｂは、大当たりに当選した時点における遊技状態を示す情報を格納するための記憶領域である。具体的には、大当たりに当選した時点の遊技状態が通常状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が０で、確変フラグ２０３ｆａがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに、通常状態を示す情報として「００Ｈ」が格納される。一方、大当たりに当選した時点の遊技状態が時短状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上で、確変フラグ２０３ｆａがオフであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに、時短状態を示す情報として「０１Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が確変状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が１以上で、確変フラグ２０３ｆａがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに、確変状態を示す情報として「０２Ｈ」が格納される。また、大当たりに当選した時点の遊技状態が潜確状態であれば（時短カウンタ２０３ｈの値が０で、確変フラグ２０３ｆａがオンであれば）、この当選時状態格納エリア２０３ｊに、潜確状態を示す情報として「０３Ｈ」が格納される。この当選時状態格納エリア２０３ｍｂに格納された情報は、大当たりの終了時まで保持され、大当たりが終了した後の遊技状態を設定する際に参照される（図２９２のＳ１９９１参照）。

【２８０９】

特図１大当たりフラグ２０３ｍｃは、中央第１入球口６４ｃ、若しくは右第１入球口１６４ｒに遊技球が入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２７８のＳ４５９参照）。この特図１大当たりフラグ２０３ｍｃは、大当たり若しくは第２特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８２のＳ１０８５５、図２８８のＳ１５９４、図２８９のＳ１１６０８参照）。

【２８１０】

この特図１大当たりフラグ２０３ｍｃがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８２のＳ８５４参照）。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。

【２８１１】

特図２大当たりフラグ２０３ｍｄは、右第２入球口６４５に入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に大当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２８５のＳ１０５９参照）。この特図２大当たりフラグ２０３ｍｄは、大当たり若しくは第１特別図柄の小当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８２のＳ１０８５５、図２８８のＳ

１５９４、図２８９のＳ１１６０８参照）。
【２８１２】
この特図２大当たりフラグ２０３ｍｄがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８８のＳ１５５４参照）。これにより、第１特別図柄と第２特別図柄とで、一方の大当たりの実行中に他方が大当たり又は小当たりとなってしまう不具合を防止できる。
【２８１３】
特図１小当たりフラグ２０３ｍｅは、中央第１入球口６４ｃ若しくは右第１入球口１６４ｒに遊技球が入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２７９のＳ１０４８１参照）。この特図１小当たりフラグ２０３ｍｅは、小当たり若しくは第２特別図柄の大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８３のＳ３００９、図２８８のＳ１５９４、図２８９のＳ１１６０８参照）。この特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオンの状態で、第１特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第２特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８３のＳ３００６参照）。これにより、第１特別図柄の小当たりを実行中に、第２特別図柄の抽選で大当たり若しくは小当たりとなり、小当たり中に大当たり若しくは小当たりが重複して開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。
【２８１４】
特図２小当たりフラグ２０３ｍｆは、は右第２入球口６４５に遊技球が入球したことに基づいて取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、変動開始時に小当たり判定値に一致すると判定された場合に、オンに設定されるフラグである（図２８６のＳ１３３２参照）。この特図２小当たりフラグ２０３ｍｆは、小当たり若しくは第１特別図柄の大当たりに対応する停止図柄の表示を設定する際にオフに設定される（図２８２のＳ１０８５５、図２８３のＳ３００９、図２８９のＳ１１６０８参照）。この特図２小当たりフラグ２０３ｍｆがオンの状態で、第２特別図柄の変動表示の変動時間が終了すると、第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理が実行される（図２８９のＳ１１６０５参照）。これにより、第２特別図柄の小当たりを実行中に、第２特別図柄の抽選で大当たり若しくは小当たりとなり、小当たり中に大当たり若しくは小当たりが重複して開始されてしまう不具合が発生してしまうことを防止（抑制）することができる。
【２８１５】
次に、ＲＯＭ２０２に規定された各種テーブルと、ＲＡＭ２０３に設けられた各種フラグおよびカウンタに基づいて制御を行うことにより実現される、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０の状態移行の方法について、図２７３を参照して説明する。図２７３は、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０の状態移行の方法を示した図である。ここで、上述した通り、本第１１実施形態のパチンコ機１０には、大別して４つの遊技状態が設けられている。即ち、通常状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、時短状態（特別図柄の低確率状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、確変状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の時短状態）と、潜確状態（特別図柄の確変状態、且つ、普通図柄の通常状態）と、の４つの遊技状態が設けられている。以下では、説明の簡略化のため、最も不利な通常状態のことを通常モードと称し、通常状態（通常モード）に次いで有利度合いが低いが、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる時短状態のことを引き戻しモードと称し、次の大当たりまで持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができる比較的有利度合いが高い確変状態のことを連荘モードＡと称し、次に大当たりとなるまで小当たりに頻繁に当選して持ち球を増加させ続けることができる最も有利な潜確状態のことを連荘モードＢと称する。図２７３においては、通常モードを上部左側に、引き戻しモードを上部右側に、連荘モードＡを下部左側側に、連荘モードＢを下部右側に、それぞれ図示している。
【２８１６】
図２７３の上部左側に示した通り、通常モードから他の状態へは、大当たりとなった場合

に移行する可能性がある。具体的には、図２７３の上部に示した通り、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１％の割合で決定される大当たりＡ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として６４％の割合で決定される大当たりＢ１１～Ｄ１１のいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。一方、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として３５％の割合で決定される大当たりＥ１１，Ｆ１１のいずれかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利度合いが低い引き戻しモードへと移行する。このため、通常モードにおいて大当たりに当選した場合には、連荘モードＡ，Ｂのどちらかへ移行することを期待して遊技を行わせることができる。なお、上述した通り、本第１１実施形態では、設定に応じて大当たり確率が異なるように構成されており、設定が高いほど（高設定ほど）大当たり確率も高くなるように構成されている。このため、高設定ほど不利な通常モードにおいて早期に大当たりに当選する可能性が高まる。即ち、高設定ほど不利な通常モードにおいて大当たりに当選しない期間が長くなり難くなる（ハマり難くなる）。上述した通り、通常モードにおいて大当たりに当選すれば、必ず通常モードに比較して有利度合いが高い他のモードに移行するので、通常モードにおいては大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。

【２８１７】

また、図２７３の上部右側に示した通り、引き戻しモードから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図２７３の上部右側に示した通り、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５０％の割合で決定される大当たりＡ１１，Ｂ１１のどちらかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に最も有利な連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＣ１１，Ｄ１１のどちらかが選択（決定）された場合には、大当たり終了後に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＦ１１が選択（決定）された場合、および引き戻しモードが設定されてから規定の時短回数（１００回）が経過した場合には、遊技者にとって不利な通常モードへと移行する。これに対し、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として２０％の割合で決定される大当たりＥ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に再度、比較的有利度合いが低い引き戻しモードが設定される（引き戻しモードをループする）。よって、引き戻しモードにおいては、大当たりに当選した場合に最も有利な連荘モードＢが設定される割合が通常モードに比べて大幅に高くなる（１％→５０％）ので、大当たりに当選した場合に、連荘モードＢへと移行することをより強く期待させることができる。なお、上述した通り、本第１１実施形態では、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるので、規定の時短回数（１００回）の間に大当たりに当選する可能性も設定が高くなるほど高くなる。つまり、設定が高い程、時短回数内で再度大当たりに当選して（大当たりを引き戻して）最も有利な連荘モードＢへと移行する可能性が高くなる一方、設定が低いほど、時短回数内に大当たりに当選することなく不利な通常モードへと移行する可能性が高くなる。よって、引き戻しモードにおいても、通常モードと同様に大当たり確率が高い高設定の方が、低設定に比較して有利度合いが高くなる。

【２８１８】

また、図２７３の下部左側に示した通り、連荘モードＡから他の状態へは、大当たりとなった場合、および規定の時短回数を経過させた場合に移行する可能性がある。具体的には、図２７３の下部左側に示した通り、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５０％の割合で決定される大当たりＡ１１，Ｂ１１が選択（決定）された場合、および連荘モードＡにおいて設定された時短回数が経過した場合には、遊技者にとって最も有利な連荘モードＢへと移行する。また、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として２０％の割合で決定される大当たりＥ１１が選択（決定）された場合、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利度合いの低い引き戻しモードに設定される。更に、第１特別図柄

の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＦ１１が選択（決定）された場合、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に最も不利な通常モードに設定される。これらに対し、第１特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１５％の割合で決定される大当たりＣ１１，Ｄ１１が決定された場合には、大当たり終了後に再度、連荘モードＡが設定される。よって、連荘モードＡにおいては、大当たり確率が高くなる上に、大当たり当選時に有利な連荘モードＢへと移行する割合も引き戻しモードと同様に高くなっている（５０％になっている）ため、遊技者にとって有利な遊技状態を形成する。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、特別図柄の高確率（確変）状態においても、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなる。よって、設定が高い程早期に大当たりに当選し易くなるので、連荘モードＡにおける時短回数として１００回が設定された場合には、設定が低い方が特別図柄の抽選で、１００回連続で外れとなる可能性が高くなるため、より有利な連荘モードＢへと移行し易くなる。即ち、設定が低いほど有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができる。なお、連荘モードＡは、実質的に次回の大当たりまで続く時短回数（６５５３６回）が設定される可能性の方が高いが、次回の大当たりまで継続する場合は、大当たり確率が有利度合いに与える影響は比較的少なくなる。確変状態が継続している間は、右第１入球口１６４ｒへと遊技球が入球し易くなるため、持ち球をほとんど減らさずに遊技を行うことができるからである。

【２８１９】

また、図２７３の下部右側に示した通り、連荘モードＢから他の状態へは、大当たりとなった場合にのみ移行する可能性がある。具体的には、図２７３の下部右側に示した通り、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として５５％の割合で決定される大当たりＩ１１，Ｊ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後に遊技者に比較的有利な連荘モードＡへと移行する。また、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として３５％の割合で決定される大当たりＫ１１が決定された場合には、大当たり終了後に有利度合いの低い引き戻しモードが設定される。これらに対し、第２特別図柄の大当たりとなり、大当たり種別として１０％の割合で決定される大当たりＧ１１，Ｈ１１が選択（決定）された場合には、大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な連荘モードＢに設定される（連荘モードＢをループする）。このように、連荘モードＢにおいては、連荘モードに滞在している間に第２特別図柄の小当たりによる賞球を獲得できる上に、大当たりになった場合に、最も不利な通常モードへと移行する可能性がないため、遊技者にとって非常に有利となる。ここで、上述した通り、本第１１実施形態では、設定が高くなるほど大当たり確率も高くなるため、遊技者にとって有利な連荘モードＢが早期に終了し易くなる（少ない抽選回数で大当たりに当選し易くなる）。連荘モードＢは、実質的に次回の大当たりまで継続し、且つ、連荘モードＢが継続している間は小当たりによる賞球を頻繁に獲得することが可能となるため、大当たりに当選しない方がより多くの賞球の獲得を期待できる。よって、大当たりに当選し難い（大当たり確率が低い）低設定の方が、連荘モードＢへと移行した場合に獲得できる賞球数の期待値が高設定よりも高くなるので、最も有利な遊技状態において低設定の方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができる。言い換えれば、連荘モードＢにおいては、当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなるという極めて特殊な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２８２０】

次に、図２７４を参照して、本第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＯＭ２２２の詳細について説明する。図２７４に示した通り、本第１１実施形態におけるＲＯＭ２２２は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）のＲＭ２２２の構成（図３０（ａ）参照）に対して、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａが追加されている点でのみ相違している。設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａは、主制御装置１１０から変動パターンコマンドにより変動種別として外れ特殊リーチ変動が通知された場合に、当該外れ特殊リーチ変動の実行期間中に実行する設定示唆演出の演出態様を選択するために参照されるデータテーブルである。

【２８２１】
この設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａの詳細について、図２７５を参照して説明する。図２７５は、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａの規定内容を示した図である。図２７５に示した通り、本第１１実施形態における設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａには、設定値毎に、演出カウンタ２２３ｆの値と、演出態様とが対応付けて規定されている。具体的には、図２７５に示した通り、１図柄リーチの演出態様に対しては、設定１の場合、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲として「０～９」の１０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定２～６の場合、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲として「０～２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。このため、設定１において外れ特殊リーチ変動が通知された場合（設定変更後の変動回数が５０の倍数になった場合）に１図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１０％（１０／１００）である一方、設定１以外の設定において外れ特殊リーチ変動が通知された場合に１図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において１図柄リーチが実行された場合には、最低設定である１の可能性が比較的高くなる。
【２８２２】
また、図２７５に示した通り、２図柄リーチの演出態様に対しては、設定１の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１０～１２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「３～１２」の１０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３～６の場合、「３～５」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１において外れ特殊変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１％（１／１００）であり、設定２において外れ特殊変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１０％（１０／１００）であり、設定３～６において外れ特殊変動が通知された場合に２図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において２図柄リーチが実行された場合には、設定２の可能性が比較的高くなる。
【２８２３】
また、図２７５に示した通り、３図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１３～１５」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「６～２０」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定４～６の場合、「６～８」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１，２，４～６において外れ特殊変動が通知された場合に３図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）である一方で、設定３において外れ特殊変動が通知された場合に３図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において３図柄リーチが実行された場合には、設定３の可能性が比較的高くなる。
【２８２４】
また、図２７５に示した通り、４図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１６～１８」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２１～２３」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定４の場合、「９～２３」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５，６の場合、「９～１５」の７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～３において外れ特殊変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定４において外れ特殊変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）であり、設定５，６において外れ特殊変動が通知された場合に４図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７％（７／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において４図柄リーチが実行された場合には、設定４の可能性が比較的高くなる上に、設定５や６の期待をも遊技者に抱かせることができる。
【２８２５】

また、図２７５に示した通り、５図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「１９～２１」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２３～２６」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「１５～２９」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「１６～２２」の７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～４において外れ特殊変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定５において外れ特殊変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）であり、設定６において外れ特殊変動が通知された場合に５図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７％（７／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において５図柄リーチが実行された場合には、設定５の可能性が比較的高くなる上に、設定６の期待をも遊技者に抱かせることができる。

【２８２６】

また、図２７５に示した通り、６図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２２～２４」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２７～２９」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「３０～３２」の３個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「２３～３８」の１５個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１～５において外れ特殊変動が通知された場合に６図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は３％（３／１００）であり、設定６において外れ特殊変動が通知された場合に６図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は１５％（１５／１００）である。このため、設定変更後の変動回数が５０の倍数において６図柄リーチが実行された場合には、設定６の可能性が比較的高くなる。

【２８２７】

また、図２７５に示した通り、８図柄リーチの演出態様に対しては、設定１，２の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「２５～９９」の７５個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定３，４の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「３０～９９」の７０個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定５の場合、「３３～９９」の６７個のカウンタ値が対応付けて規定され、設定６の場合、「３９～９６」の５７個のカウンタ値が対応付けて規定されている。よって、設定１，２において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７５％（７５／１００）であり、設定３，４において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は７０％（７０／１００）であり、設定５において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は６７％（６７／１００）であり、設定６において外れ特殊変動が通知された場合に８図柄リーチの変動パターン演出が選択される割合は５７％である。よって、設定が低くなるほど８図柄リーチの変動パターン演出が選択され易くなるので、設定変更後の変動回数が５０の倍数において８図柄リーチが実行された場合には、低設定の可能性が比較的高くなる。

【２８２８】

また、図２７５に示した通り、９図柄リーチの演出態様に対しては、設定６の場合、演出カウンタ２２３ｆの値として「９７～９９」の３個のカウンタ値が対応付けて規定されている一方で、他の設定の場合、演出カウンタ２２３ｆの値が対応付けられていない。よって、設定変更後の変動回数が５０の倍数において９図柄リーチが実行されると、最高設定である設定６が確定する。

【２８２９】

このように、本第１１実施形態では、設定変更後の変動回数が５０の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な（設定値毎に各演出態様の選択率が異なる）設定示唆演出を実行するように構成している。これにより、電源投入後の変動回数が５０の倍数となるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、電源投入後大当たりに当選するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２８３０】
＜第１１実施形態における主制御装置の制御処理について＞
次に、図２７６から図２９２を参照して、本第１１実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図２７６を参照して、特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）の詳細について説明する。この特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）の特別図柄変動処理４（図１１９，Ｓ１５１）に代えて実行され、第７実施形態（および第４実施形態）における特別図柄変動処理４（図１１９参照）と同様に、第１図柄表示装置３７ａ，３７ｂにおける表示設定を行うための処理である。
【２８３１】
この特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）のうち、Ｓ２５１，Ｓ２５４，Ｓ２５９およびＳ２６２の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における特別図柄変動処理４（図１１９，Ｓ１５１）のＳ２５１，Ｓ２５４，Ｓ２５９およびＳ２６２の各処理と同一の処理が実行される。
【２８３２】
また、図２７６に示した通り、本第１１実施形態における特別図柄変動処理１１（Ｓ１２１）では、Ｓ２５４の処理において、第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ２５４：Ｙｅｓ）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値を減算して更新し（Ｓ２９１）、第１図柄表示装置の第１特別図柄の表示を更新する（Ｓ２９２）。次に、Ｓ２９１の処理にて更新された特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０であるかを判別し（Ｓ２５６）、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０であると判別した場合は（Ｓ２５６：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の停止表示を設定するための第１特別図柄変動停止処理１１を実行して（Ｓ２９３）、Ｓ２５９の処理へ移行する。この第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）の詳細については、図２８２および図２８３を参照して後述する。また、Ｓ２５６の処理にて特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０ではないと判別した場合は（Ｓ２５６：Ｎｏ）、Ｓ２９３の処理をスキップしてＳ２５９の処理へ移行する。
【２８３３】
一方、Ｓ２５４の処理において特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉが０よりも大きくない（０である）と判別した場合は（Ｓ２５４：Ｎｏ）、第１特別図柄が変動表示中ではないことを意味するため、次に、第１特別図柄の変動表示を開始させるための第１特別図柄変動開始処理１１を実行し（Ｓ２９４）、処理をＳ２５９へと移行する。なお、詳細については図２７７から図２８１を参照して後述するが、この第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）は、第７実施形態における第１特別図柄変動開始処理７（図１７７参照）に代えて実行される処理である。
【２８３４】
また、本第１１実施形態における特別図柄変動処理１１では、Ｓ２５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０よりも大きい値であると判別した場合は（Ｓ２５９：Ｎｏ）、現在が第２特別図柄の変動表示中であることを意味するため、次に、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を減算して更新すると共に（Ｓ２９５）、第１図柄表示装置の第２特別図柄の表示を更新し（Ｓ２９６）、次に、Ｓ２９５の処理による更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０になったかを判別する（Ｓ２６２）。Ｓ２６２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊが０に更新されたと判別した場合は（Ｓ２６２：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示における変動時間が経過したことを意味するため、第２特別図柄の停止表示を設定するための第２特別図柄変動停止処理１１を実行し（Ｓ２９７）、本処理を終了する。ここで、詳細については図２８８および図２８９を参照して後述するが、この第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）は、第７実施形態における第２特別図柄変動停止処理７（図１８０参照）に代えて実行される処理である。一方、Ｓ２６２の処理において、更新後の特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０に更新されていないと判別した場合は（Ｓ２６２：Ｎｏ）、Ｓ２９７の処理をスキッ

プして、そのまま本処理を終了する。
【２８３５】
また、図２７６に示した通り、Ｓ２５９の処理において特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊが０よりも大きくない（即ち、０である）と判別した場合は（Ｓ２５９：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味するので、次に、第２特別図柄の変動表示を開始させるための第２特別図柄変動開始処理１１を実行し（Ｓ２９８）、本処理を終了する。詳細については図２８４から図２８７を参照して後述するが、この第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）は、第７実施形態における第２特別図柄変動開始処理７（図１７７参照）に代えて実行される処理である。
【２８３６】
次に、図２７７を参照して、特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）の一処理である第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）の詳細について説明をする。この第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動開始処理（図１２０，Ｓ２５８）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄の変動表示を開始させるための処理である。
【２８３７】
この第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）のうち、Ｓ３５１～Ｓ３５５の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動開始処理（図１２０，Ｓ２５８）のＳ３５１～Ｓ３５５の各処理と同一の処理が実行される。
【２８３８】
また、本第１１実施形態における第１特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９４）では、Ｓ３５５の処理を実行後、第１特別図柄の大当たり抽選を実行するための第１特別図柄大当たり判定処理１１を実行する（Ｓ３９１）。詳細については、図２７８および図２７９を参照して後述するが、この第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）は、第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１参照）に代えて実行される処理である。
【２８３９】
Ｓ３９１の処理が終了すると、次いで、特別図柄の抽選結果に応じた変動パターン（変動時間）を選択するための第１特別図柄変動パターン選択処理１１を実行する（Ｓ３９２）。詳細については図２８０を参照して後述するが、この第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）は、第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２参照）に代えて実行される処理である。また、Ｓ３９２の処理が終了すると、次に、遊技状態を更新するための遊技状態更新処理を実行し（Ｓ３９３）、本処理を終了する。この遊技状態更新処理（Ｓ３９３）の詳細については、図２８１を参照して後述する。
【２８４０】
次に、図２７８を参照して、第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）の中の一処理である第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）の詳細について説明をする。この第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１，Ｓ３５６）に代えて実行される処理であり、上述した通り、第１特別図柄の大当たり抽選を実行するための処理である。
【２８４１】
この第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）のうち、Ｓ４５１およびＳ４５８～Ｓ４６１の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄大当たり判定処理（図１２１，Ｓ３５６）のＳ４５１およびＳ４５８～Ｓ４６１の各処理と同一の処理が実行される。
【２８４２】
また、図２７８に示した通り、本第１１実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）では、Ｓ４５１の処理が終了すると、次いで、確変フラグ２０３ｆａが

オンに設定されているかを判別し（Ｓ４９１）、確変フラグ２０３ｆａがオンであると判別した場合は（Ｓ４９１：Ｙｅｓ）、現在が特別図柄の高確率状態（確変状態）であることを意味するため、高確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ４９２）、Ｓ４９４の処理へ移行する。一方、Ｓ４９１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオフであると判別した場合は（Ｓ４９１：Ｎｏ）、現在が特別図柄の低確率状態であることを意味するため、低確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ４９３）、Ｓ４９４の処理へ移行する。Ｓ４９２、またはＳ４９３の処理後に実行されるＳ４９４の処理では、Ｓ４９２、またはＳ４９３の処理で読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとを用いて大当たり抽選の抽選結果（判定結果）を取得し（Ｓ４９４）、処理をＳ４５８へと移行する。

【２８４３】

また、本第１１実施形態における第１特別図柄大当たり判定処理１１（図２７８参照）では、Ｓ４５８の処理において、今回の第１特別図柄の抽選結果が大当たりでは無いと判別した場合に（Ｓ４５８：Ｎｏ）、外れの種別に応じた停止図柄をセットするための特図１外れ変動処理１１を実行し（Ｓ４９５）、本処理を終了する。この特図１外れ変動処理１１（Ｓ４９５）の詳細について、図２７９を参照して、説明する。

【２８４４】

特図１外れ変動処理１１（Ｓ４９５）は、特別図柄の抽選結果が外れ（外れの一種である小当たりを含む）である場合に、停止図柄を設定するための処理であり、上述した第８実施形態における特図１外れ変動処理８（図２１０参照）と同様の処理である。この第１１実施形態における特図１外れ変動処理１１（図２７９参照）のうち、Ｓ４８５、およびＳ４８７～Ｓ４８９の各処理では、それぞれ第８実施形態における特図１外れ変動処理８（図２１０，Ｓ４８１）のＳ４８５、およびＳ４８７～Ｓ４８９の各処理と同一の処理が実行される。

【２８４５】

また、本第１１実施形態における特図１外れ変動処理１１（Ｓ４９５）では、Ｓ４８５の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであると判別した場合に（Ｓ４８５：Ｙｅｓ）、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅをオンに設定し（Ｓ１０４８１）、処理をＳ４８７へと移行する。特図１小当たりフラグ２０３ｍｅを設定しておくことにより、第１特別図柄の変動停止時に小当たり図柄で停止させればよいということを容易に判別することができる。

【２８４６】

次に、図２８０を参照して、第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）の中の一処理である第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）の詳細について説明をする。この第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２，Ｓ３５７）に代えて実行される処理である。

【２８４７】

この第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）のうち、Ｓ５５１～Ｓ５５３、およびＳ５５５～Ｓ５５９の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２，Ｓ３５７）のＳ５５１～Ｓ５５３、およびＳ５５５～Ｓ５５９の各処理と同一の処理が実行される。

【２８４８】

また、図２８０に示した通り、本第１１実施形態における第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）では、Ｓ５５３の処理を実行後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２７２参照）を参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出して（Ｓ５６０）、Ｓ５５５の処理へ移行する。変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆを参照して変動パターンテーブルを読み出すことにより、大当たり後の変動回数、遊技状

態、および前回の大当たり種別に応じて変動パターンを異ならせることができるので、変動パターンを多様化させることができる。なお、Ｓ５５５以降の処理では、第７実施形態（および第４実施形態）における第１特別図柄変動パターン選択処理（図１２２参照）と同様に、読み出した変動パターンテーブルを参照して変動パターンを選択し、選択した変動パターンの開始を設定する処理が実行される。

【２８４９】

次に、図２８１を参照して、第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）の一処理である遊技状態更新処理（Ｓ３９３）の詳細について説明する。この遊技状態更新処理（Ｓ３９３）は、変動開始時において遊技状態を更新するための処理である。

【２８５０】

図２８１に示した通り、遊技状態更新処理（Ｓ３９３）では、まず、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか、即ち、現在の遊技状態が時短中であるかどうかを判別する（Ｓ２９０１）。Ｓ２９０１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ２９０１：Ｎｏ）、遊技状態（時短回数）を更新する必要がないため、そのまま本処理を終了する。一方、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であると判別した場合には（Ｓ２９０１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算し（Ｓ２９０２）、時短カウンタの値を示す残時短回数コマンドを設定する（Ｓ２９０３）。次いで、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０になったか否かを判別し（Ｓ２９０４）、時短カウンタ２０３ｈの値が０になったと判別した場合は（Ｓ２９０４：Ｙｅｓ）、遊技状態が変更されたことを意味するため、変更後の遊技状態を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するために、Ｓ２９０５の処理へ移行する。一方、Ｓ２９０４の処理において、減算後の時短カウンタ２０３ｈの値が０ではないと判別した場合には（Ｓ２９０４：Ｎｏ）、遊技状態に変更がないため、そのまま本処理を終了する。

【２８５１】

Ｓ２９０５の処理では、確変フラグ２０３ｆａがオンであるか否かを判別し（Ｓ２９０５）、確変フラグ２０３ｆａがオンであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｙｅｓ）、確変状態において時短回数が０になって潜確状態に移行したことを意味するため、潜確状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ２９０５の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオフであると判別した場合には（Ｓ２９０５：Ｎｏ）、時短状態において時短回数が０になって通常状態に移行したことを意味するため、通常状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ２９０７）、本処理を終了する。

【２８５２】

次に、図２８２を参照して、第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）の詳細について説明する。この第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）は、上述した第７実施形態における第１特別図柄変動停止処理７（図１７５，Ｓ２７８）に代えて実行される処理であり、第１特別図柄の停止表示を設定するための処理である。

【２８５３】

この第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）のうち、Ｓ８５１～Ｓ８５５，Ｓ８６３、およびＳ８６４の各処理では、それぞれ第７実施形態における第１特別図柄変動停止処理７（図１７５，Ｓ２７８）のＳ８５１～Ｓ８５５，Ｓ８６３、およびＳ８６４の各処理と同一の処理が実行される。

【２８５４】

また、図２８２に示した通り、本第１１実施形態における第１特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９３）では、Ｓ８５１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃがオフに設定されていると判別した場合（Ｓ５８１：Ｎｏ）、特別図柄の抽選結果が大当たりではないことを意味するため、第１特別図柄を外れ図柄で停止表示させるための特図１外れ停止処理を実行して（Ｓ１０８５１）、Ｓ８６３の処理へ移行する。この特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）の詳細については、図２８３を参照して後述する。

【２８５５】

一方、Ｓ５８１の処理において、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃがオンに設定されてい

ると判別した場合は（Ｓ５８１：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１０８５２）。Ｓ１０８５２の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいと判別した場合には（Ｓ１０８５２：Ｙｅｓ）、実行中の第２特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるためのＳ８５２～Ｓ８５５の処理を実行し、Ｓ１０８５３の処理へ移行する。一方、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であると判別した場合には（Ｓ１０８５２：Ｎｏ）、第２特別図柄の変動表示が実行されていないことを意味するため、Ｓ８５２～Ｓ８５５の処理をスキップし、Ｓ１０８５３の処理へ移行する。

【２８５６】

Ｓ１０８５３の処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ１０８５３）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂに格納されているデータを現在の遊技状態に応じたデータ（即ち、大当たり当選時の遊技状態を示すデータ）に更新し（Ｓ１０８５４）、次に、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃ、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄ、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆ、確変フラグ２０３ｆａ、および時短カウンタ２０３ｈの値を全てリセットする（Ｓ１０８５５）。次いで、大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定し（Ｓ１０８５６）、Ｓ８６３の処理へ移行する。

【２８５７】

次に、図２８３を参照して、第１特別図柄変動停止処理１１（図２８２，Ｓ２９３参照）の中で実行される特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）の詳細について説明をする。図２８３は、特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）を示したフローチャートである。

【２８５８】

特図１外れ停止処理（Ｓ１０８５１）では、まず、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオンであるか否かを判別し（Ｓ３００１）、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオフであると判別した場合には（Ｓ３００１：Ｎｏ）、今回の特別図柄の抽選結果が純粋な外れである（小当たりではない）ことを意味するため、第１図柄表示装置３７において変動表示中の第１特別図柄に対して外れ図柄での変動停止を設定し（Ｓ３００２）、本処理を終了する。一方、Ｓ３００１の処理において、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅがオンであると判別した場合には（Ｓ３００１：Ｙｅｓ）、次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ３００３）。Ｓ３００３の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の変動表示の実行中であることを意味するため、変動中の第２特別図柄を外れで強制停止させるための処理を実行する。より具体的には、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆをオンに設定し（Ｓ３００４）、第２特別図柄の変動停止を示す特図２変動停止コマンドを設定し（Ｓ３００５）、第１図柄表示装置３７において変動表示中の第２特別図柄に対して外れ図柄での変動停止を設定する（Ｓ３００６）。次いで、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値を０にセットし（Ｓ３００７）、Ｓ３００８の処理へ移行する。

【２８５９】

一方、Ｓ３００３の処理において、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊの値が０であると判別した場合には（Ｓ３００３：Ｎｏ）、第２特別図柄が変動表示中ではないことを意味するため、Ｓ３００４～Ｓ３００７の処理をスキップし、Ｓ３００８の処理へ移行する。

【２８６０】

Ｓ３００８の処理では、第１特別図柄の小当たりの開始を設定し（Ｓ３００８）、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅ、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄ、および特図２小当たりフラグ２０３ｍｆをオフに設定する（３００９）。次いで、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり中であることを示すデータを設定し（Ｓ３０１０）、第１図柄表示装置３７において変動表示中の第１特別図柄に対して小当たり図柄での変動停止を設定して（Ｓ３０１１）、本処理を終了する。

【２８６１】

この特図１外れ停止処理（図２８３参照）を実行することにより、第１特別図柄の小当た

りとなった場合に、当該小当たりの停止表示時に第２特別図柄を強制的に外れで変動停止させることができる。よって、特に、通常状態において第２特別図柄がロング変動を行った場合等に、第１特別図柄の抽選において高確率で当選する小当たりとなるだけで、容易にロング変動を終了させることができる。

【２８６２】

次に、図２８４を参照して、第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）の詳細について説明する。この第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）は、上述した第７実施形態における第２特別図柄変動開始処理７（図１７７，Ｓ２８０）に代えて実行される処理である。

【２８６３】

この第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）のうち、Ｓ９５１、およびＳ９５２の各処理では、それぞれ第７実施形態における第２特別図柄変動開始処理７（図１７７，Ｓ２８０）のＳ９５１、およびＳ９５２の各処理と同一の処理が実行される。

【２８６４】

また、図２８４に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄変動開始処理１１（Ｓ２９８）では、Ｓ９５１の処理において、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆがオンに設定されていない、即ち、第１特別図柄が大当たり図柄で停止表示されていないと判別した場合は（Ｓ９５１：Ｎｏ）、Ｓ９５３～Ｓ９５７，Ｓ９８１およびＳ９８２の処理を実行し、後述するＳ９８３（Ｓ３９３）の処理へ移行する。このＳ９５３～Ｓ９５７，Ｓ９８１およびＳ９８２の処理は、上記した第１特別図柄変動開始処理１１（図２７７，Ｓ２９４）のＳ３５１～Ｓ３５５，Ｓ３９１およびＳ３９２までの各処理に対して、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄ、第１特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ１）、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａ、第１特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ３９１）、第１特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ３９２）を、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅ、第２特別図柄保留球数カウンタの値（Ｎ２）、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂ、第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）、第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）に変更した点を除いて同一であるので、その詳細な説明については省略する。更に、本第１１実施形態における第２特別図柄変動開始処理１１（図２８４参照）では、第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）が終了すると、上述した遊技状態更新処理（図２８１，Ｓ３９３）と同一の処理を実行して（Ｓ９８３）、本処理を終了する。

【２８６５】

次に、図２８５を参照して、第２特別図柄変動開始処理１１（図２８４，Ｓ２９８）の一処理である第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）の詳細について説明する。この第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）は、上述した第７実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８，Ｓ９７８）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄の大当たり抽選を実行するための処理である。

【２８６６】

この第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）のうち、Ｓ１０５１，Ｓ１０５８～Ｓ１０６１およびＳ１０７１の各処理では、それぞれ第７実施形態の第２特別図柄大当たり判定処理７（図１７８，Ｓ９７８）のＳ１０５１，Ｓ１０５８～Ｓ１０６１およびＳ１０７１の各処理と同一の処理が実行される。

【２８６７】

また、図２８５に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１１（Ｓ９８１）では、Ｓ１０７１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ１０８１）、処理をＳ１０８３へと移行する。一方、Ｓ１０７１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ１０７１：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａ（図２６９（ａ）参

照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ１０８２）、Ｓ１０８３の処理へ移行する。Ｓ１０８３の処理では、Ｓ１０８１およびＳ１０８２の処理で読み出した当たり乱数値と実行エリアのデータとに基づいて大当たり抽選の抽選結果（当否判定結果）を取得する（Ｓ１０８３）。

【２８６８】

また、本第１１実施形態における第２特別図柄大当たり判定処理１１（図２８５参照）では、Ｓ１０５８の処理において、今回の抽選が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ１０５８：Ｎｏ）、第２特別図柄の外れに対応する変動表示を設定するための特図２外れ変動処理１１を実行し（Ｓ１０８４）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理１１（Ｓ１０８４）の詳細について、図２８６を参照して説明する。

【２８６９】

図２８６に示した通り、特図２外れ変動処理１１（Ｓ１０８４）では、まず、今回の抽選結果が小当たりであるかを判別し（Ｓ１３３１）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１３３１：Ｙｅｓ）、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆをオンに設定する（Ｓ１３３２）。次いで、第２特別図柄の抽選結果を小当たりに設定し（Ｓ１３３３）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の小当たり図柄をセットして（Ｓ１３３４）、本処理を終了する。

【２８７０】

一方、Ｓ１３３１の処理において、今回の抽選結果が小当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合は（Ｓ１３３１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７に表示する第２特別図柄の外れ図柄をセットし（Ｓ１３３５）、本処理を終了する。この特図２外れ変動処理１１（図２８６参照）を実行することにより、外れの種別が純粋な外れであるか、小当たりであるかに応じて適切な停止図柄を設定することができる。

【２８７１】

次に、図２８７を参照して、第２特別図柄変動開始処理１１（図２８４，Ｓ２９８）の中の一処理である第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）の詳細について説明をする。この第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）は、上述した第７実施形態（および第４実施形態）における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９，Ｓ９５６）に代えて実行される処理である。

【２８７２】

この第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）のうち、Ｓ１２５１～Ｓ１２５３，Ｓ１２５５，Ｓ１２５６，およびＳ１２５８～Ｓ１２６０の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第４実施形態）における第２特別図柄変動パターン選択処理（図１２９，Ｓ９５６）のＳ１２５１～Ｓ１２５３，Ｓ１２５５，Ｓ１２５６，およびＳ１２５８～Ｓ１２６０の各処理と同一の処理が実行される。

【２８７３】

また、図２８７に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理１１（Ｓ９８２）では、Ｓ１２５１の処理において、特図２抽選結果が大当たりではないと判別した場合には（Ｓ１２５１：Ｎｏ）、Ｓ１２５２の処理をスキップし、Ｓ１２５３の処理へ移行する。

【２８７４】

また、本第１１実施形態における第２特別図柄変動パターン選択処理１１（図２８７参照）では、Ｓ１２５３の処理を実行後、変動パターンシナリオテーブル２０２ｍｆ（図２７１）を参照して変動回数に応じた変動パターンテーブルを読み出し（Ｓ１２８１）、その後、Ｓ１２５５，Ｓ１２５６，Ｓ１２５８～Ｓ１２６０の処理を実行して、本処理を終了する。

【２８７５】

次に、図２８８を参照して、第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）の内容について説明をする。この第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）は、上述した第７実施形態における第２特別図柄変動停止処理７（図１８０，Ｓ２８３）に代えて実行される処理で

ある。
【２８７６】
この第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）のうち、Ｓ１５０５，Ｓ１５５１，Ｓ１５５３，Ｓ１５５４、およびＳ１５６１～Ｓ１５６３の各処理では、それぞれ第７実施形態における第２特別図柄変動停止処理７（図１８０，Ｓ２８３）のＳ１５０５，Ｓ１５５１，Ｓ１５５３，Ｓ１５５４、およびＳ１５６１～Ｓ１５６３の各処理と同一の処理が実行される。
【２８７７】
また、図２８８に示した通り、本第１１実施形態における第２特別図柄変動停止処理１１（Ｓ２９７）では、Ｓ１５５１の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄがオフであると判別した場合は（Ｓ１５５１：Ｎｏ）、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止表示させるための特図２外れ停止処理１１を実行し（Ｓ１５９６）、Ｓ１５６２の処理へ移行する。この特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）の詳細については、図２８９を参照して後述する。
【２８７８】
一方、Ｓ１５５１の処理において、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄがオンであると判別した場合は（Ｓ１５５１：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ１５９１）。Ｓ１５９１の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ１５９１：Ｙｅｓ）、特図１変動停止フラグをオンに設定し（Ｓ１５９２）、変動表示中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させるためのＳ１５５３，Ｓ１５５４およびＳ１５０５の各処理を実行して、Ｓ１５９３の処理へ移行する。
【２８７９】
これに対し、Ｓ１５９１の処理において、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０であると判別した場合は（Ｓ１５９１：Ｎｏ）、第１特別図柄が変動表示中ではないことを意味し、第１特別図柄を強制的に停止させる必要がないため、Ｓ１５９２，Ｓ１５５３，Ｓ１５５４およびＳ１５０５の処理をスキップして、Ｓ１５９３の処理へ移行する。
【２８８０】
Ｓ１５９３の処理では、大当たりの開始を設定し（Ｓ１５９３）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータを現在の遊技状態に応じたデータ（大当たり当選時の遊技状態を示すデータ）に更新する（Ｓ１５９４）。次に、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃ、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅ、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄ、確変フラグ２０３ｆａおよび時短カウンタ２０３ｈの値を全てリセットし（Ｓ１５９５）、Ｓ１５６１の処理へ移行する。
【２８８１】
次に、図２８９を参照して、特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）の内容について説明をする。この特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）は、上述した第７実施形態における特図２外れ停止処理７（図１８１，Ｓ１５８４）に代えて実行される処理であり、第２特別図柄を外れに対応する停止図柄で停止させるための処理である。
【２８８２】
この特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）のうち、Ｓ１６６０の処理は、第７実施形態における特図２外れ停止処理７（図１８１，Ｓ１５８４）のＳ１６６０の処理と同一の処理が実行される。
【２８８３】
また、図２８９に示した通り、本第１１実施形態における特図２外れ停止処理１１（Ｓ１５９６）では、まず特図２小当たりフラグ２０３ｍｆがオンに設定されているかを判別し（Ｓ１１６０１）、特図２小当たりフラグ２０３ｍがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１６０１：Ｙｅｓ）、次いで、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉの値が０よりも大きいか、即ち、第１特別図柄が変動表示中であるかを判別する（Ｓ１１６０２）。Ｓ１１６０２の処理において、第１特別図柄の変動表示中である（特図１変動時間カウン

タ２０３ｄｉの値が０よりも大きい）と判別した場合には（Ｓ１１６０２：Ｙｅｓ）、変動中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させる処理を実行する。具体的には、特図１変動停止フラグをオンに設定し（Ｓ１１６０３）、特図１変動停止フラグがオンに設定されたことを示すための特図１変動停止コマンドを設定する（Ｓ１１６０４）。次に、第１図柄表示装置３７の第１特別図柄を外れ図柄で停止表示し（Ｓ１１６０５）、特図１変動時間カウンタの値を０にセットして（Ｓ１１６０６）、Ｓ１１６０７の処理へ移行する。

【２８８４】

一方、Ｓ１１６０２の処理において、特図１変動時間カウンタの値が０であると判別した場合には（Ｓ１１６０２：Ｎｏ）、第１特別図柄が変動中ではないため、第１特別図柄の変動表示を強制停止させるためのＳ１１６０３～Ｓ１１６０６の処理をスキップし、Ｓ１１６０７の処理へ移行する。

【２８８５】

Ｓ１１６０７の処理では、特図２小当たりの開始を設定し（Ｓ１１６０７）、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃ、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅおよび特図２小当たりフラグ２０３ｍｆをオフに設定する（Ｓ１１６０８）。次いで、遊技状態格納エリア２０３ｇに小当たり中であることを示すデータを設定し（Ｓ１１６０９）、第１図柄表示装置３７の第２特別図柄を小当たり図柄で停止表示して（Ｓ１１６１０）、本処理を終了する。

【２８８６】

次に、図２９０を参照して、立ち上げ処理１１の内容について説明をする。この立ち上げ処理１１は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５４）に代えて実行される処理であり、パチンコ機１０に対して電源が投入されたことに基づいて各種の初期設定を行うために実行される処理である。

【２８８７】

この立ち上げ処理１１のうち、Ｓ１７０１～Ｓ１７１４の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５４）のＳ１７０１～Ｓ１７１４の各処理と同一の処理が実行される。

【２８８８】

また、図２９０に示した通り、本第１１実施形態における立ち上げ処理１１では、Ｓ１７０３の処理を実行後、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ１７２１）。Ｓ１７２１の処理において、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ１７２１：Ｙｅｓ）、設定変更状態、若しくは設定確認状態に設定されていることを意味するため、これらの状態に対応する制御を行うための設定値制御処理を実行し（Ｓ１７２２）、Ｓ１７１０の処理へ移行する。この設定値制御処理（Ｓ１７２２）の詳細については、図２９１を参照して後述する。

【２８８９】

一方、Ｓ１７２１の処理において、設定キーがオン位置ではないと判別した場合は（Ｓ１７２１：Ｎｏ）、Ｓ１７０４の処理へ移行する。

【２８９０】

また、本第１１実施形態における立ち上げ処理１１（図２９０参照）では、Ｓ１７１０の処理を実行後、現在の遊技状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ１７２３）、Ｓ１７１１の処理へ移行する。

【２８９１】

次に、図２９１を参照して、立ち上げ処理１１（図２９０）の中の一処理である設定値制御処理（Ｓ１７２２）の内容について説明をする。

【２８９２】

図２９１に示した通り、設定値制御処理（Ｓ１７２２）では、まず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図２６５参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ３１０１）、オンされていれば（Ｓ３１０１：Ｙｅｓ）、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ３１０２）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３のスタックエリア以外のエ

リア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ３１０３、Ｓ３１０４）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ３１０３、Ｓ３１０４）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ３１０３）、その後、ＲＡＭ２０３の初期値を設定する（Ｓ３１０４）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、設定変更状態を示す状態コマンドを設定し（Ｓ３１０５）、処理をＳ３１０６へと移行する。

【２８９３】

Ｓ３１０６の処理では、設定スイッチ１１０ｃがオンさたか（押下されたか）否かを判別する（Ｓ３１０６）。Ｓ３１０６の処理において、設定スイッチ１１０ｃがオンされた（押下された）と判別した場合は（Ｓ３１０６：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｍａのデータを１加算することにより更新し（Ｓ３１０７）、Ｓ３１０８の処理へ移行する。一方、Ｓ３１０６の処理において、設定スイッチがオフであると判別した場合は（Ｓ３１０６：Ｎｏ）、Ｓ３１０７の処理をスキップし、Ｓ３１０８の処理へ移行する。

【２８９４】

Ｓ３１０８の処理では、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別し（Ｓ３１０８）。設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ３１０８：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。即ち、設定変更状態を終了して、立ち上げ処理１１（図２９２参照）へと戻る。これにより、通常の遊技が可能な遊技可能状態に移行させることができる。

【２８９５】

一方、Ｓ３１０８の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ３１０８：Ｎｏ）、Ｓ３１０６の処理へと戻る。つまり、Ｓ３１０８の処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別されるまで、Ｓ３１０６～Ｓ３１０８の各処理が繰り返される。

【２８９６】

また、Ｓ３１０１の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判別した場合は（Ｓ３１０１：Ｎｏ）、まず、払出制御装置１１１へ払出復帰コマンドを送信し（Ｓ３１０９）、次いで、設定値格納エリア２０３ｍａのデータを読み出す（Ｓ３１１０）。Ｓ３１１０の処理が終了すると、次に、読み出したデータに対応する設定値を設定値表示装置１１０ａに表示させ（Ｓ３１１１）、設定確認状態を示す状態コマンドを設定して（Ｓ３１１２）、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されているか否かを判別する（Ｓ３１１３）。Ｓ３１１３の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていると判別した場合は（Ｓ３１１３：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。つまり、遊技可能状態に移行させる。一方、Ｓ３１１３の処理において、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されていないと判別した場合は（Ｓ３１１３：Ｎｏ）、Ｓ３１１３の処理を繰り返し実行する。つまり、設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定確認状態を継続させる。

【２８９７】

この設定値制御処理（図２９１参照）を実行することにより、設定変更状態において設定スイッチ１１０ｃに対する操作に応じて設定値を可変させることができる。また、設定確認状態において、設定スイッチ１１０ｂがオフ位置に配置されるまで、設定値表示装置１１０ａに対して設定値を表示させ続けることができる。

【２８９８】

次に、図２９２を参照して、本第１１実施形態における大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）の詳細について説明をする。この大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技中の各種制御を行うための処理である。

【２８９９】

この大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～Ｓ１９１８の各処理では、それぞれ第７実施形態（および第１実施形態）における

大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）のＳ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～Ｓ１９１８の各処理と同一の処理が実行される。
【２９００】
また、図２９２に示した通り、本第１１実施形態における大当たり制御処理１１（Ｓ１８３１）では、Ｓ１９１２の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータを読み出して（Ｓ１９９１）、読み出したデータに対応する遊技状態（大当たり当選時の遊技状態）と、今回の大当たり種別と、に応じて時短カウンタ２０３ｈ、確変フラグ２０３ｆａをそれぞれ更新し（Ｓ１９９２）、Ｓ１９１６の処理に移行する。この大当たり制御処理１１（図２９２参照）を実行することにより、大当たり終了後の遊技状態を、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに応じて適切に設定することができる。
【２９０１】
＜第１１実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞
次に、図２９３から図２９６を参照して、第１１実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図２９３を参照して、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）の内容について説明をする。このコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）は、上述した第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１８３，Ｓ４１９２）に代えて実行する処理であり、主制御装置１１０から受信したコマンドの種別に応じた制御を行うための処理である。
【２９０２】
このコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）のうち、Ｓ４２４１の処理を除く各処理では、それぞれ第７実施形態におけるコマンド判定処理７（図１８３，Ｓ４１９２）のうち、Ｓ４２３２の処理を除く各処理と同一の処理が実行される。
【２９０３】
また、図２９３に示した通り、本第１１実施形態におけるコマンド判定処理１１（Ｓ４１３１）では、Ｓ４２３１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、当該状態コマンドによって通知された遊技状態に応じた制御を行うための状態コマンド受信処理１１を実行して（Ｓ４２４１）、本処理を終了する。この状態コマンド処理１１（Ｓ４１４１）の詳細について、図２９４を参照して説明する。この状態コマンド受信処理１１（Ｓ４２４１）は、上述した第７実施形態（および第１実施形態）における状態コマンド受信処理（図６４，Ｓ４２１３（Ｓ４２３２））に代えて実行される処理である。
【２９０４】
この状態コマンド受信処理１１（Ｓ４１４１）のうち、Ｓ４５０９の処理では、第７実施形態（および第１実施形態）における状態コマンド受信処理（図６４，Ｓ４２１３（Ｓ４２３２））のＳ４５０９の処理と同一の処理が実行される。
【２９０５】
また、図２９４に示した通り、本第１１実施形態における状態コマンド受信処理１１（Ｓ４２４１）では、まず、受信したコマンドが設定変更状態を示すコマンドであるか否かを判別し（Ｓ４５１１）、設定変更状態を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４５１１：Ｙｅｓ）、設定変更画面に対応する表示用コマンドを設定して（Ｓ４５１２）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。
【２９０６】
一方、Ｓ４５１１の処理において、受信したコマンドが設定変更状態を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ４５１１：Ｎｏ）、次いで、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ４５１３）。受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ４５１３：Ｙｅｓ）、設定確認画面に対応する表示用コマンドを設定して（Ｓ４５１４）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。
【２９０７】
一方、Ｓ４５１３の処理において、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドでは

ないと判別した場合は（Ｓ４５１３：Ｎｏ）、次いで、現在設定されている遊技状態が変更されるか否かを判別する（Ｓ４５１５）。遊技状態に変更がないと判別した場合は（Ｓ４５１５：Ｎｏ）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。これに対し、Ｓ４５１５の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ４５１５：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ４５１６）、Ｓ４５０９の処理へ移行する。

【２９０８】

次に、図２９５を参照して、本第１１実施形態における変動表示設定処理１１（Ｓ４１３２）の詳細について説明をする。この変動表示設定処理１１（Ｓ４１３２）は、上述した第７実施形態における変動表示設定処理７（図１８７，Ｓ４１５３）に代えて実行される処理である。

【２９０９】

この変動表示設定処理１１（Ｓ４１３２）のうち、Ｓ５２６１を除く各処理では、それぞれ第７実施形態における変動表示設定処理７（図１８７，Ｓ４１５３）のＳ５２３２を除く各処理と同一の処理が実行される。

【２９１０】

また、図２９５に示した通り、本第１１実施形態における変動表示設定処理１１（Ｓ４１３２）では、Ｓ５２０２の処理を実行後、今回受信した変動パターンコマンドによって通知された変動パターンに応じた変動表示態様を設定するための演出態様設定処理１１を実行し（Ｓ５２６１）、Ｓ５２３３の処理へ移行する。この演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）の詳細について、図２９６を参照して説明する。この演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）は、上述した第７実施形態における演出態様設定処理（図１８８，Ｓ５２３２）に代えて実行する処理である。

【２９１１】

この演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）のうち、Ｓ８２０１，Ｓ８２０７、およびＳ８２０８の各処理では、それぞれ第７実施形態における演出態様設定処理（図１８８，Ｓ５２３２）のＳ８２０１，Ｓ８２０７、およびＳ８２０８の各処理と同一の処理が実行される。

【２９１２】

また、図２９６に示した通り、本第１１実施形態における演出態様設定処理１１（Ｓ５２６１）では、Ｓ８２０１の処理において、現在の遊技状態が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ８２８１）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。

【２９１３】

一方、Ｓ８２０１の処理において、現在の遊技状態が通常状態であると判別した場合は（Ｓ８２０１：Ｙｅｓ）、次いで、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であるか否かを判別する（Ｓ８２８２）。Ｓ８２８２の処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動ではないと判別した場合は（Ｓ８２８２：Ｎｏ）、処理をＳ８２０７へと移行する。一方、Ｓ８２８２の処理において、今回の変動パターンが外れ特殊リーチ変動であると判別した場合は（Ｓ８２８２：Ｙｅｓ）、設定変更後（ＲＡＭクリア操作を伴う電源投入後）、大当たりとならずに変動回数が５０の倍数になったことを意味し、設定示唆演出の実行タイミングであるため、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａ（図２７５参照）を読み出して（Ｓ８２８３）、設定示唆演出選択テーブル２２２ｍａ（図２７５参照）の演出カウンタの値に対応する設定示唆演出を伴う演出態様を決定し（Ｓ８２８４）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。

【２９１４】

この演出態様設定処理１１（図２９６参照）を実行することにより、設定変更後の変動回数が５０の倍数となる毎に、内容から設定を推測することが可能な（設定値毎に各演出態様の選択率が異なる）設定示唆演出を実行することができるよって、電源投入後の変動回数が５０の倍数となるまで遊技を継続しようと遊技者に思わせることができるので、電源投入後大当たりに当選するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることが

できる。
【２９１５】
以上説明した通り、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、ホールの店員等が営業時間外等において所定の操作（設定変更操作）を行うことにより、パチンコ機１０の大当たり確率を任意（例えば、６種類の大当たり確率のうちいずれかの確率）に設定することができるように構成した。大当たり確率が高い設定（高設定）ほど、通常状態（特別図柄の低確率状態）においても潜確状態（特別図柄の高確率状態）においても大当たりに当選し易くなるため、通常状態が長い期間継続し難くなる（ハマりが発生し難くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的短期間で終了し易くなってしまう（潜確状態において大当たり当選により他の遊技状態が設定され易くなる）。一方、大当たり確率が低い設定（低設定）ほど、通常状態が長い期間継続し易くなる（ハマりが発生し易くなる）反面、最も有利な潜確状態が比較的長く継続し易くなるため、１の潜確状態において小当たり遊技によって獲得できるトータルの賞球数が多くなり易くなる。つまり、大当たり確率（確率）に応じて、遊技性（不利な状態も有利な遊技状態も比較的短い期間で終了し易くなる遊技性や、不利な遊技状態も有利な遊技状態も比較的長い期間継続し易い遊技性）を異ならせることができるので、遊技者の興趣をより向上させることができる。
【２９１６】
また、本第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、設定変更操作を行うことにより、必ず通常状態に設定される（ＲＡＭクリア操作によりＲＡＭ２０３の設定が初期化される）ように構成した上で、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）に移行する通常状態でのみ、特定条件の成立に基づいて、特定の種別の変動パターン（変動時間）が選択されるように構成した。即ち、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の特別図柄の抽選回数が５０の倍数となる毎に、変動時間が２５秒間の外れ特殊リーチ変動が選択されるように構成した。このように構成することで、電源投入後、特定条件が成立した（特別図柄の抽選回数が５０の倍数になった）場合に実行される変動パターンの変動種別によって、設定変更操作が実行されたか否かを確認することができるので、電源投入後、特定条件が成立するまでの間におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。更に、本第１１実施形態では、外れ特殊リーチ変動の実行中における演出態様（変動パターン演出）として、リーチが発生する際の第３図柄の種別（第３図柄に付された数字）によって、設定されている設定値を示唆可能に構成した。このように構成することで、高設定で実行され易い演出態様のリーチ演出が実行された場合に、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。また、設定示唆演出において高設定を示唆する内容の演出態様が実行されなかった場合に、もう一度設定示唆演出を確認しようと思わせることができる。即ち、特別図柄の抽選を５０回実行させようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【２９１７】
なお、本第１１実施形態では、設定キー１１０ｂと設定スイッチ１１０ｃとを別々に設ける構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、設定スイッチ１１０ｃを削除して、設定キー１１０ｂの回動量に応じて設定を変更することができるように構成してもよい。より具体的には、設定キー１１０ｂを６０度回動させる毎に、設定が１→２→・・・→６の順に切り替わるように構成してもよい。そして、設定変更動作の終了時には、設定キー１１０ｂのキー部を鍵穴部から引き抜くことで通常遊技が可能な状態に戻すように構成してもよい。このように構成することで、設定変更機構の構成を簡素化することができるので、部品点数の削減を図ることができる。よって、パチンコ機１０の原価率を低減させることができる。
【２９１８】
本第１１実施形態では、特別図柄の低確率状態における大当たり確率と、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり確率との比率を全設定共通として構成していたが、これに限られるものではなく、低確率状態と高確率状態との大当たり確率の比率を設定毎に異ならせてもよい。より具体的には、例えば、低確率状態の大当たり確率は上述した第

１１実施形態と同様に設定値に応じて異ならせる一方で、高確率状態の大当たり確率については設定値によらず一定（例えば、１／９０）としてもよい。このように構成することで、高確率状態におけるハマり易さを設定によらず共通とすることができるので、有利な潜確状態における有利度合いを設定によらず共通とすることができる。よって、高設定の優位性をより高めることができるので、設定が高い方があらゆる面で有利になるという分かり易い遊技性を提供することができる。また、例えば、奇数設定（設定１，３，５）と偶数設定（設定２，４，６）とで高確率状態の大当たり確率を異ならせてもよい。具体的には、例えば、奇数設定では高確率状態における大当たり確率が低くなる（例えば、１／１００）一方、偶数設定では高確率状態における大当たり確率が高くなる（例えば、１／７０）ように構成してもよい。このように構成することで、奇数設定と偶数設定とで有利な潜確状態における有利度合いを異ならせることができるので、設定に応じて遊技性を大きく異ならせることができる。更に、この場合において、特別図柄の低確率状態における大当たり確率として、偶数設定の方が奇数設定よりも高い大当たり確率になるように構成した上で、奇数設定内、および偶数設定内では設定が高くなる方が大当たり確率が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、設定値が奇数であるか、偶数であるかに応じて遊技性を大きく異ならせることができる。即ち、偶数設定では不利な通常状態が長く続き難いが、潜確状態が長く続き難いため、比較的出玉推移が穏やかになり易い遊技性を実現できる一方で、奇数設定では、不利な通常状態が長く続き易いが、潜確状態が長く続き易いため、ハマりが厳しいが一度潜確状態に移行させてしまえばより多くの賞球の獲得を期待できるという、出玉推移が激しく上下し易くなる、いわば荒波のような遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、ホールの営業方針に応じて適切な設定を選択させることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。更に、例えば、最高設定である設定６のみ他の設定に対して遊技性が大幅に変わるように構成してもよい。具体的には、例えば、設定１から設定５については、上述した第１１実施形態における大当たり確率を採用する一方で、設定６のみ、極端に高い大当たり確率（例えば、設定５の２倍以上の確率）に設定するように構成してもよい。具体的には、例えば、特別図柄の低確率状態における大当たり確率を１／１００、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を１／３０に設定してもよい。このように構成することで、大当たりの当選率から、比較的短時間の遊技で設定６であるか否かを遊技者が容易に判別することが可能となる。よって、設定６であると確信した遊技者に対し、長時間遊技を行わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、設定６であるか否かを判別し易くすることにより、設定６が設定された場合に、最高設定である（即ち、遊技者にとって最も有利な）設定６を使用してくれるホールであると遊技者に認知させることができる。よって、ホールの評判を向上させることができる。

【２９１９】

本第１１実施形態では、確変大当たりの一部（大当たりＤ１１，Ｅ１１，Ｉ１１になった場合）で、大当たり終了後に時短回数が１００回の確変状態が設定されるように構成し、当該確変状態において１００回の時短回数を経過させた（１００回の特別図柄の抽選において連続で外れになった）場合に最も有利な潜確状態へと移行するように構成していた。つまり、特定の遊技状態（確変状態）において、特定回数（１００回）の特別図柄の抽選に渡って連続して外れ（大当たりとは異なる抽選結果）になることで有利な状態に移行するように構成することで、特別図柄の高確率状態における大当たり確率が低い程（即ち、設定が低い程）有利になる遊技性を実現する構成としていたが、大当たり確率が低い程有利になる遊技性を実現するための構成は、これに限られるものではない。例えば、特別図柄の確変状態が特定回数（例えば、１００回）の特別図柄の抽選が実行されたことに基づいて終了される仕様とし、潜確状態を最も不利な状態（右打ちしても第１特別図柄の抽選も第２特別図柄の抽選も実行され難い状態）として、潜確状態において特定回数の特別図柄の抽選で連続して外れとなった場合に比較的有利な通常状態へと移行するように構成してもよい。即ち、潜確状態では、大当たりに当選してもラウンド数が少なく、且つ、大当

たり終了後に再度潜確状態が設定される大当たり種別が大半となる一方で、通常状態で大当たりに当選すると、大当たり終了後に有利な確変状態に設定される大当たり種別が大半となるように構成してもよい。そして、確変状態では、持ち球をほとんど減らさずに大当たりに当選し易くなる上に、大当たり終了後も再度確変状態が設定され易くなるように構成し、有利な確変状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせる仕様を採用してもよい。この仕様においても、潜確状態において大当たり確率が低いほど、比較的有利な通常状態へと移行し易くなり、結果的に最も有利な確変状態へと移行し易くなるため、大当たり確率が低い（即ち、設定が低い）程有利度合いが向上するという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、この場合、大当たり確率が低いと、有利度合いの高い通常状態において大当たりになり難くなる上に、有利な確変状態において大当たりにならずに確変回数（特定回数）が終了する可能性も高くなるため、大当たり確率が高い高設定では、潜確状態と不利な大当たりとが繰り返され易くなるが、通常状態に移行させることができれば、比較的少ない抽選回数で大当たりに当選させることができる上に、確変状態において大当たりと確変状態とがより多くの回数繰り返され易くなる遊技性を実現することができる。このように、低設定と高設定とで遊技性を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９２０】

本第１１実施形態では、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）に設定される通常状態においてのみ、外れ特殊リーチ変動が実行され得るように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）以外の条件で設定された通常状態においても、特別図柄の抽選回数が特定回数（５０回）の倍数となる毎に、比較的低い確率（例えば、１／１０の確率）で外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成することで、設定変更後以外の通常状態においても設定示唆演出が実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定変更後以外の条件で設定された通常状態においても、特定回数（５０回）の倍数の抽選回数となるまで遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。また、外れ特殊リーチ変動の選択確率を異ならせるのに代えて、例えば、外れ特殊リーチ変動が選択される周期を設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の通常状態よりも長くする（例えば、特別図柄の抽選回数が１００の倍数となる毎）ように構成してもよい。また、通常状態であれば、設定変更後であるか否かによらず、共通の変動パターンシナリオを参照して変動パターンを決定してもよい。つまり、設定変更後以外の通常状態でも、抽選回数が５０の倍数となる毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成し、抽選回数が５０の倍数となる毎に設定示唆演出が実行され得るように構成してもよい。このように構成することで、不利な通常状態における稼働率をより向上させることができる。

【２９２１】

本第１１実施形態では、電源投入時にＲＡＭクリア操作が行われた場合に、設定変更状態に移行しているか否かによらず、通常状態が継続している間、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４を参照して変動パターンを決定するように構成していた。つまり、設定変更状態に移行していなくても、ＲＡＭクリア操作が行われていれば、特別図柄の抽選回数が５０の倍数になる毎に外れ特殊リーチ変動が実行されて設定示唆演出が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、電源投入時に設定変更状態に移行していた場合にのみ、その後の通常状態において特別図柄の抽選回数が５０の倍数になる毎に設定示唆演出が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの店員等が実際に設定変更操作を行っている場合にのみ、外れ特殊リーチ変動が実行されて設定示唆演出が実行されるので、設定変更の有無をより容易に遊技者に見分けさせることができる。

【２９２２】

本第１１実施形態では、外れ特殊リーチ変動が実行された場合に、変動パターン演出として、リーチが発生した際の第３図柄に付された数字によって設定値を示唆するように構成

していたが、必ずしも設定値を演出によって示唆する必要はない。例えば、外れ特殊リーチ変動であるか否かのみを示唆可能な演出態様の変動パターン演出を実行する構成としてもよい。つまり、外れ特殊リーチ変動が決定されたとしても、演出態様から設定値が示唆されないように構成してもよい。このように構成することで、音声ランプ制御装置１１３側において設定値を把握する必要がなく、単に外れ特殊リーチ変動の変動種別が通知された場合に専用（若しくは外れ特殊リーチ変動の場合にのみ出現しやすい態様）の演出を実行すればよいので、音声ランプ制御装置１１３側の処理負荷を軽減することができる。また、設定が示唆されることで遊技者に低設定であると思われてしまい、パチンコ機１０の稼働率が低減してしまうことを抑制することができる。

【２９２３】

本第１１実施形態では、外れ特殊リーチ変動の変動パターンが通知された場合に、設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。単に、音声ランプ制御装置１１３側において、変動パターン演出の演出態様を決定する際に、所定の割合（例えば、１％の割合）で設定示唆演出を実行するように構成してもよい。このように構成することで、外れ特殊リーチ変動を設ける必要がなくなり、通常状態では共通の変動パターンテーブルを用いることができるので、変動パターンテーブルの個数を削減することができる。よって、ＲＯＭ２０２の容量を削減することができる。

【２９２４】

本第１１実施形態では、設定変更状態において設定された設定値によらず、設定変更後（ＲＡＭクリア操作後）の通常状態において、特別図柄の抽選が５０回行われる毎に設定示唆演出を実行する（外れ特殊リーチ変動が選択される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が選択された場合に設定示唆演出を実行する割合を異ならせてもよい。即ち、外れ特殊リーチ変動が通知された場合に音声ランプ制御装置１１３側で設定示唆演出を実行する割合を、設定値に応じて異ならせてもよい。若しくは、設定値毎にＲＡＭクリア操作後の通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて変動回数が５０の倍数となった場合に外れ特殊リーチ変動が選択される割合自体を異ならせてもよい。より具体的には、例えば、５０の倍数において、設定が高いほど外れ特殊リーチ変動以外の変動パターンが選択され易くなる（設定示唆演出が実行され難くなる）ように構成してもよい。このように構成することで、特別図柄の抽選回数が５０の倍数になったにもかかわらず外れ特殊リーチ変動が実行されなかった（設定示唆演出が実行されなかった）場合に、高設定に対する期待感を向上させることができる。また、例えば、設定値毎にＲＡＭクリア操作後の通常状態において参照される変動パターン選択テーブルを異ならせることで、設定値に応じて外れ特殊リーチ変動が実行される（設定示唆演出が実行される）周期を異ならせてもよい。このように構成することで、何変動おきに外れ特殊リーチ変動が実行されるかに注目して遊技を行わせることができるので、大当たりが０回の状態から積極的に遊技を開始させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９２５】

本第１１実施形態では、ＲＡＭクリア操作を伴ってパチンコ機１０に対して電源が投入された場合に、設定値格納エリア２０３ｍａのデータも初期値にクリアされるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定値格納エリア２０３ｍａのデータはＲＡＭクリア操作が行われたとしてもクリアされないように構成してもよい。言い換えれば、設定値格納エリア２０３ｍａのデータは、設定キー１１０ｂがオン位置に配置されている間のみ更新され得るように構成してもよい。このように構成することで、設定は変更したくないが、ＲＡＭクリア操作を行いたいとホール側が希望した場合に、当該希望を叶えることができるので、ホールの利便性を向上させることができる。

【２９２６】

本第１１実施形態では、第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たり遊技中に入賞可能となる右可変入賞装置１６５０と、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、当該大当たりの各ラウンドで入賞可能となる可変入賞装置６５０とを別々に設ける構成

としていたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の抽選で小当たりになった場合も、大当たりとなった場合も、可変入賞装置６５０が入球可能となるように構成してもよい。このように構成することで、右可変入賞装置１６５０を削除することができるので、パチンコ機１０の部品点数を削減することができると共に、遊技領域の自由度を向上させることができる。

【２９２７】

本第１１実施形態では、設定値を設定示唆演出によってのみ示唆するように構成していた。即ち、設定変更後の通常状態において特別図柄の抽選回数が５０の倍数となって外れ特殊リーチ変動の変動パターンが設定された場合に、当該外れ特殊リーチ変動における変動パターン演出として設定示唆演出を実行する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのオープニング演出やエンディング演出において、設定を示唆するように構成してもよい。この場合、オープニング演出やエンディング演出において第３図柄表示装置８１に出現するキャラクタの種別（選択割合）を、設定値毎に異ならせておけばよい。また、例えば、有利な遊技状態（連荘モードＡや連荘モードＢ）へと移行した後で、有利な遊技状態が終了されて不利な通常モードへと移行する場合に表示される、有利な遊技状態における遊技結果を示す表示態様（所謂、リザルト表示）の表示態様の種別を異ならせてもよい。具体的には、例えば、遊技結果に応じて表示される称号として、遊技結果のみに応じて決定される種別の称号と、設定値も加味して決定される種別の称号とを設ける構成としてもよい。このように構成することで、有利な遊技状態の終了時においてリザルト表示に注目させることができる。

【２９２８】

本第１３実施形態では、設定変更状態や設定確認状態において、設定値を設定値表示装置１１０ａに対して表示させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第３図柄表示装置８１においても設定値を示す数値を表示させるように構成してもよい。

【２９２９】

本第１３実施形態では、設定が高くなる程遊技者にとって有利になり易くなる（所謂、機会割が高くなる）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、一部の設定と、他の一部の設定とでトータルの有利度合いが同等となるように構成してもよい。より具体的には、例えば、大当たり確率を調節することにより、設定１と、設定６との有利度合いをそれぞれ同等にしてもよい。つまり、設定１では、一旦潜確状態へと移行した場合に、当該潜確状態において獲得できる賞球数の期待値を、他の設定に比較して大幅に多くする（例えば、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を１／２００にする）ことにより、特別図柄の低確率状態において大当たり確率が低いことを加味しても、設定６以外の設定値（設定２～５）よりも有利になるように構成してもよい。また、これに加えて、設定２と設定５とがそれぞれ同等の有利度合いとなり、設定３と設定４とがそれぞれ同等の有利度合いとなるように構成してもよい。つまり、設定１および設定６が最も有利度合いが高い設定となるように構成し、設定３および設定４が最も有利度合いが低い設定となるように構成してもよい。つまり、設定１から設定３では、大当たり確率が低い方が有利となる遊技性（潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となり、設定４から設定６では、大当たり確率が高い方が有利となる遊技性（大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性）となるように構成してもよい。このように構成することで、設定毎の遊技性の違いをより顕著にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９３０】

更に、この場合において、潜確状態における小当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定１～３）が設定されているのか、大当たりの賞球で持ち球を増加させることがメインとなる遊技性の設定（設定４～６）が設定されているのかを、遊技者に対して報知することが可能に構成してもよい。より具体的には、例えば、パチンコ機１０における遊技が所定期間（例えば、３０秒）以上行われていない場合に表示されるデモ表示において、どちらの遊技性であるのかを報知する（例えば、設定１～３であ

れば「一撃タイプ」という文字を表示させ、設定４～６であれば「コツコツタイプ」という文字を表示させる）ように構成してもよい。これにより、遊技者に対して好みの遊技性の設定で遊技を開始させることができるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、デモ表示画面に代えて、又は加えて、パチンコ機１０の音量を変更するための音量変更操作を行った場合に表示される音量表示や、ＬＥＤ等の各種発光部材の光量を変更するための光量変更操作を行った場合に表示される光量表示等の表示態様でも、遊技性（一撃タイプであるかコツコツタイプであるか）を報知可能に構成してもよい。このように構成することで、音量変更操作若しくは光量変更操作を行うことで遊技者の任意のタイミングで遊技性も確認することができるので、遊技者の利便性をより向上させることができる。更に、大当たりのエンディング画面や潜確状態終了後のリザルト画面における表示態様についても、遊技性に応じて異ならせてもよい。具体的には、例えば、一撃タイプの遊技性（設定１～３）が設定されている場合は、有利状態において獲得した賞球数の総計をより目立つ態様で表示させる一方で、コツコツタイプの遊技性（設定４～６）が設定されている場合は、有利状態において当選した大当たりの総回数をより目立つ態様で表示させるように構成してもよい。このように構成することで、遊技性毎に、遊技者がより注目しがちな項目を視認し易く構成できるので、遊技者の利便性を向上させることができる。また、この場合において、設定値表示装置１１０ａには、設定１，２，３に代えて、設定Ａ，Ｂ，Ｃと表示されるように構成してもよい。つまり、遊技性に応じて、設定値の表記を異ならせてもよい。このように構成することで、ホールの店員等が設定値を変更若しくは確認する際に、有利度合いが数字の順になっていない（設定３，４→２，５→１，６の順に有利度合いが高くなる）ことにより混乱してしまうことを抑制することができる。

【２９３１】

本第１１実施形態では、設定変更後、最初に大当たりに当選するまではＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４（図２７１（ｂ）参照）が参照されて変動パターンテーブルが決定される（５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行される）ように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、小当たりに当選することで、通常用１１テーブル２０２ｍｅ１が参照される状態に切り替わるように変動パターンシナリオを設定してもよい。この場合において、ＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４においては、大当たり以外の抽選結果となった場合に必ず外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成してもよい。つまり、高確率で小当たりに当選する仕様において、設定変更後は最初の小当たり遊技（または大当たり遊技）が実行されるまで、特別図柄の抽選が実行される毎に、毎回外れ特殊リーチが実行されるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの開店後、１回も特別図柄の抽選が実行されていないパチンコ機１０において、１回の特別図柄の抽選を実行するだけで、設定変更が行われた可能性があるか否かを判別することができる。よって、ホールの開店直後におけるパチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【２９３２】

本第１１実施形態では、設定変更後のみ、５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、設定変更後以外の通常状態でも、５０回の特別図柄の抽選が実行される毎に外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成してもよい。このように構成することで、前日の遊技終了時点における変動回数から、設定変更が行われていなかった場合に外れ特殊リーチが設定される変動回数を予測して、当該予測した回数において外れ特殊リーチが実行されなかった場合に設定変更の可能性が高いと遊技者に確信させることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２９３３】

本第１１実施形態では、特別図柄の抽選が５０回実行される毎に、外れ特殊リーチ変動が実行されるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、外れ特殊リーチ変動が１回のみ実行され得るように構成してもよい。つまり、通常状態が設定された場合に、外れ特殊リーチ変動が設定されるまでの特別図柄の抽選回数を設定するように構成し、設定変更時は５０回が設定される一方で、他の条件で通常状態が設定された場合は、

６５５３６回等の実質的に消化することが不可能な回数を設定するように構成してもよい。そして、外れ特殊リーチ変動が設定された後は、６５５３６回等の実質的に消化することが不可能な回数を設定するように構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選していない状態で特別図柄の抽選が５０回実行された場合に、外れ特殊リーチが発生するか否かにより注目して遊技を行わせることができる。

【２９３４】

＜第１２実施形態＞

次に、図２９７から図３０６を参照して、第１２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１１実施形態におけるパチンコ機１０では、大当たり確率を複数段階（６段階）の設定のうちいずれか１の設定に設定することが可能に構成し、設定が高くなるほど大当たり確率が高くなるように構成した。

【２９３５】

これに加えて本第１２実施形態では、所定の遊技状態において大当たりとは異なる特定の抽選結果になった場合に、遊技者にとって有利となる期間（チャンスゾーン）を形成するように構成した。より具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになった方が遊技者に有利となり易く構成した上で、連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に変動時間が長い変動パターン（ロング変動）を設定可能に構成した。即ち、第１特別図柄のロング変動が実行されている間に、第２特別図柄の抽選を集中的に実行することにより、比較的有利度合いが低い第１特別図柄の大当たりに当選することなく、有利度合いの高い第２特別図柄の大当たりを目指すことができる有利な期間（チャンスゾーン）を形成可能に構成した。

【２９３６】

加えて、本第１２実施形態では、第１特別図柄の変動中に第２特別図柄の抽選で小当たりとなって当該小当たり図柄を停止表示させる場合に、第１特別図柄の変動表示を破棄しない（外れ図柄で停止表示させない）ように構成した。このように構成することで、第１特別図柄のロング変動中（チャンスゾーン中）に第２特別図柄の小当たりとなった場合に、ロング変動が破棄されてしまう（チャンスゾーンが強制的に終了されてしまう）ことを抑制することができる。よって、一旦突入したチャンスゾーンを遊技者に対して十分に楽しませることができる。

【２９３７】

この第１２実施形態におけるパチンコ機１０が、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９３８】

まず、図２９７、及び図２９８を参照して、本第１２実施形態の連荘モードＢ（潜確状態）において実行される特徴的な演出態様について説明する。図２９７は、本第１２実施形態の連荘モードＢにおいて第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に実行される連続外れ演出の表示態様を示した図である。ここで、本第１２実施形態では、上述した第１１実施形態と同様に、第１特別図柄の抽選が実行されると、高確率（９割程度）で小当たり又は大当たりとなるように構成している。即ち、特別図柄の抽選で比較的低確率で外れとなるように構成している。本第１２実施形態では、この比較的低確率の外れが予め定められた第１回数に渡って連続した（例えば、第１特別図柄の抽選で外れが３連続した）場合に、当該第１回数目の外れ変動としてロング変動を設定する（有利な第２特別図柄の抽選を集

中的に実行させることが可能なチャンスゾーンを形成する）ように構成している。また、第１回数未満の第２回数に渡って外れが連続した（例えば、外れが２連続した）場合にも、所定の割合（例えば、２０％の割合）で、当該第２回数目の外れ変動としてロング変動を設定する（チャンスゾーンを形成する）ように構成している。つまり、第１特別図柄の外れが連続するほど、チャンスゾーンを形成し易く構成しているので、第１特別図柄の外れの連続回数に注目して遊技を行わせることができる。これから説明する連続外れ演出は、外れの連続回数およびチャンスゾーンへの突入可否を遊技者に示唆（報知）するために実行される演出態様である。

【２９３９】

まず、図２９７を参照して、上述した連続外れ演出の開始時における表示態様について説明する。この連続外れ演出は、大当たり終了後、若しくは第１特別図柄の小当たり終了後、最初に第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に開始される。図２９７に示した通り、第１特別図柄の抽選が外れになると、第１特別図柄の外れ図柄の停止時に、主表示領域Ｄｍにおいて、ウサギを模したキャラクタ８１１が、頂上にＳＰという文字を付した旗ＦＧが立てられた丘を発見する演出が実行される。また、この丘を発見する演出に伴って、副表示領域Ｄｓに「さらなる頂きを目指せ」の文字が表示される。加えて、主表示領域Ｄｍの右側に、チャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ遊技）が実行されるまでの状況を遊技者に示唆する案内示唆表示が表示される。これらの表示内容により、遊技者に対して、ウサギを模したキャラクタ８１１が丘を登って旗ＦＧまで到達することができればチャンスゾーンが開始されるということを容易に理解させることができる。なお、図２９７（ａ）に示した通り、キャラクタ８１１が発見する丘には、麓から中腹まで続く梯子ＨＧ１と、中腹から頂上まで続く梯子ＨＧ２との２つの梯子が掛けられている。加えて、丘の麓には、ジャンプ台ＪＤも設置されている。本第１２実施形態においてチャンスゾーンが開始される場合は、梯子を１つずつ登ることで２変動を要してキャラクタ８１１が頂上（旗ＦＧ）まで到達する演出と、ジャンプ台ＪＤを用いて１変動で一気に頂上まで跳躍する場合との２パターンのいずれかの演出が実行される。より具体的には、第１特別図柄の抽選において２連続で外れとなった場合において、２連続目の変動パターンがロング変動に設定された場合は、ジャンプ台ＪＤを用いて一気に頂上まで跳躍する演出が実行されてチャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ）の開始が報知される。一方、第１特別図柄の抽選で外れが３連続し、且つ、２連続目の外れがロング変動でなかった場合には、２連続目の外れ変動中に麓から中腹まで続く梯子ＨＧ１を登る演出が実行され、３連続目の外れ変動中に中腹から頂上まで続く梯子ＨＧ２を登る演出が実行されてチャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ）の開始が報知される。

【２９４０】

一方で、１回目の外れの次の第１特別図柄の抽選が外れでなかった（小当たりであった）場合は、図２９７（ｂ）に示した通り、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ８１１がジャンプ台ＪＤを用いて頂上目掛けて跳躍するものの、頂上へ到達できずに転倒してしまう演出が実行される。また、副表示領域Ｄｓにおいて、「失敗・・・」という文字が表示される。これらの演出態様により、外れが連続せず、チャンスゾーンへと突入しなかったということを遊技者に対して容易に理解させることができる。

【２９４１】

図２９８は、連荘モードＢ（ＲＵＳＨ）において第１特別図柄の抽選で外れが３連続し、第１特別図柄のロング変動が設定された場合における表示態様を示した図である。図２９８に示した通り、第１特別図柄のロング変動が開始されると、主表示領域Ｄｍにおいて、キャラクタ８１１が旗ＳＰまで到達して、旗ＳＰを掲げて喜ぶ演出が実行される。これに加えて、副表示領域Ｄｓに対して、「スーパーＲＵＳＨ突入！！」という文字が表示されると共に、ロング変動が終了するまでの残りの変動時間（即ち、チャンスゾーンが終了するまでの残り時間）のカウントダウン表示が表示される。これにより、有利な第２特別図柄の抽選ばかりを実行させることができるチャンスゾーン（スーパーＲＵＳＨ）の終期を遊技者が容易に確認可能となるので、遊技者の利便性を向上させることができる。

【２９４２】
なお、本第１２実施形態では、第１１実施形態と同様に、設定に応じて大当たり確率を異ならせる一方で小当たり確率を全設定共通としている。そして、特別図柄の抽選結果として、大当たり、小当たり、および外れの３種類の抽選結果のみが設けられている。このため、設定が高い程、外れとなる確率が低くなるため、チャンスゾーンに突入する（外れが連続する）可能性が低くなるように構成されている。言い換えれば、設定が低い程、遊技者に有利となるチャンスゾーンへと移行する可能性が高くなるので、連荘モードＢに移行した場合には、低設定の方がより有利度合いが高くなるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【２９４３】
＜第１２実施形態における電気的構成＞
次に、図２９９～図３０１を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の構成について説明する。ここで、本第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２６８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａに代えて第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａが設けられている点、小当たり乱数１１テーブル２０２ｍｂに代えて小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂが設けられている点、大当たり種別選択１１テーブル２０２ｍｄに代えて大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄが設けられている点、変動パターン選択１１テーブル２０２ｍｅに代えて変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅが設けられている点で相違している。
【２９４４】
まず、図２９９（ａ）を参照して、本第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａの詳細について説明する。図２９９（ａ）は、本第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａの規定内容を示した図である。図２９９（ａ）に示した通り、本第１２実施形態における第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａは、第１１実施形態における第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａと同様に、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図２９９（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２０４」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２１７」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２３３」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２５１」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～３１１」が対応付けて規定され、設定６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４０９」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／３２０（２０５／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／３０１（２１８／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／２８０（２３４／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／２６０（２５２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／２１０（３１２／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／１６０（４１０／６５５３６）である。
【２９４５】
一方、図２９９（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４６７」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４９８」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～５３４」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲と

して「０～５７５」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～７１２」が対応付けて規定され、設定値６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～９３５」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定１の大当たり確率は１／１４０（４６８／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／１３１（４９９／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／１２３（５３５／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／１１４（５７６／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／９２（７１３／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／７０（９３６／６５５３６）である。なお、第１１実施形態と同様に、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

【２９４６】

このように、本第１２実施形態では、主に、特別図柄の低確率状態における設定５、および設定６の大当たり確率を高くすると共に、特別図柄の高確率（確変）状態における大当たり確率を全体的に低くした。これにより、相対的に、第１特別図柄の抽選で外れとなる確率を高めて連続外れ演出の実行頻度を高めることができるので、連続外れ演出の開始を確認した遊技者に対して、チャンスゾーンに移行することに対する期待感をより頻繁に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９４７】

次に、図２９９（ｂ）を参照して、本第１２実施形態における小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂの詳細について説明する。図２９９（ｂ）は、本第１２実施形態における小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂの規定内容を示した図である。図２９９（ｂ）に示した通り、小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂには、第１特別図柄の小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として９３６～５９９１７の５８９８２個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が５８９８２個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は１／１．１１（５８９８２／６５５３６）である。なお、上述した通り、特別図柄の確変状態において、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選する確率は、１／１４０（設定１）～１／７０（設定６）である。よって、特別図柄の確変状態において第１特別図柄の抽選で外れとなる確率は、１／１０．８（設定１）～１／１１．７（設定６）である。上述した通り、潜確状態においては、第１特別図柄の抽選で外れが連続するほど有利なチャンスゾーンが設定され易くなる。そして、低設定の方が、大当たり確率が低くなる分、外れの確率が高くなる。よって、潜確状態においては、低設定の方が有利なチャンスゾーンに突入し易いという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９４８】

また、図２９９（ｂ）に示した通り、小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂには、第２特別図柄の小当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１の値）として９３６～６５５３４の６４５９９個の乱数値（カウンタ値）が対応付けて規定されている。第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る６５５３６個の乱数値（カウンタ値）のうち、小当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の個数が６４５９９個であるので、第１特別図柄の抽選で小当たりに当選する確率は１／１．０１（６４５９９／６５５３６）である。このため、本第１２実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行されると、ほぼ小当たりに当選する。しかしながら、本第１２実施形態では、連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の抽選が実行された場合に、第２特別図柄の抽選と同様の振り分けで変動パターン（変動時間）が決定されるように構成されている。このため、第２特別図柄の小当たり変動中に、先に第１特別図柄の小当たりで停止表示されると、第２特別図柄が外れで強制停止されてしまう。つまり、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選したとしても、そのうちのおよそ半数は、先に第１特別図柄の小当たり図柄が停止表示されることにより外れに変更されてしまい、第２特別図柄の小当たり遊技によって賞球を得る機会が失われてしまう

。言い換えれば、本第１２実施形態における連荘モードＢは、上述した第１１実施形態における連荘モードＢ（潜確状態）に比較して、第２特別図柄の小当たりの頻度がおよそ半分となる（賞球の獲得頻度がおよそ半分となる）ように構成されている。そこで、本第１２実施形態では、特別図柄の高確率状態における大当たり確率を全体的に下げると共に、第２特別図柄の小当たり確率を上げることにより、第１１実施形態における連荘モードＢ（潜確状態）に比較して不利になりすぎないように調整している。

【２９４９】

なお、上述した通り、本第１２実施形態では、第１特別図柄の抽選で外れが連続した場合に、第１特別図柄のロング変動が設定され得る構成としている。このロング変動の間は、第１特別図柄の小当たり図柄（および大当たり図柄）が停止される可能性が無いため、第２特別図柄の小当たりに当選した場合に、確実に小当たり当選に基づく小当たり遊技を実行させることができる。即ち、第１特別図柄のロング変動（チャンスゾーン）中は、第２特別図柄の小当たり遊技の実行頻度が高くなり、賞球の獲得頻度も高くなる極めて有利な状態を形成する。また、第２特別図柄の抽選で小当たりになったとしても、第１特別図柄のロング変動が破棄されない（外れ図柄で強制停止されない）ように制御する構成としているので、有利な状態（チャンスゾーン）をより長く継続させることができる。更に、詳細については後述するが、第２特別図柄の抽選で大当たりになる方が、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合よりも遊技者に有利となり易く構成している。即ち、第１特別図柄の大当たりよりも、第２特別図柄の大当たりの方が、大当たり終了後に最も有利な連荘モードＢ（潜確状態）が設定される（連荘モードＢをループする）割合が高くなるように構成している。このため、第１特別図柄の抽選が実行され難い（第２特別図柄の抽選が集中的に実行される）チャンスゾーンでは、大当たりとなった場合における連荘モードＢのループ率も実質的に向上する結果となるので、遊技者に取って有利となる。よって、連荘モードＢにおいて、チャンスゾーンへと移行させるために、外れが連続することを期待するという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９５０】

次に、図３００を参照して、本第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄの詳細について説明する。図３００は、本第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄの規定内容を示した図である。図３００に示した通り、本第１２実施形態における大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄには、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１２」～「大当たりＦ１２」の６種類の大当たり種別が規定されている一方、第２特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＧ１２」～「大当たりＫ１２」の３種類の大当たり種別が規定されている。

【２９５１】

図３００に示した通り、第１特別図柄（特図１）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値「０」に対して、大当たり種別として「大当たりＡ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＡ１２」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態に設定される（遊技状態によらず時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド（Ｒ）確変大当たり）である。この「大当たりＡ１２」は、ラウンド数が最も多い上に、大当たり終了後の遊技状態も最も有利となるため、遊技者にとって最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＡ１２」が決定される割合は１％（１／１００）である。

【２９５２】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１～４９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＢ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＢ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後が特別図

柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、通常状態および潜確状態において「大当たりＢ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、時短状態および確変状態では、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。

【２９５３】

即ち、通常状態および潜確状態において「大当たりＢ１２」に当選すると、比較的有利な確変状態へと移行する。この確変状態では、時短回数が６５５３６に設定されるため、実質的に次の大当たりまで確変状態が継続する。一方、時短状態および確変状態において「大当たりＢ１２」に当選した場合は、時短回数が０に設定されるので、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な潜確状態となる。よって、「大当たりＢ１２」は、通常状態および潜確状態において当選した場合、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。一方、通常状態以外の遊技状態において当選した場合、遊技状態の面で最も有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が４９個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＢ１２」が決定される割合は４９％（４９／１００）である。

【２９５４】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～５９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＣ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＣ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。

【２９５５】

即ち、「大当たりＣ１２」に当選すると、当選時の遊技状態によらず、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される。よって、「大当たりＣ１２」は、遊技状態の面で比較的有利な大当たり種別となる。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＣ１２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【２９５６】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＤ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的有利な確変状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、「大当たりＣ１２」とは異なり、「大当たりＤ１２」では時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定されるので、次回の大当たりまで確変状態が継続するとは限らない。即ち、「大当たりＤ１２」が終了してから１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりとならなかった場合には、時短カウンタ２０３ｈの値が０となって最も有利な潜確状態に移行する。よって、「大当たりＤ１２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で、「大当たりＣ１２」よりも有利となり易い大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＤ１２」が決定される割合は５％（５／１００）である。

【２９５７】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～８４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＥ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技

状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が比較的不利な時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＥ１２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で比較的不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が２０個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＥ１２」が決定される割合は２０％（２０／１００）である。

【２９５８】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「８５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＦ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。なお、通常状態において「大当たりＦ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定される一方で、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、通常状態以外の遊技状態において「大当たりＦ１２」に当選してしまうと、最も不利な通常状態に移行してしまうため、「大当たりＦ１２」は、大当たり終了後の遊技状態の面で最も不利となる大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１５個であるので、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＦ１２」が決定される割合は１５％（１５／１００）である。

【２９５９】

一方で、図３００に示した通り、第２特別図柄（特図２）の大当たり種別としては、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＧ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＧ１２」は、大当たりのラウンド数が１６ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（１６ラウンド確変大当たり）である。なお、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、潜確状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、潜確状態において「大当たりＧ１２」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が１０個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＧ１２」が決定される割合は１０％（１０／１００）である。

【２９６０】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「１０～６４」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＨ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＨ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される（確変フラグ２０３ｇがオンに設定される）種別の大当たり（８ラウンド確変大当たり）である。なお、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に６５５３６が設定される一方で、潜確状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、時短カウンタ２０３ｈの値に０が設定される。よって、潜確状態以外の遊技状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、実質的に次の大当たりまで継続する確変状態が設定される一方、潜確状態において「大当たりＨ１２」に当選した場合は、最も有利な潜確状態に設定される。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が５５個であるので、

第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＨ１２」が決定される割合は５５％（５５／１００）である。

【２９６１】

また、図３００に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６５～９９」の範囲に対して、大当たり種別として「大当たりＫ１２」が対応付けて規定されている。この「大当たりＫ１２」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、大当たり当選時の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が、時短回数が１００回の時短状態に設定される（時短カウンタ２０３ｈの値に１００が設定され、確変フラグ２０３ｇがオフに設定される）種別の大当たり（８ラウンド通常大当たり）である。よって、「大当たりＫ１２」は、ラウンド数の面でも大当たり終了後の遊技状態の面でも第２特別図柄の大当たり種別の中で最も不利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ１２」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）が３５個であるので、第２特別図柄の抽選で大当たりになった場合に、「大当たりＫ１２」が決定される割合は３５％（３５／１００）である。

【２９６２】

このように、本第１２実施形態では、連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の大当たりとなった場合に、上述した第１１実施形態よりも大当たり終了後の遊技状態が不利となるように構成している。より具体的には、第１１実施形態では、潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、５０％の割合で（即ち、大当たりＡ１１，Ｂ１１のどちらかに当選した場合に）、大当たり終了後の遊技状態が最も有利な連荘モードＢ（潜確状態）に設定されるように構成していたが、本第１２実施形態では、連荘モードＢ（潜確状態）の間に第１特別図柄の大当たりになると、１％の割合でしか有利な連荘モードＢが設定されないように構成している。一方で、本第１２実施形態では、有利な連荘モードＢ（潜確状態）において第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、高確率（６５％の割合）で有利な連荘モードＢが設定されるように構成している。よって、潜確状態においては、第１特別図柄の抽選で大当たりになるよりも、第２特別図柄の抽選で大当たりになることをより強く期待して遊技を行わせることができる。また、第２特別図柄の抽選に偏って特別図柄の抽選を実行させることができるチャンスゾーン（第１特別図柄のロング変動期間）が設定されることをより強く期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣向上させることができる。

【２９６３】

なお、本第１２実施形態では、有利な潜確状態において、第１特別図柄の大当たりよりも、第２特別図柄の大当たりの方が大当たり終了後に有利な潜確状態に設定される割合が高くなるように構成することで、第２特別図柄の抽選に偏って特別図柄の抽選を実行させることができるチャンスゾーンを有利な状態として形成していたが、これに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の大当たりよりも第２特別図柄の大当たりの方が、確変大当たりの割合（大当たり終了後に確変状態、若しくは潜確状態に移行する大当たり）が高くなるように構成することで、第２特別図柄の有利度合いが高くなるように構成してもよい。

【２９６４】

次に、図３０１を参照して、本第１２実施形態における変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１２実施形態における変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅは、大当たり終了後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターン（変動時間）を決定するために参照される通常用１２テーブル２０２ｎｅ１と、確変状態および時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短・確変用１２テーブル２０２ｎｅ２と、潜確状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３と、ＲＡＭクリア後の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照されるＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｎｅ４と、の４種類のデータテーブルで構成されてい

る。これら４種類のデータテーブルのうち、通常用１２テーブル２０２ｎｅ１、時短・確変用１２テーブル２０２ｎｅ２、およびＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｎｅ４は、それぞれ上述した第１１実施形態における通常用１１テーブル２０２ｍｅ１、時短・確変用１１テーブル２０２ｍｅ２、およびＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｍｅ４と同一のデータが規定されているので、ここではその詳細な説明については省略する。

【２９６５】

図３０１を参照して、本第１２実施形態における変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅを構成する潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３の詳細について説明する。図３０１は、本第１２実施形態における潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３の規定内容を示した図である。

【２９６６】

図３０１に示した通り、本第１２実施形態における潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３では、第１特別図柄の抽選結果が当たりの場合、当たりおよび小当たり後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。

【２９６７】

一方、図３０１に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が外れの場合は、大当たりおよび小当たり終了後の第１特別図柄の変動回数に応じて変動時間が可変するように構成されている。より具体的には、図３０１に示した通り、大当たりおよび小当たり終了後の第１特別図柄の変動回数（第１特別図柄の抽選回数）が１であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず（即ち、変動種別カウンタＣＳ１の取り得る全範囲に対して）、変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定されている。このため、潜確状態における初回の（連続していない）外れでは、チャンスゾーン（ロング変動）が設定されない。これに対して、図３０１に示した通り、当たり（大当たり若しくは小当たり）後の第１特別図柄の変動回数が２回であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１５８」の範囲に対して変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５９～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが２連続した場合には、約２０％（４０／１９９）の割合で外れ超ロング変動が設定される。即ち、有利な第２特別図柄の抽選のみを実行させることができる有利な状態（チャンスゾーン）を形成することができる。更に、図３０１に示した通り、当たり（大当たり若しくは小当たり）後の第１特別図柄の変動回数が３回以上であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動種別として変動時間が６０００００ｍｓの外れ超ロング変動が対応付けて規定されている。よって、潜確状態において外れが３連続以上した場合は、必ず外れロング変動（チャンスゾーン）が設定される。よって、外れが連続することを強く願う斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、設定が低い程第１特別図柄の外れ確率が高くなるため、潜確状態においては、設定が低い程有利になる（チャンスゾーンが設定され易くなるため、結果として有利な第２特別図柄の大当たりに当選し易くなる）という斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９６８】

また、図３０１に示した通り、第１特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。

【２９６９】

これに対して、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が大当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～１４９」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同一の振り分けとなっている。また、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数や、変動種別カウンタＣＳ１の値によらず、変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定されている。更に、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合、当たり（大当たりおよび小当たり）後の変動回数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が２０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して変動種別として変動時間が５０００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の抽選で小当たりになった場合と同一の振り分けとなっている。

【２９７０】

このように、本第１２実施形態では、潜確状態（即ち、潜確用１２テーブル２０２ｎｅ３を参照して変動パターンを決定する状態）において、外れ以外の抽選結果となった場合、第１特別図柄と第２特別図柄とで、変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応関係を共通としている。これにより、不利な第１特別の変動ばかりが先に変動停止され続けることを抑制することができる。また、第１特別図柄の抽選で外れが連続するほど、外れ超ロング変動（有利な第２特別図柄の抽選を集中的に実行させることが可能なチャンスゾーン）が設定される割合を高く構成しているので、外れが連続することをより強く期待させる斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９７１】

次に、図３０２を参照して、本第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３０２は、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３０２に示した通り、本第１２実施形態におけるＲＡＭ２２３は、上述した第１１実施形態（および第７実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図１７４参照）に対して、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａが追加されている点でのみ相違する。

【２９７２】

連続外れ演出カウンタ２２３ｎａは、連続外れ演出（図２９７（ａ），（ｂ）、図２９８参照）における演出の進行状況を示すカウンタである。この連続外れ演出カウンタ２２３ｎａは、初期値が０に設定されており、潜確状態中に第１特別図柄の抽選で外れが連続する毎に値が１ずつ加算されて更新される（図３０６のＳ８７３５，Ｓ８７４１参照）。連続外れ演出の演出態様を設定する際は、この連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値と、変動種別とに応じた演出態様が設定される。

【２９７３】

＜第１２実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３０３を参照して、本第１２実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）について説明する。図３０３は、本第１２実施形態における特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）を示したフローチャートである。この特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）は、上述した第１１実施形態における特図２外れ停止処理１１（図２８９，Ｓ１５９６）に代えて実行される処理である。

【２９７４】

この特図２外れ停止処理１２（Ｓ１１５９５）は、上述した第１１実施形態における特図２外れ停止処理１１（図２８９，Ｓ１５９６）に対して、Ｓ１１６０２～Ｓ１１６０６の

処理が削除されている点、Ｓ１１６０８の処理に代えて、Ｓ１１６１１の処理が実行される点で相違する。つまり、第２特別図柄を小当たりで変動停止させる際に、第１特別図柄が変動中であっても、当該変動中の第１特別図柄を外れ図柄で強制停止させない（変動表示をそのまま続行させる）ように構成されている点でのみ相違している。第２特別図柄の小当たりとなった場合に第１特別図柄の変動表示を破棄（強制停止）しないように構成することで、チャンスゾーン（第１特別図柄の外れ変動）が第２特別図柄の抽選で小当たりに１回当選しただけで、チャンスゾーンの残り時間によらずに強制的に終了されてしまうことを抑制することができる。

【２９７５】

＜第１２実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３０４から図３０６を参照して、第１２実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。

【２９７６】

まず、図３０４を参照して、本第１２実施形態における演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）の詳細について説明する。この演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）は、上述した第１１実施形態の演出態様設定処理１１（図２９６，Ｓ５２６１）に代えて実行される処理である。

【２９７７】

この演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）のうち、Ｓ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１～Ｓ８２８４の各処理では、それぞれ第１１実施形態の演出態様設定処理１１（図２９６，Ｓ５２６１）のＳ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１～Ｓ８２８４の各処理と同一の処理が実行される。

【２９７８】

また、図３０４に示した通り、本第１２実施形態における演出態様設定処理１２（Ｓ５２７１）では、Ｓ８２０１の処理において、現在が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、現在が潜確状態であるか否かを判別する（Ｓ８２９１）。現在が潜確状態ではないと判別した場合は（Ｓ８２９１：Ｎｏ）、Ｓ８２８１の処理へ移行する一方、現在が潜確状態であると判別した場合は（Ｓ８２９１：Ｙｅｓ）、潜確状態において第１特別図柄の抽選が実行された場合に演出態様を設定するための特図１演出設定処理を実行し（Ｓ８２９２）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。この特図１演出設定処理（Ｓ８２９２）の詳細について、図３０５を参照して説明する。

【２９７９】

図３０５に示した通り、特図１演出設定処理（Ｓ８２９２）では、まず、変動パターンコマンドにより通知された第１特別図柄の変動パターンが外れに対応する変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ８７０１）。Ｓ８７０１の処理において、今回の変動パターンが外れに対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ８７０１：Ｙｅｓ）、連続外れ演出（図２９７参照）の演出態様を設定するための外れ時演出設定処理を実行して（Ｓ８７０２）、本処理を終了する。この外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）の詳細については図３０６を参照して後述する。

【２９８０】

一方、Ｓ８７０１の処理において、今回の変動パターンが外れに対応する変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ８７０１：Ｎｏ）、次いで、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０より大きいか否かを判別する（Ｓ８７０３）。Ｓ８７８３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ８７０３：Ｙｅｓ）、丘の頂上への到達に失敗する演出態様を決定し（Ｓ８７０４）、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値を０にリセットして（Ｓ８７０５）、本処理を終了する。

【２９８１】

一方、Ｓ８７０３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０であると判別した場合は（Ｓ８７０３：Ｎｏ）、変動パターンコマンドが示す変動種別に対応する演出態様を決定し（Ｓ８７０６）、次いで、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンで

あるか（即ち、チャンスゾーン中であるか）否かを判別する（Ｓ８７０７）。スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンであると判別した場合は（Ｓ８７０７：Ｙｅｓ）、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉをオフに設定し（Ｓ８７０８）、その後、本処理を終了する。スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオフであると判別した場合は（Ｓ８７０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【２９８２】

次に、図３０６を参照して、上述した外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）の詳細について説明する。図３０６は、本第１２実施形態における外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）を示したフローチャートである。図３０６に示した通り、外れ時演出設定処理（Ｓ８７０２）では、まず、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンであるか否かを判別する（Ｓ８７３１）。Ｓ８７３１の処理において、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオンであると判別した場合は（Ｓ８７３１：Ｙｅｓ）、少なくとも前回の変動表示が外れ超ロング変動に設定されており、更に、今回も外れ超ロング変動に設定された（チャンスゾーンが少なくとも２連続した）ことを意味するため、スーパーＲＵＳＨの上乗せを示す演出態様を決定し（Ｓ８７３２）、本処理を終了する。

【２９８３】

一方、Ｓ８７３１の処理において、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉがオフであると判別した場合は（Ｓ８７３１：Ｎｏ）、次いで、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０であるか否かを判別する（Ｓ８７３３）。Ｓ８７３３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０であると判別した場合は（Ｓ８７３３：Ｙｅｓ）、連続外れ演出の１変動目に対応する演出態様（図２９７（ａ）参照）を決定し（Ｓ８７３４）、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値に１を加算して（Ｓ８７３５）、本処理を終了する。

【２９８４】

一方、Ｓ８７３３の処理において、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が０ではないと判別した場合は（Ｓ８７３３：Ｎｏ）、次いで、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が１であるか否かを判別する（Ｓ８７３６）。連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が１ではない（２以上である）と判別した場合は（Ｓ８７３６：Ｎｏ）、２段階目の梯子を登ってスーパーＲＵＳＨ（チャンスゾーン）に突入する演出態様を設定し（Ｓ８７３７）、Ｓ８７４２の処理へ移行する。

【２９８５】

一方、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値が１であると判別した場合は（Ｓ８７３６：Ｙｅｓ）、次に、今回の変動が外れ超ロング変動に対応する変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ８７３８）。今回の変動が外れ超ロング変動に対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ８７３８：Ｙｅｓ）、ジャンプ台で一気に丘の頂上まで到達することでスーパーＲＵＳＨ（チャンスゾーン）に突入する演出態様を決定し（Ｓ８７３９）、Ｓ８７４２の処理へ移行する。一方、Ｓ８７３８の処理において、今回の変動パターンが外れ超ロング変動に対応する変動パターンではないと判別した場合は（Ｓ８７３８：Ｎｏ）、１段目の梯子を登る演出態様を決定し（Ｓ８７４０）、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値に１を加算し（Ｓ８７４１）、その後、本処理を終了する。

【２９８６】

Ｓ８７４２の処理では、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａの値をリセットし、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉをオンに設定して（Ｓ８７４２）、本処理を終了する。この外れ時演出設定処理（図３０６参照）を実行することにより、第１特別図柄の外れが連続した場合に、その連続回数および選択された変動パターンに応じて、好適に連続外れ演出の演出態様を設定することができる。

【２９８７】

以上説明した通り、本第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、設定が高くなるほど、特別図柄の外れとなる確率を低く構成した上で、有利な潜確状態において第１特別図柄の抽選で第１回数に渡って連続して外れとなった場合に、遊技者に有利なチャンスゾーンを設定する構成とした。より具体的には、第１回数目の外れ変動として、変動時間が極め

て長い（１０分間の）外れ超ロング変動を設定する構成とした。このように構成することで、当該外れ超ロング変動の実行中に、有利な第２特別図柄の抽選に偏らせて実行させることができる。つまり、第２特別図柄の抽選において高確率で小当たりに当選して賞球を獲得する機会を得られる上に、大当たりに当選した場合に大当たり終了後の遊技状態が再度、最も有利な潜確状態に設定される可能性が高くなるように構成できる。よって、潜確状態において、設定が低い程チャンスゾーンが設定され易くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９８８】

なお、本第１２実施形態では、潜確状態において第１特別図柄の抽選において２連続で外れとなった場合に、２０％の割合でチャンスゾーンを設定し、外れが３回以上連続した場合に１００％の割合でチャンスゾーンを設定するように構成していたが、外れの連続回数とチャンスゾーンの設定割合との対応関係は、これに限られるものではなく任意に定めてよい。また、外れが連続しなくてもチャンスゾーンを設定し得る構成としてもよいし、連続回数とは無関係に、第１特別図柄の抽選で外れになった場合に一定の割合（例えば、５０％や１００％の割合）でチャンスゾーンを設定するように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーンの出現率を増加させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９８９】

本第１２実施形態では、チャンスゾーンにおいて実行され易い第２特別図柄の抽選が実行されると、大当たりに当選した場合に有利な大当たり種別が選択され易い上に、高確率で当選する小当たりに当選した場合は小当たり遊技中に容易に賞球を獲得できるように構成していたが、これに限られるものではなく、第１特別図柄の抽選よりも有利となる範囲で任意に仕様を定めることができる。具体的には、例えば、第２特別図柄の抽選と、第１特別図柄の抽選とで大当たり当選時に確変大当たりとなる割合を異ならせ、第１特別図柄の抽選で確変大当たりとなる割合（例えば、５０％）よりも、第２特別図柄の抽選で確変大当たりとなる割合を高くする（例えば、８０％や１００％にする）ように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーン中に第２特別図柄の抽選で大当たりとなることを強く期待して遊技を行わせることができる。また、例えば、大当たりの種別に関しては第１特別図柄の抽選よりも第２特別図柄の抽選の方が不利になる（例えば、有利な連荘モードＢ（潜確状態）が設定される割合を低くしたり、確変大当たりとなる割合を低くしたりする）ように構成してもよい。このように構成した場合、チャンスゾーンの間、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選すると不利になる可能性が高いが、小当たりに当選し続けることで遊技者に有利になるので、チャンスゾーンにおいて大当たりにならないことを強く願って遊技を行わせることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２９９０】

本第１２実施形態では、基本的に一方の特別図柄の抽選で大当たり又は小当たりとなった場合に他方の特別図柄の変動表示を外れ図柄で強制停止させるように構成し、第２特別図柄の小当たりとなった場合にのみ、第１特別図柄が変動表示の実行中でも変動表示を続行させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、第２特別図柄の抽選では、大当たりになった場合も小当たりになった場合も大当たり図柄若しくは小当たり図柄の停止時に第１特別図柄の変動表示が実行中であれば、当該実行中の変動表示を強制停止させずに続行させる（大当たり遊技、小当たり遊技の間、第１特別図柄の変動時間の減算を中断して、大当たり遊技、小当たり遊技の終了後に第１特別図柄の変動表示を再開させる）ように構成してもよい。このように構成することで、チャンスゾーンの間に大当たりに当選した場合に、当該大当たりの終了後もチャンスゾーンが継続するため、特に、大当たり終了後が再度有利な潜確状態（連荘モードＢ）に設定された場合に、大当たり終了後もチャンスゾーンの恩恵を継続して受け続けることができる。よって、チャンスゾーンの優位性をより高めることができるので、チャンスゾーンが設定された場合における遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【２９９１】

本第１２実施形態では、有利な連荘モードＢ（潜確状態）において、比較的不利な第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、比較的有利な第２特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンを形成するように構成していたが、チャンスゾーンを設定する契機は外れに限られるものではない。例えば、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に、大当たり変動の変動時間を長くする（例えば、１０分間にする）ことで、その大当たり変動の実行中を、有利な第２特別図柄の抽選のみを頻繁に実行させることができるチャンスゾーンとして形成してもよい。この場合、チャンスゾーン中に第２特別図柄の抽選で大当たりに当選し、且つ、チャンスゾーンが終了するよりも前に第２特別図柄の大当たり図柄が停止表示されなければ（つまり、第１特別図柄の大当たり変動を第２特別図柄の大当たり図柄停止によって強制的に外れに変更しなければ）、チャンスゾーン終了時に比較的不利な第１特別図柄の大当たりが開始されてしまうため、チャンスゾーンの間に有利な第２特別図柄の大当たりとなることを強く期待させる遊技性を実現することができる。よって、チャンスゾーンの間における遊技者の興趣をより向上させることができる。また、第１特別図柄の抽選で小当たりとなった場合にチャンスゾーンを形成する構成としてもよい。

【２９９２】

本第１２実施形態では、不利な第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、有利な第２特別図柄の抽選のみを集中的に実行させることができる有利なチャンスゾーンを形成する構成としていたが、これに代えて、又は加えて、有利な第２特別図柄の抽選で外れとなった場合にも長い変動時間（例えば、５分間）が設定され得るように構成することで、比較的不利な第１特別図柄の抽選ばかりが実行されてしまう期間（ピンチゾーン）を形成するように構成してもよい。このように構成することで、低設定ほど、チャンスゾーンもピンチゾーンも出現し易くなるため、低設定ほど有利な連荘モードＢにおける遊技にメリハリを付けることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【２９９３】

＜第１３実施形態＞

次に、図３０７から図３２７を参照して、第１３実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０では、第１特別図柄の変動表示と第２特別図柄の変動表示とを同時に（重複して）実行可能な仕様において、潜確状態で第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に有利な第２特別図柄の抽選に偏って実行させることが可能なチャンスゾーンを設定し得る構成としていた。

【２９９４】

これに対して本第１３実施形態では、１種類の変動表示のみしか実行し得ない仕様において、特別図柄の抽選結果が外れとなった場合に遊技者に有利な期間（チャンスゾーン）を設定する構成とした。より具体的には、本第１３実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に実行される大当たり（直当たり）と、遊技盤１３の所定位置に設けられている特定領域（Ｖ領域）に遊技球が入球した（Ｖ入賞した）ことに基づいて実行される大当たり（Ｖ当たり）と、が設けられており、特定の遊技状態（時短状態）において特別図柄の抽選で外れになると、当該外れ変動の間に特定の遊技方法を実施することにより、特定領域（Ｖ領域）への入球率（Ｖ入賞率）が高くなるように構成した。このように構成することで、第１２実施形態と同様に、設定が低くなる程特定の遊技状態（時短状態）における有利度合いを向上させることができるという斬新な遊技性を実現することができる。

【２９９５】

この第１３実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１２実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行

されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１２実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１２実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【２９９６】

まず、図３０７を参照して、本第１３実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３０７は、本第１３実施形態における遊技盤１３の正面図である。図３０７に示した通り、本第１３実施形態における遊技盤１３は、第１２実施形態（および第１１実施形態）における遊技盤１３の盤面構成（図２６４参照）に対して、遊技盤１３における第３図柄表示装置８１の下方に対して、流入した遊技球を特定領域（Ｖ領域）とアウト口とのいずれかに振り分けることにより大当たり抽選（役物抽選）を実行するための抽選装置６７５０が設けられている点、右可変入賞装置１６５０、右電動役物１６４が削除されている点、および右第２入球口６４５に代えて電動役物６４００ａが付随して設けられている第２入球口６４００が設けられている点で相違している。

【２９９７】

抽選装置６７５０は、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、所定期間、遊技球が入球可能な状態となり（即ち、抽選装置６７５０の入り口部分に設けられている小当たり用アタッカー６７５０ａが開放され）、当該入球可能な状態の間に入球した遊技球が抽選装置６７５０の内部に設けられているＶ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球することにより、大当たり（Ｖ当たり）に当選する。なお、抽選装置６７５０の内部には、１つのＶ入賞口と、５つのアウト口（アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６）が設けられている。抽選装置６７５０の内部に入球した遊技球は、Ｖ入賞口６７５０ｆ１、若しくはいずれかのアウト口へと必ず入球するので、抽選装置６７５０へと入球した遊技球がＶ入賞口へと入球する（Ｖ入賞が発生する）割合（確率）は１／６である。

【２９９８】

なお、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選が実行された場合、小当たりに当選する可能性は０であるが、第２特別図柄の抽選が実行された場合、高確率（例えば、９８％の割合）で小当たりに当選する構成としている。よって、第２入球口６４００へと遊技球が入球し易くなる普通図柄の時短状態では、右打ちをし続けることにより、高確率で小当たりとなって小当たり用アタッカー６７５０ａが開放されるので、Ｖ入賞口に入球し易い状態となる。一方で、普通図柄の通常状態では、右打ちを行っても第２入球口６４００へと遊技球を入球させることが困難となるので、左打ちによって遊技を進行させる必要がある。左打ちされた遊技球は、第１入球口６４に入球可能であるが、第２入球口６４００に入球不可能であるので、普通図柄の通常状態では、小当たりに当選することがない。なお、本第１３実施形態では、通常状態、および時短状態の２種類の遊技状態のみが設けられている。即ち、特別図柄の高確率状態、低確率状態が設けられておらず、特別図柄の抽選確率（直当たりの抽選確率）は常に一定となるように構成されている。

【２９９９】

次に、図３０８を参照して、本第１３実施形態における抽選装置６７５０の詳細について説明する。図３０８は、抽選装置６７５０の内部構造を示した図である。図３０８に示した通り、抽選装置６７５０の内部には、１つのＶ入賞口６７５０ｆ１と、５つの通常Ｖ入賞口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６とが設けられ、常時一定速度で回転動作を行う振分回転体６７５０ｆが設けられている。振分回転体６７５０ｆに到達した遊技球は、１つのＶ入賞口と５つのアウト口のうち、いずれかに入球する。振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されてから電源が遮断されるまでの間、常に、等速で回転動作を行うため、小当たりに当選するタイミングや抽選装置６７５０内における遊技球の転動速度等によって、振分回転体６７５０ｆに設けられているいずれの入球口（１つのＶ入賞口、および５つのアウト口）へと振り分けられるかが可変する。即ち、小当たりとなって遊技球が抽選装置６７５０の内部へと入球する毎に、いずれかの入球口へと遊技球をランダムに振り分けることができる。

【３０００】
また、図３０８に示した通り、抽選装置６７５０における正面視右側には、抽選装置６７５０の入り口部分を開閉するための小当たり用アタッカー６７５０ａが設けられている。この小当たり用アタッカー６７５０ａは、小当たりに当選した場合に、所定期間（例えば、２秒間）開放される。この開放期間の間に上方から小当たり用アタッカー６７５０ａへと到達した遊技球は、抽選装置６７５０の内部へと流入する。抽選装置６７５０の内部には、図３０８に示した通り、遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させるための誘導流路６７５０ｂが設けられており、その誘導流路６７５０ｂの床面の一部には、床面を開閉させる球排出扉６７５０ｃが設けられている。球排出扉６７５０ｃが閉鎖されている場合は、誘導流路６７５０ｂの床面と、球排出扉６７５０ｃの上面とで１の流路を形成するので、遊技球を球排出扉６７５０ｃよりも下流側へと流下させることができる。一方、球排出扉６７５０ｃが開放されている状態では、遊技球が球排出扉６７５０ｃの下方に形成されている排出領域６７５０ｄへと落下して、パチンコ機１０の外部へと排出される。即ち、振分回転体６７５０ｆへと到達することなく、外部へと排出される。また、図３０８に示した通り、球排出扉６７５０ｃの下端よりも、遊技球１個分程度下流側には、流下してきた遊技球を誘導流路６７５０ｂ内で一時的に停止させる（誘導流路６７５０ｂの特定位置を閉鎖する）ことが可能な球止め部６７５０ｅが設けられている。
【３００１】
球排出扉６７５０ｃ、排出領域６７５０ｄ、および球止め部６７５０ｅは、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を最大１個に限るために設けられている。この振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を１個に限定するための制御方法について、図３０９を参照して説明する。図３０９（ａ）は、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅがどちらも閉鎖されている状態で複数の遊技球が抽選装置６７５０の内部に入球した場合を示した図である。図３０９（ａ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃ、および球止め部６７５０ｅが閉鎖されている状態においては、抽選装置６７５０の内部へと流入した遊技球が球排出扉６７５０ｃの上面を通過して、球止め部６７５０ｅにより流下が妨げられ、球止め部６７５０ｅの右方に停留される。なお、１の遊技球が停留されている状態で更に遊技球が誘導流路６７５０ｂを流下した場合は、既に停留されている遊技球によって流下が妨げられ、停留されている遊技球の右方に停留される。なお、上述した通り、球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃの下端に対して遊技球１個分程度の距離を空けて配設されているので、２個目以降に抽選装置６７５０へと入球した遊技球は、球排出扉６７５０ｃの上面に停留される。
【３００２】
図３０９（ｂ）は、遊技球が停留されている状態で球排出扉６７５０ｃが開放された状態を示した図である。図３０９（ｂ）に示した通り、球排出扉６７５０ｃが開放されると、球止め部６７５０ｅの右方に停留されている遊技球以外の遊技球が、排出領域６７５０ｄへと落下することによりパチンコ機１０の外部へと落下する。これにより、抽選装置６７５０の内部に１の遊技球のみが停留された状態を形成することができる。球止め部６７５０ｅは、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒間が経過した後で、正面視左方向へと傾倒することにより誘導流路６７５０ｂを通過可能な状態となる。これにより、抽選装置６７５０内に残存する１の遊技球を振分回転体６７５０ｆへ向けて流下させることができる。誘導流路６７５０ｂを流下した遊技球は、振分回転体６７５０ｆに対して正面視右上方向から振分回転体６７５０ｆに向けて落下され、ほぼ、その落下時に正面視右側に配置されていた入球口へと入球する。このように制御することにより、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達可能となる遊技球を最大１個に限ることができるので、抽選装置６７５０を用いた大当たり抽選の確率（振分回転体６７５０ｆによりＶ入賞口に振り分けられる割合）を一定にすることができる。
【３００３】
次に、図３１０を参照して、振分回転体６７５０ｆの詳細について説明する。図３１０は、振分回転体６７５０ｆの上面図である。図１８９に示した通り、振分回転体６７５０ｆ

は、上面視略円形で構成されており、その外縁部分に６つの入球口が配置されている。振分回転体６７５０ｆは、その中心から外縁方向に向かって下る向きの傾斜が設けられているので、振分回転体６７５０ｆの中心付近に対して上方から到達した遊技球は、外縁方向に向かう傾斜に沿って、外縁部分に設けられている何れかの入球口へと振り分けられる。

【３００４】

図３１０に示した通り、振分回転体６７５０ｆには、上面視略台形形状の１つのＶ入賞口と、上面視略台形形状の５つのアウト口とが配置されている。即ち、Ｖ入賞口６７５０ｆ１と、アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６と、が順番に配置されている。なお、図３１０に示した通り、振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に電源が投入されている間、常に、軸６７５０ｆｚを回転軸として、上面視時計回り方向に等速（例えば、６秒間で１回転する回転速度）で回転動作を行い続けるように構成されている。

【３００５】

次に、図３１１を参照して、本第１３実施形態における第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合における、抽選装置６７５０の各部（小当たり用アタッカー６７５０ａ、球止め部６７５０ｅ、および球排出扉６７５０ｃ）の作動パターン（開放パターン）について説明する。図３１１は、小当たり当選時における各部の状態の経時変化を示した図である。

【３００６】

図３１１に示した通り、第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、小当たりの開始（小当たり有効期間の開始）と共に、小当たり用アタッカー６７５０ａが開放される。図３１１に示した通り、この小当たり用アタッカー６７５０ａの開放状態は２秒間継続し、２秒経過時に閉鎖される。以降は、小当たりが終了するまでの間、小当たり用アタッカー６７５０ａが閉鎖状態に維持される。２秒間の開放期間の間に遊技球を小当たりアタッカー６７５０ａへと入球させることができれば、小当たり有効期間の間に振分回転体６７５０ｆへと遊技球を到達させて、いずれかの入球口へと遊技球を入球させることができる。

【３００７】

また、図３１１に示した通り、球止め部６７５０ｅは、小当たりの開始から３．５秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図３０９（ａ）参照）に維持され、３．５秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１．５秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（誘導流路６７５０ｂを流下可能となる状態）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。これに対して球排出扉６７５０ｃは、小当たりの開始から３秒が経過するまでの間、閉鎖状態（図３０９（ａ）参照）に維持され、３秒経過時点（小当たり用アタッカー６７５０ａの閉鎖後１秒経過時点）から小当たり終了までの間、開放状態（図３０９（ｂ）参照）に切り替えられ、小当たり終了時に再度、閉鎖状態に切り替えられる。即ち、小当たりが開始されてから３秒の間は、球止め部６７５０ｅも球排出扉６７５０ｃも閉鎖された状態となるので、抽選装置６７５０の内部へと入球した遊技球は全て、球止め部６７５０ｅによって誘導流路６７５０ｂ内に停留される。

【３００８】

また、小当たりの開始から３秒が経過すると、球止め部６７５０ｅが閉鎖された状態で球排出扉６７５０ｃが開放されるので、球止め部６７５０ｅの右側に直接接触することにより停留されている１の遊技球以外の遊技球が、全て球排出扉６７５０ｃの開口部から排出領域６７５０ｄへと落下して外部へと排出される。即ち、抽選装置６７５０の内部に停留されている遊技球が１個のみの状態となる。そして、球排出扉６７５０ｃが開放されてから０．５秒後に球止め部６７５０ｅが開放されるので、抽選装置６７５０の内部に残存している１個の遊技球が振分回転体６７５０ｆに向けて流下する。このように、先に球排出扉６７５０ｃを開放させてから球止め部６７５０ｅを開放させる構成とすることにより、小当たり用アタッカー６７５０ａの開放期間中に抽選装置６７５０の内部に２個以上の遊技球が入球したとしても、球止め部６７５０ｅが開放されるまでの間に、２個目以降の遊技球を排出領域６７５０ｄから外部に排出しておくことができる。よって、１の小当たりにおいて振分回転体６７５０ｆへと到達する遊技球を、毎回１個に限ることができるので、小当たりにおける大当たりの当選確率（Ｖ入賞口へと遊技球が入球する確率）を常時一

定（１／６）とすることができる。
【３００９】
なお、本第１３実施形態では、普通図柄の時短状態において、第２特別図柄の保留球数が０の状態で実行された第２特別図柄の抽選で小当たりとなった場合、変動時間が１秒間、２秒間、３秒間のいずれかにランダムに設定される。このため、遊技球の発射タイミングを調節することによって変動開始タイミング（第２入球口６４００への入球タイミング）を調節することができたとしても、小当たり遊技の開始タイミングまで調節することは不可能となる（変動開始後１秒後、２秒後、若しくは３秒後のいずれかのタイミングで開始される）ので、振分回転体６７５０ｆの配置からＶ入賞し易くなる小当たり開始タイミングを予測して遊技球の発射タイミングを調節するという遊技方法が成立しなくなるように構成することができる。言い換えれば、時短状態において小当たりとなった場合における大当たり（Ｖ当たり）当選率を一定（１／６）にすることができる。ここで、本第１３実施形態では、普通図柄の変動時間が遊技状態によらず３０秒間に固定化されているので、最短でも３０秒間隔でしか電動役物６４００ａが開放されない（第２入球口６４００への入球機会が３０秒おきにしか与えられない）。一方で、第２特別図柄の抽選で９８％の割合で当選する小当たりになると、変動時間が３秒以下（１秒、２秒、３秒のいずれか）に設定される。つまり、小当たり遊技の有効期間（６秒間）を加味しても、１の特別図柄の抽選が開始されてから小当たり遊技の終了までに要する期間は９秒以下となる（普通図柄の変動時間未満の期間となる）ので、時短状態においては、基本的に継続して右打ちを行い続けたとしても、保留球を貯めることが困難に構成されている。更に、本第１３実施形態では、普通図柄の時短状態において普通図柄の当たりになった場合の電動役物６４００ａの開放時間として「０．５秒間×１回」が設定されるため、１の普通図柄の当たりに基づく開放期間の間に１個の遊技球を入球させるのがやっとととなるように構成されている。従って、第２特別図柄の保留球をより貯め難く構成することができる。
【３０１０】
一方で、第２特別図柄の保留球が存在する状況下において第２特別図柄の抽選が実行された場合には、変動時間が１秒間に固定化される。つまり、保留球が存在している間は、７秒（変動時間１秒間＋小当たり遊技期間６秒間）おきに新たな特別図柄の抽選が実行される。この場合、球止め部６７５０ｅが開放されて誘導流路６７５０ｂの内部に停留されていた遊技球が振分回転体６７５０ｆへと向かうタイミングも７秒おきになる。ここで、上述した通り、振分回転体６７５０ｆは、パチンコ機１０に対して電源が投入されている間、常時、６秒間で１周する回転速度で回転動作を行うように構成されているため、７秒おきに遊技球が振分回転体６７５０ｆへと向かう場合、およそ７／６周おきに遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達することになる。ここで、上述した通り、振分回転体６７５０ｆには、６つの入球口（Ｖ入賞口６７５０ｆ１、アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６）が等間隔に配置されているので、７／６周おきに遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達した場合、ほぼ、前回（約７秒前）に振り分けられた（入球した）入球口に対して回転方向に隣接している入球口へと入球する。よって、第２特別図柄の保留球が多くなるほど、小当たり変動毎に隣接する入球口へと遊技球を入球させていくことができるので、Ｖ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入り易くなるといえる。本第１３実施形態では、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、第２特別図柄のロング変動が設定されるように構成することで、そのロング変動の間に第２特別図柄の保留球を最大（４個）まで貯めることが可能に構成した。これにより、本来あまり喜ばしくない外れを、逆にＶ当たりの大チャンスとすることができる斬新な遊技性を実現することができる。
【３０１１】
次に、図３１２を参照して、本第１３実施形態におけるチャンスゾーンの概要について説明する。上述した通り、本第１３実施形態では、時短状態において第２特別図柄の抽選が実行されると、長い変動時間（例えば、５分間）の変動パターン（外れロング変動）が設定されるように制御し、この間に第２特別図柄の保留球を最大（４個）まで貯めることが可能に構成している。つまり、第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、普通図柄の抽

選を少なくとも４回以上実行させることが可能となる長さの変動時間を設定するように構成している。上述した通り、普通図柄の変動時間は３０秒であり、普通図柄の当たり時の開放期間が０．５秒間であるので、ロング変動中は、５回程度普通図柄の抽選を実行させることができる。よって、外れロング変動の間に継続的に右打ちを行うだけで、第２特別図柄の保留球を最大値である４個まで容易に貯めることが可能となる。図３１２は、チャンスゾーン（外れロング変動）において保留球を上限まで貯めた後における遊技の進行状況の経時変化を示した図である。

【３０１２】

図３１２（ａ）は、チャンスゾーン終了直後における振分回転体６７５０ｆの配置（回転位置）の経時変化の一例を示している。図３１２（ａ）に付している数字は、それぞれ６個の入球口（Ｖ入賞口６７５０ｆ１、アウト口６７５０ｆ２～６７５０ｆ６）のいずれかに対応している。即ち、数字「１」が第１の入球口（６個の入球口のいずれか）を、数字「２」が第１の入球口に対して回転方向に隣接する第２の入球口、数字「３」が第２の入球口に対して回転方向に隣接する第３の入球口を、数字「４」が第３の入球口に対して回転方向に隣接する第４の入球口を、数字「５」が第４の入球口に対して回転方向に隣接する第５の入球口を、数字「６」が第５の入球口に対して回転方向に隣接する第６の入球口をそれぞれ示している。なお、図３１２（ａ）では、振分回転体６７５０ｆの位置（回転位置）として、誘導流路６７５０ｂから落下した遊技球が入球可能な入球口の経時変化を示している。ここで、図３１２（ａ）では、説明を分かり易くするために、チャンスゾーンの終了タイミングで、丁度、第１の入球口が入球可能な配置となった状況を例示しているが、振分回転体６７５０ｆの回転動作は、チャンスゾーンの終了タイミング（第２特別図柄の変動表示の状況）とは無関係に実行されるので、必ずしもチャンスゾーンの終了タイミングと第１の入球口が入球可能となる配置に移動したタイミングとが一致するものではない。

【３０１３】

図３１２（ａ）に示した通り、振分回転体６７５０ｆにおいて遊技球が入球可能な位置に配置される入球口の種別は、１秒毎に切り替わる。即ち、図３１２（ａ）に示した通り、チャンスゾーンの終了から１秒が経過するまでは、第１の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、１秒経過後から２秒経過時までは第２の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、２秒経過後から３秒経過時までは第３の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、３秒経過後から４秒経過時までは第４の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、４秒経過後から５秒経過時までは第５の入球口へと遊技球が入球可能な配置となり、５秒経過後から６秒経過時までは第６の入球口へと遊技球が入球可能な配置となる。以降も、１秒経過毎に入球可能な配置となる入球口が１つずつ切り替わる。

【３０１４】

一方、図３１２（ｂ）は、外れロング変動（チャンスゾーン）終了後における遊技の推移を示した図である。外れロング変動の終了まで（チャンスゾーンの間）に保留球を貯めていた場合、チャンスゾーンの終了と共に小当たり変動が開始される。上述した通り、第２特別図柄の小当たり変動は、保留球が存在する状況下において、必ず１秒間に設定されるので、１秒間が経過した時点で小当たり図柄が停止表示されて小当たり遊技が開始される。図３１１において上述した通り、本第１３実施形態の小当たり遊技は、開始直後に小当たり用アタッカー６７５０ａが２秒間開放されて、その開放期間の間に最初に抽選装置６７５０へと入球した遊技球（球止め部６７５０ｅによって停留されていた遊技球）が、小当たり開始後３．５秒経過時に振分回転体６７５０ｆへ向けて流下される。つまり、チャンスゾーンの終了後１秒経過後から３秒経過時までの間、小当たりアタッカー６７５０ａが開放され、チャンスゾーンの終了後４．５秒経過時に遊技球が振分回転体６７５０ｆへ向けて流下される。ここで、球止め部６７５０ｅから振分回転体６７５０ｆへの流下期間は０．５秒～１秒を要するので、実際に振分回転体６７５０ｆへと到達するのはチャンスゾーンの終了から５秒経過後から５．５秒経過時の間となる。即ち、図３１２（ａ）に示した通り、第６の入球口が入球可能な配置において、遊技球が振分回転体６７５０ｆへと

到達する。よって、第６の入球口がＶ入賞口６７５０ｆ１であれば、遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１へと入球して（即ち、Ｖ入賞が発生し）Ｖ当たりに当選する（小当たり終了時にＶ当たりが開始される）一方、第６の入球口がいずれかのアウト口であれば、Ｖ入賞が発生せず、Ｖ当たりに当選することもない。なお、図３１２（ｂ）では、第６の入球口がアウト口である場合を例示している。

【３０１５】

また、図３１２（ｂ）に示した通り、チャンスゾーン終了後、１回目の小当たりでＶ入賞が発生しなかった場合は、小当たり有効期間の経過後（小当たり開始から６秒間経過後）に、チャンスゾーン中に保留された２つ目の保留球に基づく変動表示が開始される。つまり、チャンスゾーンの終了後、７秒経過時点で２つ目の保留球に基づく変動表示が開始される。なお、チャンスゾーン中に保留球を上限（４個）まで貯めていた場合、２つ目の保留球に基づく変動表示（保留球が２個存在する状況下で実行される変動表示）の変動時間も必ず１秒間に設定される。このため、変動開始後、１秒経過時点（チャンスゾーン終了後８秒経過時点）で小当たり図柄が停止表示されて小当たり遊技が開始されると共に、小当たりアタッカー６７５０ａが２秒間（チャンスゾーン終了後８秒経過後から１０秒経過時まで）開放される。そして、小当たり開始後３．５秒経過時（チャンスゾーン終了後１１．５秒経過時）に球止め部６７５０ｅが開放される結果、チャンスゾーンの終了後、１２秒から１２．５秒の範囲内において遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達する。即ち、図３１２（ａ）に示した通り、第１の入球口が入球可能な配置において、遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達する。よって、第１の入球口がＶ入賞口６７５０ｆ１であれば、遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１へと入球して（即ち、Ｖ入賞が発生し）Ｖ当たりに当選する（小当たり終了時にＶ当たりが開始される）一方、第１の入球口がいずれかのアウト口であれば、Ｖ入賞が発生せず、Ｖ当たりに当選することもない。なお、図３１２（ｂ）では、第１の入球口がアウト口である場合を例示している。このように、チャンスゾーン終了後、２回目の小当たり遊技では、チャンスゾーン終了後、１回目の小当たり遊技において入球した入球口（第６の入球口）に対して、回転方向に隣接する入球口（第１の入球口）へと入球する。

【３０１６】

そして、チャンスゾーンにおいて保留された３個目の保留球に基づく小当たり（チャンスゾーン終了後、３回目の小当たり）でも同様に、図３１２（ａ），（ｂ）に示した通り、２回目の小当たり遊技において入球した入球口（第１の入球口）に対して回転方向に隣接する入球口（第２の入球口）へと遊技球が入球する。なお、４個目の保留球に関しては、当該保留の消化時点で保留球が０になっているため、変動時間として１秒間、２秒間、３秒間のいずれかがランダムに設定されるが、１秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に隣接する入球口（第３の入球口）へと入球し、２秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に２つ分進んだ位置の入球口（第４の入球口）へと入球し、３秒間の変動時間が設定された場合には、３回目の小当たり遊技において入球した入球口（第２の入球口）に対して回転方向に３つ分進んだ位置の入球口（第５の入球口）へと入球する。

【３０１７】

まとめると、チャンスゾーンにおいて継続的に右打ちを実行することで保留球を最大まで貯めておき、チャンスゾーン終了後の小当たり遊技の開放期間中に小当たり用アタッカー６７５０ａへと遊技球を入球させることにより、第６の入球口、第１の入球口、第２の入球口へとほぼ確実に入球させることができる上に、第３～第５の入球口のいずれかに対しても遊技球を入球させることができる。つまり、チャンスゾーン終了後の保留消化中に、振分回転体６７５０ｆに設けられている６つの入球口のうち、互いに異なる４つの入球口へと遊技球を入球させることが可能となる。よって、チャンスゾーンが終了してから当該チャンスゾーンの間に貯めた上限個数（４個）分の全ての保留球を消化するまでの間においてＶ入賞が発生する確率は４／６である。保留球が０の状態で小当たり遊技が４回実行

された場合のＶ入賞率は約５２％（１－５／６×５／６×５／６×５／６）であるため、チャンスゾーンが設定されることにより、Ｖ入賞率が１０％以上アップする有利な状況を形成することができる。なお、保留消化中に普通図柄の当たりが開始されて第２特別図柄の保留球が増加した場合には、小当たり遊技の回数が増加するため、Ｖ入賞率は更にアップする。このように、本第１３実施形態では、時短状態において外れとなった場合に、通常よりもＶ入賞が発生し易い有利な状況を形成することができるので、時短状態において特別図柄の抽選で外れとなることを願うという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０１８】

次に、図３１３を参照して、本第１３実施形態における特徴的な演出について説明する。上述した通り、本第１３実施形態では、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れになると、変動時間が５分間（３００秒）の外れロング変動が設定されるように制御し、この外れロング変動の実行中に保留球を上限個数まで貯めることが可能に構成している。そして、保留球を上限個数まで貯めることにより、外れロング変動が終了してから全ての保留球が消化されるまでの間に実行される小当たり遊技においてＶ入賞が発生する可能性が高くなる（４／６以上になる）ように構成している。図３１３では、この外れロング変動の実行中（チャンスゾーンの間）に第３図柄表示装置８１において実行される演出態様（チャージタイム演出）について説明する。

【３０１９】

図３１３（ａ）は、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に実行されるチャージタイム演出の演出態様を示した図である。図３１３（ａ）に示した通り、外れロング変動が実行され（チャンスゾーンに突入し）、チャージタイム演出が実行されると、主表示領域Ｄｍの略中央部分において、ウサギを模したキャラクタ８１１が険しい表情で全身に力を込め始める表示態様が表示されると共に、キャラクタ８１１の上方に、横長略長方形形状で「チャージタイム突入！！」という文字が表示された表示領域が形成される。また、この表示領域には、チャージタイム（チャンスゾーン）が終了するまでの残り期間のカウントダウン表示も表示される。図３１３（ａ）の例では、残り４分５６秒の状態を例示しており、表示領域内に「残り４：５６」という文字が表示されている。更に、キャラクタ８１１に対して正面視右側には、縦長略長方形形状の期待度表示画像ＫＨが表示される。この期待度表示画像ＫＨは、チャンスゾーン終了後に実行される保留球数分の小当たり遊技においてＶ入賞が発生する期待度を示す文字が表示される表示領域であり、第２特別図柄の保留球数が増加する毎に表示される期待度が高くなって行くように構成されている。図３１３（ａ）では、第２特別図柄の保留球数が０の状態を例示しており、期待度表示画像ＫＨには、「期待度０／６」と表示される。更に、副表示領域Ｄｓに対して、「右打ちで期待度を上げるんだ！！」という文字が表示されると共に、副表示領域Ｄｓにおける右側に形成された小表示領域Ｄｓ１に対して、第１特別図柄および第２特別図柄の保留球数を数字によって比較的目立たない態様で表示される。これらの表示態様により、遊技者に対して、右打ちを行うことによって大当たりとなる期待度が向上するということを容易に理解させることができる。

【３０２０】

図３１３（ｂ）は、チャージタイム演出の実行中に第２入球口６４００ａへと遊技球が入球して保留球が増加した場合の表示態様の一例を示した図である。チャージタイム演出の実行中に第２入球口６４００ａへの入球を検出すると、キャラクタ８１１がオーラＯＧを纏った（周囲が発光した）見た目の表示態様に切り替えられると共に、キャラクタ８１１の左上側に、横長略楕円形状で「ＵＰ！！」という文字が表示された期待度アップ画像ＵＧが形成される。更に、期待度表示画像ＫＨに表示されている期待度が１上昇して「１／６」となる。また、小表示領域Ｄｓ１における第２特別図柄の保留球数を示す数字も更新される。これらの表示内容により、第２特別図柄の保留球が増加するほど期待度が上昇していくのだということを遊技者に対して容易に理解させることができる。なお、保留球が増加するほどオーラＯＧの範囲が広がっていくと共に、期待度表示画像ＫＨに表示される

期待度が最大４／６まで上昇する。これらの表示内容の変化により、チャンスゾーン（チャージタイム）終了後に実行される小当たり遊技に対する期待感をより高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０２１】

なお、本第１３実施形態では、単に第２特別図柄の保留球数に応じてオーラ画像ＯＧや期待度表示画像ＫＨの表示態様を可変させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、保留球が増加する毎に、先読み結果を判別して、その判別結果も加味して表示態様を決定してもよい。より具体的には、例えば、先読み結果が小当たりである場合は、オーラ画像ＯＧや期待度表示画像ＫＨの表示態様を１段階分だけ上昇させる一方で、先読み結果が大当たりである場合は、最大の期待度（例えば、６／６）に対応する表示態様に設定してもよい。このように構成することで、チャージタイム演出の実行中における表示態様（示唆される期待度）の変化により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３０２２】

＜第１３実施形態における電気的構成＞

次に、図３１４（ａ）を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３１４（ａ）は、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３１４（ａ）に示した通り、本第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２は、上述した第１２実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成に対して、第１当たり乱数１２テーブル２０２ｎａに代えて第１当たり乱数テーブル２０２ｐａが設けられている点、小当たり乱数１２テーブル２０２ｎｂに代えて小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂが設けられている点、第２当たり乱数７テーブル２０２ｆｃに代えて第２当たり乱数１３テーブル２０２ｐｃが設けられている点、大当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄに代えて大当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄが設けられている点、変動パターン選択１２テーブル２０２ｎｅに代えて変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅが設けられている点で相違している。

【３０２３】

まず、図３１５（ａ）を参照して、本第１３実施形態における第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａの詳細について説明する。図３１５（ａ）は、この第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａの規定内容を示した図である。図３１５（ａ）に示した通り、本第１３実施形態における第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａには、設定値毎に１種類の第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲が対応付けて規定されている。つまり、本第１３実施形態では、特別図柄の低確率状態、確変状態が存在せず、常に一定の大当たり確率で大当たり抽選（特別図柄の抽選）が実行されるように構成されている。

【３０２４】

具体的には、図３１５（ａ）に示した通り、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２０４」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２１７」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２３３」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２５１」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～３１１」が対応付けて規定され、設定６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～４０９」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／３２０（２０５／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／３０１（２１８／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／２８０（２３４／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／２６０（２５２／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／２１０（３１２／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／１６０（４１０／６５５３６）である。

【３０２５】
次に、図３１５（ｂ）を参照して、本第１３実施形態における小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂの詳細について説明する。図３１５（ｂ）は、本第１３実施形態における小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂの規定内容を示した図である。図３１５（ｂ）に示した通り、第１特別図柄に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が対応付けられていない。よって、第１特別図柄の抽選で小当たりになる確率は０である。一方、第２特別図柄に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値の範囲として「４１０～６４６３４」が対応付けて規定されている。よって、第２特別図柄の抽選で小当たりになる確率は１／１．０２（６４２２５／６５５３６）である。従って。大当たり確率を加味すると、第２特別図柄の抽選で外れとなる確率は、１／５９（設定１）～１／７３（設定６）となる。つまり、設定が低い方が時短状態においてチャンスゾーンに突入する（特別図柄の抽選で外れになって外れロング変動が設定される）確率が高くなるので、有利な時短状態が設定されてから当該時短状態において保留された全ての第２特別図柄の保留球に基づく抽選が終了するまでの間において、Ｖ当たりに当選する確率も低設定の方が高くなる。ここで、本第１３実施形態では、Ｖ当たりに当選すると、当該Ｖ当たりの終了後における遊技状態が、必ず有利な時短状態に設定される。よって、一旦時短状態に設定された後は、設定が低い方が時短状態と大当たりとの繰り返しがより長く（より多くの回数）続き易くなる。従って、有利な時短状態においては、設定が低いことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０２６】
次に、図３１５（ｃ）を参照して、本第１３実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｐｃの詳細について説明する。図３１５（ｃ）は、本第１３実施形態における第２当たり乱数テーブル２０２ｐｃの規定内容を示した図である。図３１５（ｃ）に示した通り、本第１３実施形態における第２当たり乱数１３テーブル２０２ｐｃには、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として「０」のみが規定されている。このため、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の抽選で当たりとなる確率は１／３００である。

【３０２７】
一方、図３１５（ｃ）に示した通り、第２当たり乱数１３テーブル２０２ｐｃには、普通図柄の高確率状態（時短状態）において普通図柄の当たりと判定される乱数値（第２当たり乱数カウンタＣ４のカウンタ値）として「０～２９９」が規定されている。このため、普通図柄の低確率状態（通常状態）において普通図柄の抽選で当たりとなる確率は１／１（３００／３００）である。このように、本第１３実施形態では、普通図柄の低確率状態（通常状態）における普通図柄の当たり確率を極めて低確率になるように構成している。これにより、通常状態において右打ちにより小当たり確率の高い第２特別図柄の抽選を実行させようとしても、普通図柄の当たりになり難く、第２入球口６４００へと遊技球を入球させることが困難になるので、左打ちを行うよりも損になり易く構成することができる。よって、通常状態において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３０２８】
次に、図３１６を参照して、本第１３実施形態における第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄの詳細について説明する。この第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄは、第１２実施形態における第１当たり種別選択１２テーブル２０２ｎｄと同様に、大当たりに当選した場合の大当たり種別を特定（決定）するために参照されるデータテーブルである。図３１６（ａ）は、この第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄの構成を示したブロック図である。

【３０２９】
図３１６（ａ）に示した通り、本第１３実施形態における第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐｄには、特別図柄の抽選で大当たりとなった（所謂、「直当たり」が発生した）場合に大当たり種別を特定（決定）するための直当たり用テーブル２０２ｐｄ１と、Ｖ

入賞が発生した（小当たり遊技中にＶ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球した）ことに基づいて大当たりとなった場合に大当たり種別を特定（決定）するためのＶ当たり用テーブル２０２ｐｄ２と、が規定されている。まず、図３１６（ｂ）を参照して、直当たり用テーブル２０２ｐｄ１の詳細について説明する。

【３０３０】

図３１６（ｂ）は、直当たり用テーブル２０２ｐｄ１の規定内容を示した図である。図３１６（ｂ）に示した通り、本第１３実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった（直当たりが発生した）場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＡ１３」、および「大当たりＢ１３」の２種類の大当たり種別が設けられている。「大当たりＡ１３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が時短回数５回の時短状態に設定される大当たり種別（４ラウンド時短大当たり）である。一方、「大当たりＢ１３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、通常状態において当選した場合には大当たり終了後に再度通常状態が設定される一方で、時短状態の間に当選した場合には、時短回数が５回の時短状態が付与される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。よって、通常状態においては、「大当たりＡ１３」の方が、大当たり終了後の遊技状態が有利となるため、「大当たりＢ１３」よりも遊技者に有利となる。なお、時短状態においては、いずれの大当たりに当選したとしても大当たり終了後に有利な時短状態が設定されるように構成しているため、有利度合いが同等となる。

【３０３１】

図３１６（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６４」の範囲に対して、「大当たりＡ１３」が対応付けて規定され、「６５～９９」の範囲に対して、「大当たりＢ１３」が対応付けて規定されている。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりになると、６５％の割合（６５／１００）で「大当たりＡ１３」が決定され、３５％（３５／１００）の割合で「大当たりＢ１３」が決定される。

【３０３２】

一方、図３１６（ｂ）に示した通り、直当たり用テーブル２０２ｐｄ１には、第２特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に決定され得る大当たり種別として、「大当たりＣ１３」が設けられている。この「大当たりＣ１３」は、大当たりのラウンド数が１２ラウンドであり、通常状態において当選した場合には大当たり終了後に再度通常状態が設定される一方で、時短状態の間に当選した場合には、時短回数が５回の時短状態が付与される大当たり種別（４ラウンド通常大当たり）である。第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合は。１００％（１００／１００）「大当たりＣ１３」が決定される。

【３０３３】

次に、図３１６（ｃ）を参照して、Ｖ当たり用テーブル２０２ｐｄ２の詳細について説明する。このＶ当たり用テーブル２０２ｐｄ２は、上述した通り、小当たり遊技においてＶ入賞が発生した（遊技球がＶ入賞スイッチ６５００ｅ３を通過した）ことに基づいて実行される大当たりの種別を特定（選択）するためのデータが規定されたデータテーブルである。図３１６（ｃ）は、このＶ当たり用テーブル２０２ｐｄ２の規定内容を示した図である。図３１６（ｃ）に示した通り、Ｖ当たり用テーブル２０２ｐｄ２には、「大当たりＤ１３」、「大当たりＥ１３」、および「大当たりＦ１３」の３種類の大当たり種別が規定されている。

【３０３４】

図３１６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲に対しては、「大当たりＤ１３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＤ１３」は、大当たりのラウンド数が１２ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＤ１３」は、全ての大当たり種別の中でラウンド数が最も多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態も有利となるため、最も遊技者に有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち

、「大当たりＣ７」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が５０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＤ１３」が決定（選択）される確率（割合）は５０／１００（５０％）である。

【３０３５】

また、図３１６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「５０～６９」の範囲に対して、「大当たりＥ１３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＥ１３」は、大当たりのラウンド数が８ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＥ１３」は、「大当たりＣ１３」、および「大当たりＤ１３」に次いでラウンド数が多く、且つ、大当たり終了後の遊技状態が有利な時短状態となるため、ラウンド数の面では「大当たりＣ１３」、「大当たりＤ１３」に次いで有利な大当たり種別である。また、遊技状態の面では最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１３」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＥ１３」が決定（選択）される確率（割合）は２０／１００（２０％）である。

【３０３６】

また、図３１６（ｃ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の当たりが「７０～９９」の範囲に対して、「大当たりＦ１３」が対応付けて規定されている。この「大当たりＦ１３」は、大当たりのラウンド数が４ラウンドであり、当選した時点の遊技状態によらず、大当たり終了後の遊技状態が遊技者に有利な時短状態に設定される大当たり種別である。この「大当たりＦ１３」は、ラウンド数の面では最も不利であるが、遊技状態の面では最も有利な大当たり種別である。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１３」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３０個なので、小当たり遊技の実行中にＶ入賞が発生した場合に開始される大当たりの種別として「大当たりＦ１３」が決定（選択）される確率（割合）は３０／１００（３０％）である。

【３０３７】

なお、上述した通り、本第１３実施形態では、第２特別図柄の抽選が実行されると、約９８％の割合で小当たりに当選し、且つ、１の小当たり遊技においてＶ入賞が発生する確率は１／６である。また、第２特別図柄の抽選で比較的低確率の外れにならない限り、第２特別図柄の保留球を貯めることはほぼ不可能に構成されている。よって、時短回数５回の時短状態が設定された場合、５回の小当たり遊技が実行されて第２特別図柄の保留球が０のまま通常状態に移行するか、５回以内にＶ入賞が発生してＶ当たりとなるかのどちらかとなるのがほとんどである。時短状態において実行される５回以内の小当たりでＶ入賞が発生する確率は約５９．８％（１－５／６×５／６×５／６×５／６×５／６）であるので、基本的に、一旦時短状態が設定されると、約５９．８％の割合（直当たりも加味すると６０％超の割合）で大当たりに当選する。そして、第２特別図柄の直当たりに当選した場合、およびＶ当たりに当選した場合は、必ず大当たり終了後に再度有利な時短状態が設定されるので、時短状態に移行すると、６割強の割合で大当たりと時短状態とを繰り返す有利な状態を形成する。よって、時短状態へと移行することを一つの目標に遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０３８】

次に、図３１７を参照して、本第１３実施形態における変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅの詳細について説明する。ここで、図示については省略したが、本第１３実施形態における変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅは、通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される通常用１３テーブル２０２ｐｅ１と、時短状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参照される時短用１３テーブル２０２ｐｅ２と、ＲＡＭクリア後（設定変更後）の通常状態において特別図柄の抽選が実行された場合に変動パターンを決定するために参

照されるＲＡＭクリア時用テーブル２０２ｐｅ３と、で構成されている。説明の便宜上、まず、時短用１３テーブル２０２ｐｅ２の詳細について説明する。

【３０３９】

図３１７は、本第１３実施形態における時短用１３テーブル２０２ｐｅ２の規定内容を示した図である。図３１７に示した通り、時短用１３テーブル２０２ｐｅには、第１特別図柄の抽選結果が当たりの場合、保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値の全範囲に対して変動種別（変動パターン）として変動時間が１０００ｍｓの当たりショート変動が対応付けて規定されている。一方、第１特別図柄の抽選が外れの場合、保留球数によらず、変動種別カウンタＣＳ１の値の全範囲に対して変動種別として変動時間が１０００ｍｓの外れショート変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態において第１特別図柄の抽選が実行されると、抽選結果によらず変動時間が１０００ｍｓに設定される。

【３０４０】

また、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が当たりの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～４９」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓの当たりミドル変動が対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「５０～１９８」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓの当たりロング変動が対応付けて規定されている。また、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が外れの場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が３０００００ｍｓの外れロング変動が対応付けて規定されている。よって、時短状態において第２特別図柄の抽選で外れになると、第２特別図柄が５分間の間変動し続けるので、その間に第２特別図柄の保留球を貯めることができるチャンスゾーンを形成することができる。

【３０４１】

また、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が小当たりの場合は、第２特別図柄の保留球数に応じて変動時間が可変するように構成されている。より具体的には、図３０１に示した通り、第２特別図柄の保留球数が０であれば、変動種別カウンタＣＳ１の値が「０～６５」の範囲に対して、変動種別として変動時間が１０００ｍｓの小当たり変動Ａが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「６６～１３２」の範囲に対して、変動種別として変動時間が２０００ｍｓの小当たり変動Ｂが対応付けて規定され、変動種別カウンタＣＳ１の値が「１３３～１９８」の範囲に対して、変動種別として変動時間が３０００ｍｓの小当たり変動Ｃが対応付けて規定されている。つまり、１秒間の変動時間と、２秒間の変動時間と、３秒間の変動時間と、がほぼ１：１：１の比率で選択されるように構成されている。このため、保留球数が０の状態において、振分回転体６７５０ｆの配置からＶ入賞し易い小当たり開始タイミングを狙う遊技方法が成立しないように構成することができるので、保留球数が０の状態におけるＶ入賞率を一律１／６にすることができる。

【３０４２】

一方、図３０１に示した通り、第２特別図柄の抽選結果が小当たりで、且つ、第２特別図柄の保留球数が１以上の場合は、変動種別カウンタＣＳ１の値が取り得る全範囲に対して、変動時間が１０００ｍｓの小当たり変動Ａが対応付けて規定されている。このため、チャンスゾーンにおいて保留球を上限個数まで貯めると、保留球が０になるまで（保留球を３個消化するまで）、変動時間が１秒間に固定化されるので、小当たり遊技において遊技球が振分回転体６７５０ｆへと到達する間隔を一定間隔（７秒間隔）にすることができる。これにより、６秒間で１周する振分回転体６７５０ｆに対して、保留球が０となるまで、小当たり毎に前回の小当たりで入球した入球口に対して回転方向に隣接する入球口へと遊技球を入球させることができる。即ち、保留球数分の小当たり遊技において、互いに同一の入球口へと入球し難くなるように構成することができるので、Ｖ入賞する可能性を向上させることができる。よって、チャンスゾーンに移行して保留球を貯める機会が与えられた場合に、Ｖ入賞に対する期待感を向上させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３０４３】

なお、図示については省略したが、本第１３実施形態では、通常状態においても、第２特別図柄の変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応関係は、外れ以外同一となるように構成している。よって、例えば、時短回数が残り１回の状態において実行された第２特別図柄の抽選で外れとなってロング変動が設定された場合にも、当該ロング変動中に第２特別図柄の保留球を貯めることにより、ロング変動の終了後（即ち、時短状態の終了後）においてＶ入賞率が高い小当たり遊技を実行させることができる。即ち、第２特別図柄の抽選で外れとなるタイミングによらず、チャンスゾーンの終了後にＶ入賞率の高い小当たり遊技を実行することができるので、時短状態が終了するまでの間、常に、外れを期待させることができる。なお、通常状態において第２特別図柄の抽選で外れとなった場合には、変動時間が１秒間の外れショート変動が設定されるように構成されている。これは、通常状態において外れとなった場合に外れロング変動を実行したとしても、普通図柄の当たり確率が低く、第２特別図柄の保留球を貯めることができないため、特別図柄の抽選が実行されるわけでもなく、保留球を貯めることもできない無駄な期間が長く続いてしまうことを抑制する趣旨である。

【３０４４】

次に、図３１４（ｂ）を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３１４（ｂ）は、本第１３実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３１４（ｂ）に示した通り、本第１３実施形態におけるＲＡＭ２０３は、上述した第１２実施形態（および第１１実施形態）におけるＲＡＭ２０３の構成（図２６８（ｂ）参照）に対して、大当たり種別格納エリア２０３ｐａと、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂと、が追加されている点で相違している。また、特図２変動停止フラグ２０３ｄｆと、特図１変動時間カウンタ２０３ｄｉと、特図２変動時間カウンタ２０３ｄｊと、確変フラグ２０３ｆａと、特図１大当たりフラグ２０３ｍｃと、特図２大当たりフラグ２０３ｍｄと、特図１小当たりフラグ２０３ｍｅと、特図２小当たりフラグ２０３ｍｆと、が削除されている点で相違している。これらのフラグ及びカウンタの削除に関しては、同時変動機能、および確変機能を削除したことによるものである。

【３０４５】

大当たり種別格納エリア２０３ｐａは、小当たり遊技の実行中に、抽選装置６７５０に入賞した遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１へと入球した場合に設定される大当たり種別（Ｖ当たりの種別）を判別するためのデータが記憶される記憶エリアである。この大当たり種別格納エリア２０３ｐａは、判定結果が小当たりとなる特別図柄の変動が停止する場合に、判定されている小当たり種別に対応した大当たり種別に対応するデータ値が記憶される（図３２０のＳ３６０２２）。抽選装置６７５０内のＶ入賞口６７５０ｆ１へと遊技球が入球すると、小当たり終了時に、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに記憶されているデータ値に対応する種別の大当たりの開始が設定される（図３２４のＳ３３１１参照）。

【３０４６】

Ｖ通過フラグ２０３ｐｂは、小当たり遊技中において、Ｖ入賞を検出済みであるか否かを示すフラグである。このＶ通過フラグ２０３ｐｂがオンであれば、小当たり遊技中に既にＶ入賞を検出済みであることを示し、オフであれば、Ｖ入賞を未検出であることを意味する。このＶ通過フラグ２０３ｐｂは、初期値がオフに設定されており、Ｖ入賞を検出した場合にオンに設定される（図３２５のＳ３４０６参照）。また、Ｖ入賞を検出した小当たりの終了時に、小当たり種別に応じた大当たりの開始を設定した後でオフに設定される（図３２４のＳ３３１２参照）。このＶ通過フラグ２０３ｐｂによって、小当たり遊技の終了時において大当たりを開始すべきか否か（即ち、小当たり遊技中にＶ入賞が発生したか否か）を正確に判別することができる。

【３０４７】

＜第１３実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３１８から図３２５を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３１８を参照

して、特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）の詳細について説明をする。この特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）は、上述した第１２実施形態（および第１１実施形態）における特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）に代えて実行される処理であり、第１図柄表示装置３７における特別図柄の変動表示を設定するための処理である。

【３０４８】

この特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）のうち、Ｓ２５１の処理では、第１２実施形態（および第１１実施形態）における特別図柄変動処理１１（図２７６，Ｓ１２１）のＳ２５１の処理と同一の処理が実行される。

【３０４９】

また、本第１３実施形態における特別図柄変動処理１３（Ｓ１４１）では、Ｓ２５１の処理において、現在が大当たり中、又は小当たり中では無いと判別した場合に（Ｓ２５１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判定し（Ｓ１０２０１）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ１０２０１：Ｎｏ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（第１特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ１）を取得し（Ｓ１０２０２）、取得した第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０２０３）。

【３０５０】

Ｓ１０２０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０でない（即ち、１以上である）と判別した場合は（Ｓ１０２０３：Ｙｅｓ）、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）を１減算し（Ｓ１０２０４）、演算により変更された第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を示す特図１保留球数コマンドを設定する（Ｓ１０２０５）。ここで設定された特図１保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値を抽出し、抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。

【３０５１】

Ｓ１０２０５の処理により特図１保留球数コマンドを設定した後は、第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに格納されたデータを、シフトする（Ｓ１０２０６）。Ｓ１０２０６の処理では、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの保留第１エリア～保留第４エリアに格納されているデータを、実行エリア側に順にシフトさせる処理を行う。より具体的には、保留第１エリア→実行エリア、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に各エリア内のデータをシフトし、Ｓ１０２１２の処理へ移行する。

【３０５２】

一方、Ｓ１０２０３の処理において、第１特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｄの値（Ｎ１）が０であると判別した場合は（Ｓ１０２０３：Ｎｏ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（第２特別図柄の抽選に基づく変動表示の保留回数Ｎ２）を取得する（Ｓ１０２０７）。次に、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ１０２０８）。第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）が０でなければ（Ｓ１０２０８：Ｙｅｓ）、第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値（Ｎ２）を１減算し（Ｓ１０２０９）、演算により変更された第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を示す特図２保留球数コマンドを設定する（Ｓ１０２１０）。ここで設定された特図２保留球数コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２保留球数コマンドを受信すると、その保留球数コマンドから第２特別図柄保留球数カウンタ２０３ｄｅの値を抽出し、

抽出した値をＲＡＭ２２３の特別図柄保留球数カウンタ２２３ｃに格納する。
【３０５３】
Ｓ１０２１０の処理により特図２保留球数コマンドを設定した後は、第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納されたデータをＳ１０２０６の処理と同一の手法によりシフトする（Ｓ１０２１１）。
【３０５４】
Ｓ１０２０６、またはＳ１０２１１の処理後に実行されるＳ１０２１２の処理では、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理１３を実行し（Ｓ１０２１２）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）の詳細については、図３１９を参照して後述する。
【３０５５】
Ｓ１０２０１の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であれば（Ｓ１０２０１：Ｙｅｓ）、変動時間を計測するための変動時間カウンタを更新し（Ｓ１０２１３）、更新後の変動時間カウンタの値に基づいて第１図柄表示装置３７において実行している変動表示の変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ１０２１４）。第１図柄表示装置３７において実行される変動表示の変動時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ１０２１４：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様を更新し（Ｓ１０２１５）、本処理を終了する。
【３０５６】
一方、Ｓ１０２１４の処理において、実行している変動表示の変動時間が経過していれば（Ｓ１０２１４：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７の停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ１０２１６）。停止図柄の設定は、図３１９を参照して後述する特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）によって予め行われる。この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）が実行されると、実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄の抽選が行われる。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて特別図柄の大当たりか否かが決定されると共に、特別図柄の大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値に応じて大当たり種別が決定される。
【３０５７】
Ｓ１０２１６の処理が終了した後は、第１図柄表示装置３７において実行中の変動表示が開始されたときに、特別図柄変動開始処理によって行われた特別図柄の抽選結果（今回の抽選結果）が、特別図柄の大当たりであるかを判定する（Ｓ１０２１７）。今回の抽選結果が特別図柄の大当たりであれば（Ｓ１０２１７：Ｙｅｓ）、現在の遊技状態に応じたデータを当選時状態格納エリア２０３ｍｂに格納し（Ｓ１０２１８）、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットする（Ｓ１０２１９）。次いで、大当たりの開始を設定すると共に、大当たりフラグ２０３ｉをオンに設定して（Ｓ１０２２０）、Ｓ１０２２５の処理へ移行する。
【３０５８】
一方、Ｓ１０２１７の処理において、今回の抽選結果が特別図柄の外れ（小当たり含む）であれば（Ｓ１０２１７：Ｎｏ）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きい値であるか（即ち、普通図柄の時短状態であるか）を判別し（Ｓ１０２２１）、時短カウンタ２０３ｈの値が０より大きいと判別した場合は（Ｓ１０２２１：Ｙｅｓ）、時短カウンタ２０３ｈの値を１減算して更新して（Ｓ１０２２２）、処理をＳ１０２２３へと移行する。一方、Ｓ１０２２１の処理において、時短カウンタ２０３ｈの値が０であると判別した場合は（Ｓ１０２２１：Ｎｏ）、Ｓ１０２２２の処理をスキップして、処理をＳ１０２２３へと移行する。
【３０５９】
Ｓ１０２２３の処理では、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりであるか否かを判別し（Ｓ１０２２３）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ１０２２３：Ｙｅｓ）、小当たりの開始を設定するための小当たり開始処理を実行して（Ｓ１０２２４）、本処

理を終了する。一方、Ｓ１０２２３の処理において、今回の特別図柄の抽選結果が小当たりではない（即ち、外れである）と判別した場合は（Ｓ１０２２３：Ｎｏ）、Ｓ１０２２４の処理をスキップして、Ｓ１０２２５の処理へ移行する。

【３０６０】

Ｓ１０２２５の処理では、停止種別を示す停止コマンドを設定して、本処理を終了する（Ｓ１０２２５）。ここで設定された停止コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、ＭＰＵ２０１により実行される後述のメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、状態コマンドを受信すると、停止コマンドが示す停止種別に基づいて、第３図柄の停止図柄を設定する。

【３０６１】

この特別図柄変動処理１３（図３１８参照）を実行することにより、第１特別図柄の変動表示、若しくは第２特別図柄の変動表示のうち一方のみを実行するように構成できる。また、第１特別図柄の抽選を、第２特別図柄の抽選よりも優先的に実行させることができる。

【３０６２】

次に、図３１９を参照して、特別図柄変動処理１３（図３１８，Ｓ１４１）内の一処理である特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）の詳細について説明する。この特別図柄変動開始処理１３（Ｓ１０２１２）では、まず、実行エリアに格納されているデータを取得し（Ｓ３２１）、当該取得した実行エリアのデータのうち、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａ（図３１５，（ａ）参照）、小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂ（図３１５，（ｂ）参照）とを参照して大当たり抽選の抽選結果を取得する（Ｓ３２２）。次いで、Ｓ３２２の処理によって取得した特別図柄の抽選結果が、特別図柄の大当たりであるかを判定し（Ｓ３２３）、特別図柄の大当たりであると判定された場合には（Ｓ３２３：Ｙｅｓ）、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに今回の大当たりの種別を示すデータを格納する（Ｓ３２４）。そして、今回の大当たり種別に応じて大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３２５）。このＳ３２５の処理では、大当たり種別に応じて、第１図柄表示装置３７の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。また、大当たり種別に対応した停止図柄を、第３図柄表示装置８１において停止表示させるべく、大当たり種別が停止種別として設定される。

【３０６３】

次に、大当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３２６）。Ｓ３２６の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において大当たり図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅのうち、現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３２６の処理が終了すると、Ｓ３３２の処理へ移行する。

【３０６４】

一方、Ｓ３２３の処理において、今回の特別図柄の抽選が大当たりではないと判別した場合に（Ｓ３２３：Ｎｏ）、次いで、今回の特別図柄の抽選が小当たりであるか否かを判別して（Ｓ３２７）、抽選結果が小当たりであると判別した場合は（Ｓ３２７：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ３２８）。Ｓ３２８の処理が終了すると、小当たり時の変動パターンを決定する（Ｓ３２９）。Ｓ３２９の処理で変動パターンが設定されると、第１図柄表示装置３７における変動演出の変動時間（表示時間）が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において小当たりを示す図柄の組み合わせで停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅのうち、現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３２９の処理が終了すると、Ｓ３３２の処理

へ移行する。
【３０６５】
一方、Ｓ３２７の処理において、今回の特別図柄の抽選が小当たりではないと判定された場合には（Ｓ３２７：Ｎｏ）、外れ時の表示態様（外れ図柄）を設定し（Ｓ３３０）、次に、外れ時の変動パターンを決定する（Ｓ３３１）。ここでは、第１図柄表示装置３７の表示時間が設定されると共に、第３図柄表示装置８１において外れ図柄で停止するまでの第３図柄の変動時間が決定される。このとき、Ｓ３２９の処理と同様に、ＲＡＭ２０３のカウンタ用バッファに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅのうち現在の遊技状態に対応するテーブルとを比較し、変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターン（変動時間）を決定する。Ｓ３３１の処理が終了すると、Ｓ３３２の処理へ移行する。
【３０６６】
Ｓ３２６、Ｓ３２９、Ｓ３３１のいずれかの処理が終わると、次に、Ｓ３２６、Ｓ３２９、Ｓ３３１のいずれかの処理で決定した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための変動パターンコマンドを設定する（Ｓ３３２）。次いで、今回の変動パターンの変動時間に対応するカウンタ値を、変動時間カウンタに設定する（Ｓ３３３）。そして、Ｓ３２５、Ｓ３２８、Ｓ３３０のいずれかの処理で設定された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定する（Ｓ３３４）。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、後述するメイン処理１３（図３２２参照）の外部出力処理（Ｓ１８０１）の処理で、音声ランプ制御装置１１３に送信される。Ｓ３３４の処理が終わると、特別図柄変動処理１３（図３１８参照）へ戻る。
【３０６７】
次に、図３２０を参照して、上述した小当たり開始処理（Ｓ１０２２５）の詳細について説明する。この小当たり開始処理（Ｓ１０２２５）は、上述した通り、特別図柄の抽選で小当たりとなった場合に、小当たりを開始させるための処理である。この小当たり開始処理（Ｓ１０２２５）では、まず、小当たり遊技における抽選装置３７５０の動作シナリオ（図３１１参照）を読み出して（Ｓ３６０１）、次に、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに対して、今回の小当たりにおいてＶ入賞が発生した場合に開始される大当たり種別を示すデータを格納する（Ｓ３６０２）。より具体的には、Ｓ３６０２の処理では、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～４９」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たりＤ１３（１２ラウンド時短大当たり）を格納し、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「５０～６９」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たりＥ１３（８ラウンド時短大当たり）を格納し、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～９９」の範囲内であれば、大当たり種別として大当たりＦ１３（４ラウンド時短大当たり）を格納する。Ｓ３６０３の処理が終了すると、小当たりの開始を設定して、本処理を終了する。
【３０６８】
次に、図３２１を参照して、普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）の内容について説明をする。この普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）は、上述した第１２実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４８，Ｓ１０６）に代えて実行される処理である。
【３０６９】
この普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）のうち、Ｓ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～１１１８およびＳ１１２１の各処理では、それぞれ第１２実施形態（および第１実施形態）における普通図柄変動処理（図４８，Ｓ１０６）のＳ１１０１～Ｓ１１１３，Ｓ１１１５～１１１８およびＳ１１２１の各処理と同一の処理が実行される。
【３０７０】
また、図３２１に示した通り、本第１３実施形態における普通図柄変動処理１３（Ｓ１４２）では、Ｓ１１１２またはＳ１１１３の処理を実行後、普通図柄の変動時間を３０秒に決定する（Ｓ１１３１）。この３０秒という変動時間は、有利な時短状態において継続して右打ちを行い続けたとしても、第２特別図柄の保留球を増加させることが困難となる長

さの期間である。つまり、時短状態においては、特別図柄の抽選で外れになって外れロング変動が設定されない限り、第２特別図柄の保留球を増加させることができなくなるように、普通図柄の変動時間を遊技状態によらず３０秒間に固定化している。これにより、時短状態中に第２特別図柄の抽選で外れとなった場合に、遊技者に対して大きな喜びを与えることができる。

【３０７１】

また、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈがオンではない（オフである）、即ち、現在が普通図柄の低確率状態であると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｎｏ）、電動役物の開放時間および回数を「０．２秒間×１回」に設定する（Ｓ１１３３）。一方、Ｓ１１１８の処理において、時短カウンタ２０３ｈがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ１１１８：Ｙｅｓ）、電動役物の開放時間および回数を「０．５秒間×１回」に設定する（Ｓ１１３２）。この０．５秒間×１回という開放時間は、第２入球口６４００へと遊技球を２個以上入球させることが困難になる（１の普通図柄の当たりで第２特別図柄の保留球を獲得することが困難になる）長さで構成されている。Ｓ１１３２、或いはＳ１１３３の処理を実行後、Ｓ１１２１の処理へ移行する。

【３０７２】

次に、図３２２を参照して、本第１３実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理１３の詳細について説明をする。このメイン処理１３は、上述した第１２実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５５参照）に代えて実行される処理である。

【３０７３】

このメイン処理１３のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理では、それぞれ第１２実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図５５）のＳ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理と同一の処理が実行される。

【３０７４】

また、図３２２に示した通り、本第１３実施形態におけるメイン処理１３では、Ｓ１８０３の処理を実行後、第１２実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６参照）に代えて、大当たり制御処理１３を実行する（Ｓ１８４１）。この大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）の詳細については図３２３を参照して後述する。Ｓ１８４１の処理が終了した後は、小当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための小当たり制御処理を実行し（Ｓ１８４２）、処理をＳ１８０６へと移行する。この小当たり制御処理（Ｓ１８４２）の詳細については図３２４を参照して後述する。

【３０７５】

次に、図３２３を参照して、メイン処理１３（図３２２）内の一処理である大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）の詳細について説明をする。この大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）は、上述した第１２実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）に代えて実行される処理であり、大当たり遊技の実行中における各種制御を実行するための処理である。

【３０７６】

この大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～１９１８の各処理では、それぞれ第１２実施形態（および第１実施形態）における大当たり制御処理（図５６，Ｓ１８０４）のＳ１９０１～Ｓ１９１２およびＳ１９１６～１９１８の各処理と同一の処理が実行される。

【３０７７】

また、図３２３に示した通り、本第１３実施形態における大当たり制御処理１３（Ｓ１８４１）では、Ｓ１９１２の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータを読み出して（Ｓ１９９１）、読み出した当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータに対応する遊技状態と、今回の大当たり種別と、に応じて時短カウンタ２０３ｈの値を更新し（Ｓ１９

９２）、Ｓ１９１６の処理へ移行する。
【３０７８】
次に、図３２４を参照して、メイン処理１３（図３２２）内の一処理である小当たり制御処理（Ｓ１８４２）の内容について説明をする。この小当たり制御処理（Ｓ１８４２）では、まず、現在が小当たりの開始タイミングであるか否かを判別する（Ｓ３３０１）。なお、Ｓ３３０１の処理では、小当たり開始処理（図３２０参照）において、小当たりの開始が設定されている場合に、小当たりの開始タイミングであると判別する。
【３０７９】
Ｓ３３０１の処理において、小当たりの開始タイミングであると判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、小当たりのオープニング期間の開始を示す小当たり用オープニングコマンドを設定し（Ｓ３３０２）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオンに設定して（Ｓ３３０３）、小当たり用の動作シナリオの開始を設定し（Ｓ３３０４）、本処理を終了する。
【３０８０】
一方、Ｓ３３０１の処理において、小当たりの開始タイミングではないと判別した場合は（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、次いで、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンであるか（つまり、小当たり中であるか）を判別し（Ｓ３３０５）、小当たりフラグ２０３ｄｇがオフであると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これに対し、小当たりフラグ２０３ｄｇがオンであると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技の実行中であることを意味するため、次に、小当たりの終了タイミングであるか（即ち、エンディング期間の終了タイミングであるか）を判別し（Ｓ３３０６）、小当たりの終了タイミングであると判別した場合は（Ｓ３３０５：Ｙｅｓ）、小当たりフラグ２０３ｄｇをオフにすることで小当たりの終了を設定する（Ｓ３３０８）。次に、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ３３０９）、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３３０９：Ｙｅｓ）、今回の小当たりにおいてＶ入賞を検出済みであることを意味するため、時短カウンタ２０３ｈの値を０にリセットし（Ｓ３３１０）、大当たり種別格納エリア２０３ｐａに格納されているデータに対応する種別の大当たりの開始を設定し（Ｓ３３１１）、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂをオフに設定して（Ｓ３３１２）、本処理を終了する。一方、Ｓ３３０９の処理において、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオフであると判別した場合は（Ｓ３３０９：Ｎｏ）、Ｖ入賞が検出されていないことを意味するため、Ｖ入賞に基づく大当たり遊技を設定するためのＳ３３１０～Ｓ３３１２の各処理をスキップして、そのまま本処理を終了する。
【３０８１】
また、Ｓ３３０６の処理において、小当たりの終了タイミングでないと判別した場合は（Ｓ３３０６：Ｎｏ）、Ｖ入賞口３７５０ｆ１への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞の発生を記憶しておくためのＶ通過検出処理を実行して（Ｓ３３０７）、本処理を終了する。この小当たり制御処理（図３２４参照）を実行することにより、小当たり遊技の実行中にＶ入賞を検出した場合にのみ、大当たり遊技を開始させることができる。
【３０８２】
次に、図３２５を参照して、小当たり制御処理（図３２４，Ｓ１８４２）内の一処理であるＶ通過検出処理（Ｓ３３０７）の内容について説明をする。このＶ通過検出処理（Ｓ３３０７）は、上述した通り、Ｖ入賞口３７５０ｆ１への入球を監視して、入球を検出した場合に、Ｖ入賞の発生を記憶しておくための処理である。
【３０８３】
図３２５に示した通り、Ｖ通過検出処理（Ｓ３３０７）では、まず、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであるか否かを判別し（Ｓ３４０１）、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンであると判別した場合は（Ｓ３４０１：Ｙｅｓ）、既にＶ入賞口への入球（通過）を検出済みであり、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球の監視が必要ないことを意味するので、そのまま本処理を終了する。
【３０８４】
これに対して、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオフであると判別した場合は（Ｓ３４０１：Ｎ

ｏ）、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球（通過）を検出したか否かを判別して（Ｓ３４０２）、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球（通過）を検出していないと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ３４０２の処理において、Ｖ入賞口３７５０ｆ１に対する入球を検出したと判別した場合は（Ｓ３４０２：Ｙｅｓ）、次いで、Ｖ入賞の有効期間中であるか否かを判別し（Ｓ３４０３）、有効期間外である場合は（Ｓ３４０３：Ｎｏ）、不正行為等により遊技球がＶ入賞口３７５０ｆ１へと入球した（通過した）可能性があるため、エラーコマンドを設定して（Ｓ３４０４）、本処理を終了する。

【３０８５】

これに対し、Ｓ３４０３の処理において、Ｖ有効期間内であると判別した場合は（Ｓ３４０３：Ｙｅｓ）、Ｖ通過コマンドを設定し（Ｓ３４０５）、次いで、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂをオンに設定して（Ｓ３４０６）、本処理を終了する。

【３０８６】

このＶ通過検出処理により、Ｖ入賞が発生した場合に、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂがオンに設定されることでＶ入賞の発生を記憶することができるので、Ｖ入賞の有無に応じて大当たり遊技の実効可否を正確に判別することができる。

【３０８７】

＜第１３実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３２６および図３２７を参照して、第１３実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明をする。まず、図３２６を参照して、本第１３実施形態における変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）の内容について説明をする。この変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）は、上述した第１２実施形態（および第１１実施形態）における変動表示設定処理１１（図２９５，Ｓ４１３２）に代えて実行される処理である。

【３０８８】

この変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）のうち、Ｓ５２３１の処理は、第１２実施形態（および第１１実施形態）における変動表示設定処理１１（図２９５，Ｓ４１３２）のＳ５２３１の処理と同一の処理が実行される。

【３０８９】

また、図３２６に示した通り、本第１３実施形態における変動表示設定処理１３（Ｓ４１６１）では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグ２２３ｄがオンに設定されているか判別する（Ｓ５２８１）。そして、変動開始フラグ２２３ｄはオフであると判別した場合には（Ｓ５２８１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より特図変動パターンコマンドを受信していない状態であるので、Ｓ５２８５の処理へ移行する。一方、変動開始フラグ２２３ｄがオンであると判別した場合には（Ｓ５２８１：Ｙｅｓ）、変動回数カウンタ２２３ｆｃの値に１を加算し（Ｓ５２３１）、変動開始フラグ２２３ｄをオフに設定し（Ｓ５２８２）、次いで、変動パターンコマンドにより通知された変動パターン種別に応じた演出態様を設定するための演出態様設定処理１３を実行し（Ｓ５２８３）、入賞情報格納エリア２２３ｂのデータをシフトして（Ｓ５２８４）、Ｓ５２８５の処理へ移行する。演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）の詳細については図３２７を参照して後述する。

【３０９０】

Ｓ５２８５の処理では、停止種別選択フラグ２２３ｅがオンに設定されているかを判別し（Ｓ５２８５）、オンに設定されていないと判別した場合は（Ｓ５２８５：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、オンに設定されていると判別した場合は（Ｓ５２８５：Ｙｅｓ）、停止種別選択フラグ２２３ｅをオフに設定し（Ｓ５２８６）、コマンドから抽出した停止種別に基づいて表示用停止種別コマンドを設定し（Ｓ５２８７）、本処理を終了する。

【３０９１】

次に、図３２７を参照して、演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）の内容について説明をする。この演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）は、上述した第１２実施形態における演

出態様設定処理１２（図３０４参照）に代えて実行される処理である。
【３０９２】
この演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）のうち、Ｓ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１の各処理では、それぞれ第１２実施形態における演出態様設定処理１２（図３０４参照）のＳ８２０１，Ｓ８２０７，Ｓ８２０８、およびＳ８２８１の各処理と同一の処理が実行される。
【３０９３】
また、図３２７に示した通り、本第１３実施形態における演出態様設定処理１３（Ｓ５２８３）では、Ｓ８２０１の処理において現在が通常状態ではないと判別した場合に（Ｓ８２０１：Ｎｏ）、次いで、今回の変動パターンが外れロング変動であるか否かを判別する（Ｓ１８２０１）。Ｓ１８２０１の処理において、今回の変動パターンが外れロング変動ではないと判別した場合は（Ｓ１８２０１：Ｎｏ）、Ｓ８２０７の処理へ移行する。一方、Ｓ１８２０１の処理において、今回の変動パターンが外れロング変動であると判別した場合は（Ｓ１８２０１：Ｙｅｓ）、チャージ演出（図３１３参照）に対応する演出態様を決定し（Ｓ１８２０２）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。チャージ演出を実行することにより、チャンスゾーン（チャージタイム）中において右打ちにより第２特別図柄の保留球を増加させることを目指して遊技を行えば良いということを遊技者に対して容易に理解させることができる。
【３０９４】
以上説明した通り、本第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、通常状態よりも有利な（第２特別図柄の抽選が実行され易い）時短状態において第２特別図柄の抽選で小当たりに当選すると、１／６の割合でＶ入賞が発生するように構成した。Ｖ入賞が発生すると、小当たり終了後に大当たりが開始される上に、大当たり終了後の遊技状態が再度有利な時短状態となるため、小当たり遊技においてＶ入賞が発生するか否かに注目して遊技を行わせることができる。加えて、本第１３実施形態では、時短状態において外れに当選すると、第２特別図柄の保留球を上限個数まで貯めることが可能なチャンスゾーンを形成するように構成した。チャンスゾーンにおいて継続的に右打ちを実行して保留球を最大まで貯めることにより、通常よりもＶ入賞率が高い小当たり遊技が実行されるので、時短状態において外れとなることをより強く願う特殊な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。なお、本第１３実施形態では、設定が高くなる（大当たり確率が高くなる）ほど、外れ確率が低くなるように構成しているため、時短状態に移行した場合、低設定の方がチャンスゾーンに移行する可能性が高くなる。言い換えれば、設定が低い程、時短状態における有利度合いが高くなるので、時短状態に移行した場合に、より低い設定であることを願わせるという極めて特殊、且つ、斬新な遊技性を実現することができる。従って、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３０９５】
なお、本第１３実施形態では、時短状態中に第１特別図柄の抽選で外れとなった場合に、変動時間が長い（５分間の）外れロング変動が設定され、その外れロング変動の間のみ第２特別図柄の保留球を貯めることが可能に構成していたが、第２特別図柄の保留球を貯めることが可能な期間（即ち、振分装置６７５０によって遊技球がＶ入賞口６７５０ｆ１に振り分けられ易くなるように制御する期間）は、これに限られるものではない。例えば、大当たり遊技の実行中においても、第２特別図柄の保留球が貯まり易くなるように構成してもよい。このように構成することで、大当たり終了直後にＶ入賞口６７５０ｆ１に振り分けられ易い状況が発生し易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、例えば、時短状態において直当たりに当選した場合に、当該直当たりの変動時間を長くする（例えば、５分間にする）ことで、直当たりの終了後にＶ入賞が発生し易い状態を形成してもよい。この場合、直当たりに当選し易い高設定の方が有利度合いが高くなるので、より高い設定のパチンコ機１０で遊技を行いたいと遊技者に思わせることができる。

【３０９６】
本第１３実施形態では、第２特別図柄の保留球が１個以上存在している状況において、小当たり遊技が実行される毎に前回の小当たりにおいて遊技球が入球した（振分回転体６７５０ｆによって振り分けられた）入球口に対して回転方向に隣接する入球口へと遊技球が入球し易くなるように、第２特別図柄の変動時間を設定する（１秒に設定する）構成としていたが、必ずしも回転方向に隣接する入球口に入球し易くなる変動時間を設定する必要はない。保留球が貯まっている状況において連続して小当たり遊技が実行された場合の挙動は、保留が無い状態で小当たり遊技が同一の回数実行された場合よりも有利となる範囲で任意に定めることができ、例えば、前回の小当たりにおいて入球した入球口に対して回転方向に２つ隣の入球口に入球し易くなる変動時間（例えば、７／６秒）を設定してもよい。
【３０９７】
本第１３実施形態では、入球した遊技球によって大当たりとするか否かの抽選を行う抽選装置３７５０において、Ｖ入賞が発生する可能性を設定が低くなる程高くする構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、大当たり終了後の遊技状態（特別図柄の低確率状態とするか、確変状態とするか）を大当たり遊技中に抽選する確変抽選装置が設けられている仕様のパチンコ機１０に適用してもよい。具体的には、大当たり遊技の実行中に遊技球が入球可能となる確変抽選装置に入球した少なくとも１の遊技球がＶ入賞口に入球した場合は、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の確変状態に設定される一方で、大当たり遊技中にＶ入賞が発生しなかった場合は特別図柄の低確率状態に設定されるように構成してもよい。そして、設定が低い方が、大当たり確率は低くなるが、Ｖ入賞が発生し易い作動パターンで確変抽選装置が作動される大当たり種別の割合が高くなるように構成してもよい。このように構成することで、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３０９８】
本第１４実施形態では、時短状態において外れとなった場合に、小当たり遊技においてＶ入賞が発生し易い状況（保留球が上限値まで貯まった状態）を形成し易くなるチャンスゾーン（ロング変動）を設定する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、通常状態において、第１特別図柄の抽選でも第２特別図柄の抽選よりも低確率（例えば、１／１００の確率）で小当たりに当選し得るように構成した上で、所定条件の成立に基づいて、チャンスゾーンを形成するように構成してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の抽選で２連続で小当たりに当選した場合に、変動時間が極めて長くなるように構成し、その間に右打ちを行うことで、時短状態の間に設定されるチャンスゾーンのように第２特別図柄の保留球を貯め得るように構成してもよい。このように構成することで、第１特別図柄の小当たり遊技においてＶ入賞が発生しなくても、当該小当たり遊技の終了後、１回目の特別図柄の抽選で小当たりになればＶ入賞が発生し易くなるチャンスを得ることができるため、小当たり終了後１回目の特別図柄の抽選結果に注目して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３０９９】
＜第１４実施形態＞
次に、図３２８から図３６３を参照して、第１４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。上述した第１３実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり抽選と、当該大当たり抽選の結果を示すための変動パターンを決定するための抽選とを、それぞれ別個の乱数値を参照して実行するように構成していた。即ち、大当たり抽選は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、第１当たり種別選択１３テーブル２０２ｐａとを比較することで実行し、変動パターンを決定するための抽選は、変動種別カウンタＣＳ１の値と、変動パターン選択１３テーブル２０２ｐｅとを比較することで実行するように構成していた。
【３１００】
これに対して本第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり抽選と

、変動パターンを決定するための抽選とを、同一の乱数値に基づいて実行するように構成した。そして、一部の設定値において当たりとなり、一部の設定値において外れとなる乱数値に対応する外れの変動パターンとして、特別な外れ変動パターンが選択されるように構成した。つまり、一部の設定値でしか選択されない外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能に構成した。このように構成することで、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１０１】

また、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況になるほど、設定を示唆することが可能な特定の演出（当選率示唆演出）の実行割合が高くなるように構成した。即ち、大当たり終了後に有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、若しくは時短回数が１００回の時短状態）へと移行できなかった回数が連続する程、当選率示唆演出の実行割合が高くなるように構成した。これにより、不利な状況が長く続いているパチンコ機１０において遊技を開始しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【３１０２】

なお、詳細については後述するが、本第１４実施形態では、通常状態、時短状態、確変状態、潜確状態の４種類の遊技状態が設けられており、通常状態、および潜確状態を不利な遊技状態として構成している。即ち、通常状態、および潜確状態を、電動役物６４００ａが開放され難く右打ちしても第２特別図柄の抽選が実行され難い（左打ちにより第１特別図柄の抽選を実行させることによって遊技を進行させる必要がある）不利な遊技状態として構成している。また、不利な遊技状態においては、確変大当たりに当選したとしても、少ない時短回数（例えば、８回）が設定される割合が高く、当該少ない時短回数の間に大当たりに再度当選しなければ、次の大当たりまで継続する有利な確変状態に移行され難くなるように構成している。このように構成することで、少ない時短回数（８回）の間に大当たりに当選することを強く願って遊技を行う斬新な遊技性を実現することができる。更に、本第１４実施形態では、大当たりに当選した場合に高い割合（９０％の割合）で、大当たり終了後に特別図柄の高確率状態（潜確状態、または確変状態）が設定される構成とする代わりに、特別図柄の高確率状態の連続回数（確変リミット回数）に上限回数（例えば、１１回）を設ける構成とした。つまり、確変リミット回数に到達した場合は、確変大当たりに当選したとしても、強制的に、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定されるように構成した。これにより、大当たり終了後の遊技状態を予測し難くすることができるので、奥深い遊技性を実現することができる。

【３１０３】

この第１４実施形態におけるパチンコ機１０が、上述した第１３実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、遊技盤１３の盤面構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３の構成が一部変更となっている点、音声ランプ制御装置１１３のＲＯＭ２２２及びＲＡＭ２２３の構成が一部変更となっている点、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点、および音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行されるその他の処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１３実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１３実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３１０４】

まず、図３２８を参照して、本第１４実施形態における遊技盤１３の盤面構成について説明する。図３２８は、本第１４実施形態における遊技盤１３の盤面構成を示した図である。図３２８に示した通り、本第１４実施形態における遊技盤１３は、上述した第１３実施形態における遊技盤１３の盤面構成（図３０７参照）に対して、抽選装置６７５０が削除

されている点、および遊技盤１３の各部に対して、所定の演出動作を実行可能な各種の可動部材（役物）が設けられている点で相違している。

【３１０５】

次いで、図３２９および図３３０を参照して、各種の可動部材が設けられている動作ユニット３００について説明する。図３２９は、動作ユニット３００の正面斜視図であり、図３３０は、分解した動作ユニット３００を正面視した動作ユニット３００の分解正面斜視図である。図３２９および図３３０に示すように、動作ユニット３００は、底壁部３１１と、その底壁部３１１の外縁から立設される外壁部３１２とから一面側（図３３０紙面手前側）が開放された箱状に形成される背面ケース３１０を備える。背面ケース３１０は、その底壁部３１１の中央に矩形状の開口３１１ａが開口形成されることで、正面視矩形の枠状に形成される。開口３１１ａは、第３図柄表示装置８１（図３２８参照）の外形に対応した（即ち、第３図柄表示装置８１を配設可能な）大きさに形成される。

【３１０６】

動作ユニット３００は、背面ケース３１０の内部空間に、揺動動作ユニット４００、第１スライド動作ユニット５００、箱形ユニット６００、装飾役物ユニット７００及び第２スライド動作ユニット８００がそれぞれ収容され、これを１ユニットとして構成される。具体的には、第２スライド動作ユニット８００は、背面ケース３１０の外壁部３１２の内側面が形成する形状よりも若干小さな外形で形成され、外壁部３１２の内側面に当接しながら、外壁部３１２に囲われる態様で底壁部３１１に配設される。第２スライド動作ユニット８００は、組立状態（図３２９参照）において、正面視で背面ケース３１０の開口３１１ａと一致する位置に矩形状の開口が形成される。

【３１０７】

揺動動作ユニット４００、第１スライド動作ユニット５００、箱形ユニット６００及び装飾役物ユニット７００は、第２スライド動作ユニット８００の正面側に、それぞれ重ね合わされた積層状態で配設され、背面ケース３１０に収容される（図３２９参照）。このように、本実施形態では、所定の動作ユニット（例えば、第２スライド動作ユニット８００）に対し、他の動作ユニット（例えば、第１スライド動作ユニット５００）が正面側に重ね合わされた積層状態で配設されるので、正面視において、所定の動作ユニットを、他の動作ユニットによって遮蔽することができる。言い換えれば、遊技盤１３（図３２８参照）が光透過性材料から形成され、その遊技盤１３の背面側に配設される動作ユニットを遊技者が視認可能とされる場合に、所定の動作ユニットの必要な部分のみを遊技者に視認させ、他の部分を他の動作ユニットにより遊技者から遮蔽することができる。これにより、他の動作ユニットによって遮蔽される所定の演出部材については、その全体が遊技者から視認されることを前提として設計する必要がないので、その設計の自由度の向上を図ることができる。

【３１０８】

次いで、図３３１および図３３２を参照して、起立役物４００、および第１スライド動作ユニット５００の動作態様の概略について説明する。なお、図３３１および図３３２の説明においては、図３２９および図３３０を適宜参照する。

【３１０９】

図３３１および図３３２は、動作ユニット３００の正面図である。なお、図３３１では揺動動作ユニット４００の起立役物４１０及びアーム部材４２０が張出位置に配置された状態が、図３３２では第１スライド動作ユニット５００の傾倒役物５１０が張出位置に配置された状態が、それぞれ図示される。図３３１に示すように、揺動動作ユニット４００は、基端側が揺動可能に軸支されるアーム部材４２０と、そのアーム部材４２０の基端側の反対側である揺動端側に揺動可能に軸支される起立役物４１０とを備えると共に、これらのアーム部材４２０及び起立役物４１０を、図３２９に示す退避位置（原点位置）と図３３１に示す張出位置との間で動作させる。図３２９に示す退避位置（原点位置）では、起立役物４１０、及びアーム部材４２０は、背面ケース３１０の開口３１１ａの下方に退避され、遊技者から視認不能とされる（図３２８参照）。一方、図３３１に示す張出位置で

は、アーム部材４２０が持ち上げられ、起立部材４１０が背面ケース３１０の開口３１１ａの中央（即ち、第３図柄表示装置８１の正面）に配置される。

【３１１０】

図３３２に示すように、第１スライド動作ユニット５００は、斜め下方にスライド移動される傾倒役物５１０と、回動軸５２０ａを回転軸として時計回り、及び反時計回りに回動可能な回動役物５２０とを備えている。傾倒役物５１０は、図３２９に示す退避位置（原点位置）と図３３２に示す張出位置との間で動作する。図３２９に示す退避位置（原点位置）では、傾倒役物５１０は、背面ケース３１０の開口３１１ａの右方に退避される（図３２８参照）。一方、図３３２に示す張出位置では、傾倒役物５１０が背面ケース３１０の開口３１１ａの中央（即ち、第３図柄表示装置８１の正面）に配置される。

【３１１１】

このように、本第１４実施形態における遊技盤１３には、可動可能な複数の可動部材（起立役物４１０、傾倒役物５１０等の各種役物）が設けられており、多様な演出動作を実行可能に構成されている。これにより、演出効果を高めることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１１２】

次に、図３３３を参照して、本第１４実施形態における特徴的な演出態様について説明する。本第１４実施形態では、比較的遊技者に不利な通常状態、および潜確状態において、変動表示演出の一種として、１００回以内の特別図柄の抽選で大当たりに当選する期待度（当選率）を遊技者に対して報知（示唆）する当選率示唆演出を実行可能に構成している。ここで、本第１４実施形態では、上述した通り、通常状態、および潜確状態を、共に、右打ちを行っても特別図柄の抽選が極めて実行され難い（左打ちによって遊技を進行する必要がある）不利な遊技状態として構成している。即ち、通常状態と、潜確状態とでは、大当たり確率以外のパチンコ機１０の挙動（パチンコ機１０の動作）が共通となるため、基本的に、通常状態であるか、潜確状態であるかを見分けることが困難になる。しかしながら、通常状態であるか、潜確状態であるかが全く分からない仕様とした場合、特別図柄の抽選で連続して外れになった場合、大当たり確率の低い通常状態が設定されているのではないか、といった不安感を遊技者に抱かせてしまい、通常状態に比較して大当たり確率が高い分若干有利度合いが高い潜確状態が設定されているにもかかわらず、遊技者が遊技に対するモチベーションを失ってしまい、遊技を辞めてしまう虞がある。即ち、パチンコ機１０の稼働率を低下させてしまう可能性がある。そこで、本第１４実施形態では、当選率示唆演出を実行することにより、その演出内容によって、通常状態であるか潜確状態であるかを識別し得るように構成した。これにより、当選率示唆演出が実行されるまで遊技を続行しようと遊技者に思わせることができる上に、潜確状態の可能性が高い演出内容となった場合に、遊技に対するモチベーションを向上させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。なお、本第１４実施形態では、通常状態において大当たりに当選すると、潜確状態において大当たりに当選した場合よりも、時短回数が０回に設定される割合が低くなるように構成している。これにより、通常状態が潜確状態に比較して過剰に不利となり過ぎることを抑制できるので、通常状態における稼働率の低下を抑制することができる。

【３１１３】

図３３３（ａ）は、当選率示唆演出の開始時における演出態様を示した図である。通常状態、若しくは潜確状態において当選率示唆演出の実行が設定されると、全ての第３図柄が高速で変動表示されている間に、小領域Ｄｓ２に表示されるハチマキを付けた少年を模したキャラクタ７１０が、「１００ゲーム以内の当選率は・・・」という台詞を発する演出が実行される。この台詞の後でキャラクタ７１０によって発せられる台詞によって、１００ゲーム（即ち、特別図柄の抽選が１００回終了するまで）の間に大当たりに当選する確率（当選率）が示唆される。なお、通常状態よりも、潜確状態の方が大当たりとなる確率が高いため、潜確状態の方が高い当選率が示唆され易くなる。

【３１１４】

図３３３（ｂ）は、当選率示唆演出において、キャラクタ７１０によって当選率が示唆された場合の表示態様を示した図である。図３３３（ｂ）に示した通り、当選率示唆演出では、キャラクタ７１０が台詞によって当選率を数値で遊技者に示唆する演出が実行される。図３３３（ｂ）では、当選率が少なくとも３０％以上であることを示唆する台詞「３０％ｏｖｅｒ」が発せられた状況を例示している。詳細については後述するが、この「３０％ｏｖｅｒ」という台詞が発せられる演出態様は、通常状態よりも、潜確状態において選択される可能性が高くなるように構成されている。よって、遊技者に対して潜確状態である期待度が高いと思わせることができるので、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。なお、本第１４実施形態では、特別図柄の低確率状態、および高確率状態における設定１の大当たり確率が、１／２００、および１／５５．６に設定されている。特別図柄の低確率状態において１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでに１／２００の大当たりに当選する割合（当選率）は約３９．４％であるため、「３０％ｏｖｅｒ」という当選率は、設定１の通常状態でも当てはまる数値である。これにより、たとえ大当たり確率が低い通常状態において「３０％ｏｖｅｒ」という当選率が示唆されたとしても、実際に、３０％を上回る割合で大当たりに当選する挙動を実現することができるので、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【３１１５】

次に、図３３４（ａ）を参照して、本第１４実施形態における当選率示唆演出の別態様について説明する。ここで、本第１４実施形態における当選率示唆演出では、１００回の特別図柄の抽選が実行されるまでの間に大当たりに当選する割合（１００ゲーム以内の当選率）の理論値を上回らないように、当選率が示唆される。この１００ゲーム以内の当選率は、設定に応じて変わってくる。より具体的には、本第１４実施形態では、特別図柄の低確率状態において、設定１の大当たり確率が１／２００に設定されている一方で、設定６の大当たり確率が１／９０に設定されている。このため、設定１の１００ゲーム以内の当選率は約３９．４％となる一方で、設定６の１００ゲーム以内の当選率は約６７．３％となる。このため、例えば、通常状態で「４０％ｏｖｅｒ」という当選率が報知された場合には、設定１を否定することとなる。逆に言えば、設定１において「４０％ｏｖｅｒ」という当選率が報知された場合には、通常状態が否定される（潜確状態が確定する）こととなる。このように、本第１４実施形態では、設定毎および遊技状態語との大当たり当選率の違いを加味して、当選率示唆演出において特定の演出態様（特定の設定若しくは通所状態における１００ゲーム以内の当選率を上回る当選率を報知する態様）が実行された場合に、一部の状況（一部の設定、若しくは通常状態）が否定されるように構成した。これにより、当選率示唆演出において、通常状態であるか、潜確状態であるかを遊技者に示唆できることに加え、設定値も示唆することが可能となるので、より興趣性の高い演出態様を実現することができる。

【３１１６】

図３３４（ａ）は、設定６が確定する当選率示唆演出の演出態様を示した図である。図３３４（ａ）に示した通り、設定６においては、当選率示唆演出として、「６６．６％ｏｖｅｒ」という当選率が報知され得るように構成されている。当選率を示す値の全ての位（十の位、一の位、および小数点以下一位）が「６」に設定されることにより、設定６であることを遊技者に示唆することができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。なお、この「６６．６％ｏｖｅｒ」という演出態様は、設定６における通常状態でのみ実行され得るように構成されている。通常状態では、設定５（大当たり確率１／１２０）の１００ゲーム当選率が約５６．７％であり、設定６（大当たり確率１／９０）の１００ゲーム当選率が約６７．３％であるので、設定６の通常状態において「６６．６％ｏｖｅｒ」が報知された場合に、実際に、６６．６％を上回る割合で大当たりに当選する挙動を実現することができる。よって、遊技者に対して不信感を抱かせてしまうことを抑制することができる。

【３１１７】

なお、本第１４実施形態では、遊技者に取って不利な状況になるほど（有利な遊技状態（

次の大当たりまで継続する確変状態、または時短回数が１００回の時短状態のどちらか）へと移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど）、当選率示唆演出が実行される確率を高くするように構成している。つまり、設定が示唆される割合が高くなるように構成されている。これにより、遊技者にとって不利な状況において遊技を継続しようと思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【３１１８】

次に、本第１４実施形態における設定示唆演出について説明する。本第１４実施形態では、主制御装置１１０側において、一部の設定値でのみ選択され得る（若しくは選択され易くなる）外れの変動パターン（変動種別）が設けられている。より具体的には、設定２以上でしか選択されない外れ変動（設定１否定スーパーリーチ）や、設定４以上でしか選択されない外れ変動（高設定確定スーパーリーチ）や、設定６でしか選択されない外れ変動（設定６確定スーパーリーチ）等が設けられている。また、奇数設定よりも偶数設定の方が選択され易い外れ変動（偶数示唆スーパーリーチ）や、偶数設定よりも奇数設定の方が選択され易い外れ変動（基数詞査スーパーリーチ）も設けられている。音声ランプ制御装置１１３側では、これらの変動種別が通知された場合に、変動パターン演出として、第１１実施形態と同様に、リーチが発生した際の左右の第３図柄に付された数字によって、変動パターン種別（即ち、設定値）を示唆する（設定示唆演出を実行する）ように構成されている。

【３１１９】

図３３４（ｂ）は、高設定確定スーパーリーチの変動種別（変動パターン）が主制御装置１１０から通知された場合における変動パターン演出（演出態様）の一例を示した図である。図３３４（ｂ）に示した通り、高設定確定スーパーリーチが実行されると、右図柄列に対して、「４」の数字が付された第３図柄と、「５」の数字が付された第３図柄と、「６」の数字が付された第３図柄と、が縦一列に停止される一方で、左図柄列に対して、「６」の数字が付された第３図柄と、「５」の数字が付された第３図柄と、「４」の数字が付された第３図柄と、が縦一列に停止されるリーチ演出が実行される。つまり、右下がり方向に「４」の数字が付された第３図柄のリーチが発生し、水平方向に「５」の数字が付された第３図柄のリーチが発生し、右上がりに「６」の数字が付された第３図柄のリーチが発生するリーチ演出（所謂、トリプルリーチ演出）が実行され、最終的に外れ図柄が停止表示される。設定示唆演出では、リーチがかかっている図柄に付された数字によって設定を示唆する構成としているので、高設定確定スーパーリーチの実行中に第３図柄を確認するだけで、設定４，５，６のいずれかであることを示唆しているということを容易に理解させることができる。

【３１２０】

なお、設定示唆演出において「１」～「６」のいずれかの数字が付された第３図柄でリーチが発生する演出を実行するため、通常の外れスーパーリーチ（即ち、設定によらず選択され得るスーパーリーチ）が変動種別として通知された場合には、「１」～「６」以外（即ち、「７」～「９」のいずれか）が付された第３図柄でリーチが発生する演出を実行するように構成されている。これにより、外れのスーパーリーチ演出が実行された場合に、設定示唆演出であるか、通常のスーパーリーチ演出であるかを第３図柄に付された数字を確認するだけで遊技者に容易に理解させることができる。よって、より分かり易い演出態様を実現することができる。

【３１２１】

＜第１４実施形態における電気的構成＞

次に、図３３５を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図３３５（ａ）は、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成を示したブロック図である。図３３５（ａ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成は、上述した第１３実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図３１４（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１３テーブル２０２ｐａに代えて第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａが設けられている点、大当たり種別選択１３

テーブル２０２ｐｄに代えて大当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｄが設けられている点、変動パターン選択１３テーブルｐｅに代えて変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅが設けられている点、時短付与テーブル２０２ｑｆが追加されている点、小当たりの抽選結果を廃止したことに伴って小当たり乱数１３テーブル２０２ｐｂが削除されている点で相違している。その他の構成については、上述した第１３実施形態と同一であるため、ここではその詳細な説明については省略する。

【３１２２】

まず、図３３６（ａ）を参照して、本第１４実施形態における第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａの詳細について説明する。図３３６（ａ）は、この第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａの規定内容を示した図である。図３３６（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における第１当たり乱数１４テーブル２０２ｑａは、特別図柄の状態と設定値とに対応付けて、大当たりと判定される乱数値（カウンタ値）の範囲が規定されている。より具体的には、図３３６（ａ）に示した通り、特別図柄の低確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８９，２００～４３７」の３２８個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「１００～１８９，２３０～５０３」の３６４個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８９，２３０～５４９」の４１０個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「１００～１８９，２８０～６５７」の４６８個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～８９，２８０～７３５」の５４６個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定され、設定６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「１００～１８９，３００～９３７」の７２８個のカウンタ値（乱数値）が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の低確率状態における設定１の大当たり確率は１／２００（３２８／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／１８０（３６４／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／１６０（４１０／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／１４０（４６８／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／１２０（５４６／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／９０（７２８／６５５３６）である。

【３１２３】

一方、図３３６（ａ）に示した通り、特別図柄の高確率状態において、設定１に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１１７９」が対応付けて規定され、設定２に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１３１０」が対応付けて規定され、設定３に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１４７４」が対応付けて規定され、設定４に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１６８４」が対応付けて規定され、設定５に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～１９６５」が対応付けて規定され、設定値６に対しては、第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値（乱数値）の範囲として「０～２６２０」が対応付けて規定されている。このため、特別図柄の高確率状態における設定１の大当たり確率は１／５５．６（１１８０／６５５３６）であり、設定２の大当たり確率は１／５０（１３１１／６５５３６）であり、設定３の大当たり確率は１／４４．４（１４７５／６５５３６）であり、設定４の大当たり確率は１／３８．９（１６８５／６５５３６）であり、設定５の大当たり確率は１／３３．３（１９６６／６５５３６）であり、設定６の大当たり確率は１／２５（２６２１／６５５３６）である。なお、第１１実施形態や第１２実施形態と同様に、低確率状態の大当たり確率と高確率状態の大当たり確率との比率は共通となっている。

【３１２４】

ここで、他の実施形態と異なって特別図柄の低確率状態において大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の値が連続していない（値が一部飛んでいる）のは、特別図柄の大当たりと判定されない（即ち、外れと判定される）乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）として、偶数設定よりも奇数設定の方が選択され易い範囲や、奇数設定よりも偶数設定の方が選択され易い範囲、設定１では選択され得ない範囲や、高設定（設定４～６）でのみ選択され得る範囲、設定６でのみ選択され得る範囲等を設けるためである。詳細については図３３９等を参照して後述するが、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブルでは、外れ時の変動パターンと、第１当たり乱数カウンタＣ１の値とが対応付けて規定されている。即ち、大当たりの抽選と変動パターンの抽選とを共通のカウンタ（第１当たり乱数カウンタＣ１）を参照して決定する構成としている。そして、一部の設定値では大当たりと判定される乱数値の範囲に対して、特殊な外れ変動パターンの種別を対応付けて規定するように構成している。このように構成することで、当該特殊な外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能となる。よって、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１２５】

次に、図３３６（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における大当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｄの詳細について説明する。図３３６（ｂ）は、本第１４実施形態における大当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｄの構成を示したブロック図である。図３３６（ｂ）に示した通り、本第１０実施形態における第１当たり種別選択１４テーブル２０２ｑｂには、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１と、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に大当たり種別を決定（選択）するための特２当たり用テーブル２０２ｑｄ２と、が少なくとも規定されている。まず、図３３７（ａ）を参照して、特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１の詳細について説明する。

【３１２６】

図３３７（ａ）は、本第１４実施形態における特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１の規定内容を示した図である。図３３７（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における特１当たり用テーブル２０２ｑｄ１には、第１特別図柄の大当たり種別として、「大当たりＡ１４」～「大当たりＨ１４」の８種類の大当たり種別が規定されている。「大当たりＡ１４」～「大当たりＣ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ１４」～「大当たりＦ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＧ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりＨ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。なお、普通図柄の時短状態が付与されるか否かについては、大当たり当選時の遊技状態と、大当たり種別とに応じて異なるように構成されている。

【３１２７】

図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～５」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＡ１４」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＡ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～５」の６個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＡ１４」が決定（選択）される割合は６％（６／１００）である。

【３１２８】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６～４６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＢ１４」（９ラウンド確変大当たり）が

対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＢ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「６～４６」の４１個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＢ１４」が決定（選択）される割合は４１％（４１／１００）である。

【３１２９】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「４７～６６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＣ１４」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＣ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「４７～６６」の２０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＣ１４」が決定（選択）される割合は２０％（２０／１００）である。

【３１３０】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値「６７」に対しては、大当たり種別として「大当たりＤ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＤ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が１個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＤ１４」が決定（選択）される割合は１％（１／１００）である。

【３１３１】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６８，６９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＥ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＥ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が２個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＥ１４」が決定（選択）される割合は２％（２／１００）である。

【３１３２】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「７０～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＦ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＦ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「７０～８９」の２０個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＦ１４」が決定（選択）される割合は２０％（２０／１００）である。

【３１３３】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９２」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＧ１４」（９ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＧ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が３個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＧ１４」が決定（選択）される割合は３％（３／１００）である。

【３１３４】

また、図３３７（ａ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９３～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＨ１４」（３ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＨ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が７個なので、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＨ１４」が決定（選択）される割合は７％（７／１００）である。

【３１３５】

このように、本第１４実施形態では、第１特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、９０％の割合（「大当たりＡ１４」～「大当たりＦ１４」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、１０％の割合（「大当たりＧ１４」、「大当たりＨ１４」の何れかとなっ

た場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、７０％の割合でラウンド数が９ラウンドの大当たりが決定され、３０％の割合でラウンド数が３ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。

【３１３６】

次に、図３３７（ｂ）を参照して、特２当たり用テーブル２０２ｑｄ２の詳細について説明する。この特２当たり用テーブル２０２ｑｄ２は、上述した通り、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に、当たり種別を決定するためのデータテーブルである。図３３７（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態では、第２特別図柄の当たり種別として、「大当たりＩ１４」～「大当たりＬ１４」の４個の大当たり種別が設けられている。「大当たりＡ１４」～「大当たりＣ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＤ１４」～「大当たりＦ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。「大当たりＩ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＪ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の高確率状態に設定される大当たり種別である。また、「大当たりＫ１４」は、ラウンド数が９ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。更に、「大当たりＬ１４」は、ラウンド数が３ラウンドであり、大当たり終了後の特別図柄の状態が特別図柄の低確率状態に設定される大当たり種別である。

【３１３７】

図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「０～６６」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＩ１４」（９ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＩ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「０～６６」の６７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＩ１４」が決定（選択）される割合は６７％（６７／１００）である。

【３１３８】

また、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６７～８９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＪ１４」（３ラウンド確変大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＪ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「６７～８９」の２３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＪ１４」が決定（選択）される割合は２３％（２３／１００）である。

【３１３９】

また、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０～９２」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＫ１４」（９ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＫ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９０～９２」の３個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＫ１４」が決定（選択）される割合は３％（３／１００）である。

【３１４０】

更に、図３３７（ｂ）に示した通り、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９３～９９」の範囲に対しては、大当たり種別として「大当たりＬ１４」（３ラウンド通常大当たり）が対応付けて規定されている。第１当たり種別カウンタＣ２の取り得る「０～９９」の１００個の乱数値（カウンタ値）のうち、「大当たりＬ１４」に対応付けられている乱数値（カウンタ値）の個数が「９３～９９」の７個なので、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合に「大当たりＬ１４」が決定（選択）される割合は７％（７／１００）であ

る。
【３１４１】
このように、本第１４実施形態では、第２特別図柄の抽選で大当たりに当選した場合、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合と同様に、９０％の割合（「大当たりＩ１４」、「大当たりＪ１４」の何れかとなった場合）で確変大当たりとなり、１０％の割合（「大当たりＫ１４」、「大当たりＬ１４」の何れかとなった場合）で通常大当たりに当選する構成としている。また、７０％の割合でラウンド数が９ラウンドの大当たりが決定され、３０％の割合でラウンド数が３ラウンドの大当たりが決定されるように構成している。つまり、第１特別図柄の抽選で大当たりになった場合とラウンド数の振り分けが同等となるように構成している。
【３１４２】
次に、図３３８（ａ）を参照して、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅの詳細について説明する。なお、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅは、他の実施形態とは異なり、第１当たり乱数カウンタＣ１の値（乱数値）に応じて、変動パターン（変動時間）を決定するためのデータが規定されている。図３３８（ａ）は、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅの構成を示したブロック図である。
【３１４３】
図３３８（ａ）に示した通り、本第１４実施形態における変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅは、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（即ち、左打ちにより遊技を進行すべき通常状態、潜確状態）において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するための左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１と、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（即ち、右打ちにより遊技を進行すべき時短状態、確変状態）において変動パターン（変動時間）を決定（選択）するための右打ち状態用テーブル２０２ｑｅ２と、で少なくとも構成されている。まず、図３３８（ｂ）を参照して、左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１の詳細について説明する。
【３１４４】
図３３８（ｂ）は、左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１の規定内容を示した図である。図３３８（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態における左打ち状態用テーブル２０２ｑｅ１には、図柄種別、抽選結果、および第１当たり乱数カウンタＣ１の値の範囲と、変動パターンとが対応付けて規定されている。より具体的には、図３３８（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「大当たり」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数の値に対して、変動時間が２００００ｍｓの「当たりノーマルリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数以外の値に対して、変動時間が３００００ｍｓの「当たりスーパーリーチ」が対応付けて規定されている。よって、通常状態、および潜確状態において第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、約１／４の割合で変動時間が２０秒に設定され、約３／４の割合で変動時間が３０秒に設定される。
【３１４５】
また、図３３８（ｂ）に示した通り、図柄種別が第１特別図柄（特図１）、抽選結果が「外れ」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～９９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「偶数示唆スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、奇数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲のうち、「０～８９」の範囲が大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、偶数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、奇数設定では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても９割方大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、偶数示唆スーパーリーチが実行される割合は実質的に１／１０となる。つまり、偶数示唆スーパーリーチは、偶数設定の方が１０倍実行され易

くなるため、偶数示唆スーパーリーチが実行された場合に偶数設定である可能性が高いと遊技者に思わせることができる。

【３１４６】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１００～１９９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「奇数示唆スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、偶数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲のうち、「１００～１８９」の範囲が大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、奇数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、偶数設定では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても９割方大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、奇数示唆スーパーリーチが実行される割合は実質的に１／１０となる。つまり、奇数示唆スーパーリーチは、奇数設定の方が１０倍実行され易くなるため、奇数示唆スーパーリーチが実行された場合に奇数設定である可能性が高いと遊技者に思わせることができる。

【３１４７】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００～２２９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「設定１否定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、その他の設定では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定１否定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、設定１否定スーパーリーチは、設定２以上でしか実行されないため、実行された場合に少なくとも最低設定ではないという安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【３１４８】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２００～２２９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「設定１否定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、その他の設定では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１では、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定１否定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、設定１否定スーパーリーチは、設定２以上でしか実行されないため、実行された場合に少なくとも最低設定ではないという安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【３１４９】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２３０～２７９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「高設定確定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１～３（低設定）では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、設定４～６（高設定）では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１～３では、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が

実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、高設定確定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、高設定確定スーパーリーチは、設定４以上（高設定）でしか実行されないため、実行された場合に高設定である（大当たり確率が比較的高く設定されている）という大きな安心感を遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションを向上させることができる。

【３１５０】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「２８０～２９９」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「設定６確定スーパーリーチ」が対応付けて規定されている。ここで、図３３６（ａ）を参照して上述した通り、設定１～５（設定６以外の設定）では、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）の範囲の全範囲が、大当たりと判定される乱数値に設定されている一方、設定６では、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲と大当たりと判定される乱数値の範囲とが重複しないように当たり乱数値が設定されている。よって、設定１～５では、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値で特別図柄の抽選が実行されたとしても大当たりとなる（外れ変動が実行されない）ため、設定６確定スーパーリーチが実行される可能性は０となる。つまり、設定６確定スーパーリーチは、設定６（高設定）でのみ実行され得るため、実行された場合に最高設定である（大当たり確率が最も高く設定されている）という極めて大きな安心感と満足感とを遊技者に抱かせることができる。よって、遊技者の遊技に対するモチベーションをより向上させることができる。

【３１５１】

また、図３３８（ｂ）に示した通り、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３００」以上の範囲に対しては、通常の（即ち、設定によらずに選択される）外れ変動パターンが対応付けられている。より具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３００～１００８４」の範囲に対して、変動時間が３００００ｍｓの「外れスーパーリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「１０８５～３３４６５」の範囲に対して、変動時間が８０００ｍｓの「短外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「３３４６６～５３２２４」の範囲に対して、変動時間が１２０００ｍｓの「長外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５３２２５～６５５３５」の範囲に対して、変動時間が２００００ｍｓの「外れノーマルリーチ」が対応付けて規定されている。

【３１５２】

これに対して、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「大当たり」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の全範囲に対して、変動時間が１２００００ｍｓの「当たりロング変動」が対応付けて規定されている。また、図柄種別が第２特別図柄（特図２）、抽選結果が「外れ」である場合は、第１当たり乱数カウンタＣ１の取り得る値の全範囲に対して、変動時間が１２００００ｍｓの「外れロング変動」が対応付けて規定されている。このため、左打ちにより遊技を進行すべき状態（通常状態、潜確状態）において右打ちを行う変則的な遊技方法を実践した場合、電動役物６４００ａがほとんど開放されないために第２特別図柄の抽選が実行され難くなる上に、第２特別図柄の抽選を実行させることができたとしても、第１特別図柄の変動時間に比較して長い変動時間が設定されるため、遊技効率を極めて悪化させることができる。よって、左打ちにより遊技を進行すべき遊技状態（通常状態、潜確状態）において右打ちを行う変則的な遊技方法に対する抑制を図ることができる。

【３１５３】

次に、図３３９を参照して、本第１４実施形態において、外れに対応する各種の変動パターンに対応付けられている乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）と、の対応関係の概要について、設定１および設定４を例にとって具体的に説明する。

【３１５４】

図３３９の中段に示した通り、設定１において当たりと判定される乱数値は、偶数示唆ス

ーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９」の範囲）のうち、９割を占める「０～８９」の範囲と、設定１否定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２００～２２９」の範囲）の全範囲と、高設定確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２３０～２７９」の範囲）の全範囲と、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２８０～２９９」の範囲）の全範囲と、外れスーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「３００～１００８４」の範囲）の一部である「３００～４３７」の範囲と、に設定されている。このため、設定１において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「０～９９」の範囲内）である場合、９割（「０～８９」の範囲内）が大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、奇数設定である設定１では、偶数示唆スーパーリーチに対応する乱数値を取得していたとしても、実際に偶数示唆スーパーリーチが実行される割合は１割しかないため、偶数示唆スーパーリーチが実行され難くなる。

【３１５５】

また、設定１において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が設定１否定スーパーリーチ、高設定確定スーパーリーチ、設定６確定スーパーリーチのいずれかに対応する乱数値の範囲内（「２００～２９９」の範囲内）である場合、必ず大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、設定１においては、設定１否定スーパーリーチ、高設定確定スーパーリーチ、設定６確定スーパーリーチが実行される可能性が０となるように構成されている。

【３１５６】

また、図３３９の下部に示した通り、設定４において当たりと判定される乱数値は、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「１００～１９９」の範囲）のうち、９割を占める「１００～１８９」の範囲と、設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「２８０～２９９」の範囲）の全範囲と、外れスーパーリーチに対応する乱数値の範囲（第１当たり乱数カウンタＣ１が「３００～１００８４」の範囲）の一部である「３００～６５７」の範囲と、に設定されている。このため、設定４において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「１００～１９９」の範囲内）である場合、９割（「１００～１８９」の範囲内）が大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、偶数設定である設定４では、奇数示唆スーパーリーチに対応する乱数値を取得していたとしても、実際奇数数示唆スーパーリーチが実行される割合は１割しかないため、奇数示唆スーパーリーチが実行され難くなる。

【３１５７】

また、設定４において始動入賞時に取得した第１当たり乱数カウンタＣ１の値が設定６確定スーパーリーチに対応する乱数値の範囲内（「２８０～２９９」の範囲内）である場合、必ず大当たりと判定されて当たりノーマル変動、若しくは当たりスーパー変動が実行される。言い換えれば、設定４においては、設定６確定スーパーリーチが実行される可能性が０となるように構成されている。

【３１５８】

図示については省略したが、他の設定についても同様であり、設定２では、奇数示唆スーパーリーチ（乱数値「１００～１９９」の範囲）が実行され難くなり、高設定確定スーパーリーチ、および設定６確定スーパーリーチ（乱数値「２３０～２９９」の範囲）が実行される可能性が０となるように大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が設定（分布）されている。また、設定３では、偶数示唆スーパーリーチ（乱数値「０～９９」の範囲）が実行され難くなり、高設定確定スーパーリーチ、および設定６確定スーパーリーチ（乱数値「２３０～２９９」の範囲）が実行される可能性が０となるように大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値

）が設定（分布）されている。また、設定５では、偶数示唆スーパーリーチ（乱数値「０～９９」の範囲）が実行され難くなり、設定６確定スーパーリーチ（乱数値「２８０～２９９」の範囲）が実行される可能性が０となるように大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が設定（分布）されている。そして、設定６では、奇数示唆スーパーリーチ（乱数値「１００～１９９」の範囲）が実行され難くなり、その他の変動種別については制限無く実行されるように大当たりと判定される乱数値（第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値）が設定（分布）されている。

【３１５９】

このように構成することで、設定毎に実行され難い外れ変動種別、実行される可能性が無い外れ変動種別を設けることができるので、外れ変動の実行状況から、パチンコ機１０の設定値を推測する遊技性を実現することができる。例えば、設定１否定スーパーリーチと、奇数示唆スーパーリーチとが確認された場合には、設定３若しくは設定５の可能性が高いと遊技者に推測させることができる。また、高設定確定スーパーリーチと、偶数示唆スーパーリーチとが確認された場合には、設定４若しくは設定６の可能性が高いと遊技者に推測させることができる。更に、設定６確定スーパーリーチが実行された場合には、設定６であると遊技者に確信させることができる。このように、本第１４実施形態では、特定の種別の外れ変動パターンの実行状況から、設定を推測していく（絞り込んでいく）という斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、主制御装置１１０において抽選される変動種別によって設定を示唆することができるので、音声ランプ制御装置１１３側では、単に特別図柄の抽選が実行される毎に出力される変動パターンコマンドを解析して、その解析結果に応じた変動パターン演出を実行するだけでよく、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を低減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側では、変動種別と変動パターン演出の演出態様との対応関係のみを規定しておけばよく、設定値そのものを把握しておかなくても良い（即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して設定値を通知しなくてもよい）ため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができると共に、不正に設定値を取得されてしまうことを防止（抑制）することができる。

【３１６０】

次に、図３４０を参照して、上述した変動パターン選択１４テーブル２０２ｑｅを構成する右打ち状態用テーブル２０２ｑｅ２の詳細について説明する。図３４０は、右打ち状態用テーブル２０２ｑｅ２の規定内容を示した図である。図３４０に示した通り、抽選結果が「大当たり」である場合は、特別図柄の種別によらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数の値に対して、変動時間が１００００ｍｓの「当たりノーマルリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が４の倍数以外の値に対して、変動時間が１５０００ｍｓの「当たりスーパーリーチ」が対応付けて規定されている。よって、時短状態、および確変状態において特別図柄の抽選で大当たりとなった場合は、約１／４の割合で変動時間が１０秒に設定され、約３／４の割合で変動時間が１５秒に設定される。即ち、左打ちにより遊技を進行する必要がある状態に比較して短い変動パターンが設定され易くなる。

【３１６１】

また、図３４０に示した通り、抽選結果が「外れ」である場合は、特別図柄の種別によらず、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「０～４９９９」の範囲に対して、変動時間が１５０００ｍｓの「外れスーパーリーチ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５０００～４４９９９」の範囲に対して、変動時間が５０００ｍｓの「短外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「４５０００～５４９９９」の範囲に対して、変動時間が７０００ｍｓの「長外れ」が対応付けて規定され、第１当たり乱数カウンタＣ１の値が「５５０００～６５５３５」の範囲に対して、変動時間が１００００ｍｓの「外れノーマルリーチ」が対応付けて規定されている。即ち、時短状態や確変状態では、外れとなった場合も、通常状態や潜確状態に比較して短い変動時間の変動パターンが選択され易くなるように構成されている。これにより、有利な状態における

遊技効率を高めることができるので、有利な状態における遊技者の興趣をより向上させることができる。

【３１６２】

次に、図３４１を参照して、本第１４実施形態における時短付与テーブル２０２ｑｆの詳細について説明する。この時短付与テーブル２０２ｑｆは、大当たり終了後の時短回数を、大当たり種別や大当たり当選時の遊技状態に応じて設定するために参照されるデータテーブルである。図３４１は、時短付与テーブル２０２ｑｆの規定内容を示した図である。

【３１６３】

図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＡ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＤ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数（１１回）に到達した場合は、８回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数の到達よりも前に大当たりＡ１４又は大当たりＤ１４に当選すれば、次回の大当たりまで継続する確変状態（最も有利な遊技状態）が設定される一方で、確変リミット回数に到達した場合には、特別図柄の低確率状態、且つ、８回の時短状態が設定されるのみであるため、確変リミット回数に到達しているか否かに応じて、遊技者の有利度合いが大きく可変する。

【３１６４】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＡ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＤ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、１００回の時短回数が設定される。よって、確変リミット回数に到達していた場合でも、持ち球を減らさずに特別図柄の抽選を１００回実行させることができるので、大当たりを引き戻すことに対する期待感を抱かせることができる。なお、本第１４実施形態では、リミット回数に到達したか否か（確変状態であるか時短状態であるか）を遊技者に明確に報知しないように構成している。このため、実際には確変リミット回数に到達して時短状態が設定されていたとしても、遊技者に対して確変状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３１６５】

また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＢ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１４（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１４（９ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、８回の時短回数が付与される。つまり、リミット到達前であれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間確変状態となり、９回目以降は潜確状態となる。一方、リミット回数に到達していれば、大当たり終了後８回の特別図柄の抽選が終了するまでの間時短状態となり、９回目以降は通常状態となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＢ１４（９ラウンド確変大当たり）、大当たりＥ１４（３ラウンド確変大当たり）、および大当たりＩ１４（９ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１４や大当たりＤ１４と同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、実質的に次回の大当たりまで継続する時短回数（６５５３６回）が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。よって、大当たりＢ１４，Ｅ１４，Ｉ１４は、通常状態、若しくは潜確状態において確変リミット回数に未到達の状態で当選した場合に、大当たり終了後の遊技状態の面で大当たりＡ１４，Ｄ１４よりも不利となり、その他の状況で当選した場合（確変状態、時短状態で当選した場合、確変リミット回数に到達した場合）には、大当たり

Ａ１４，Ｄ１４と同一の遊技状態が設定される。
【３１６６】
また、図３４１に示した通り、通常状態において当選した大当たりＣ１４（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。なお、通常状態で確変大当たりに当選した場合は必ず確変リミット回数に未到達となるため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（確変リミット回数に到達し得ないため、規定する必要がない）。また、潜確状態において当選した大当たりＣ１４，Ｆ１４に対しては、確変リミット到達前の当たりであっても、確変リミット回数に到達していても、時短回数として０回が対応付けて規定されている。つまり、潜確状態において大当たりＣ１４，Ｆ１４に当選した場合、普通図柄の時短状態が１回も付与されないため、遊技者にとって極めて不利となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＣ１４（９ラウンド確変大当たり）、および大当たりＦ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、大当たりＡ１４，Ｂ１４，Ｄ１４，Ｅ１４，Ｉ１４と同一の時短付与回数が対応付けられている。つまり、確変リミット回数到達前の当たりに対して、次回の大当たりまで継続する時短回数が対応付けて規定され、確変リミット回数到達後の当たりに対して、１００回の時短回数が対応付けて規定されている。
【３１６７】
また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＧ１４（９ラウンド通常大当たり）、大当たりＨ１４（３ラウンド通常大当たり）、大当たりＫ１４（９ラウンド通常大当たり）、および大当たりＬ１４（３ラウンド通常大当たり）に対しては、時短回数として８回が対応付けて規定されている。なお、通常大当たりに当選した場合は確変リミット回数に到達し得ないため、確変リミット回数到達時の時短付与回数は規定されていない（規定する必要がない）。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４に対しては、時短付与回数として１００回が対応付けられている。つまり、大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４に当選した場合、次回の大当たりまで継続する時短付与回数が設定され得ない分、大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｈ１４～Ｊ１４よりも不利となる。
【３１６８】
また、図３４１に示した通り、普通図柄の通常状態が設定される遊技状態（通常状態、潜確状態）において当選した大当たりＪ１４（３ラウンド確変大当たり）に対しては、確変リミット回数に到達したか否かによらず、時短回数として０回が対応付けて規定されている。よって、大当たりＪ１４は、ラウンド数が少ない上に、時短状態も付与されないため、通常状態や潜確状態において当選した場合に、遊技者にとって不利な大当たり種別となる。一方、図３４１に示した通り、普通図柄の時短状態が設定される遊技状態（時短状態、確変状態）において当選した大当たりＪ１４に対しては、当該確変大当たりが確変リミット到達前の当たりであれば実質的に次回の大当たりまで継続する時短状態（６５５３６回）が付与される一方で、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、１００回の時短回数が設定される。
【３１６９】
このように、本第１４実施形態では、大当たり種別と、大当たり当選時の遊技状態と、確変リミット回数に到達したか否かと、に応じて、大当たり終了後に付与される時短回数を異ならせて構成している。これにより、大当たり終了後の遊技状態を多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。
【３１７０】
次に、図３３５（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＡＭ２０３の詳細について説明する。図３３５（ｂ）は、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成を示したブロック図である。図３３５（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２０３の構成は、上述した第１３実施形態におけるＲＡ

Ｍ２０３の構成（図３１４（ｂ）参照）に対して、確変フラグ２０３ｆａと、リミットカウンタ２０３ｑａと、リミット到達フラグ２０３ｑｂと、が追加されている点で相違している。また、小当たりフラグ２０３ｄｇと、大当たり種別格納エリア２０３ｐａと、Ｖ通過フラグ２０３ｐｂと、が削除されている点で相違している。これらの構成の削除は、本第１４実施形態にＶ入賞に基づく大当たり（Ｖ当たり）が設けられていないことにより、Ｖ当たりを実現するための構成を削除する趣旨である。

【３１７１】

確変フラグ２０３ｆａは、遊技状態が確変状態となったことを示すためのフラグであって、確変状態が設定されると判別した場合にオンに設定される。そして、確変状態の終了条件が成立した場合にオフに設定される。

【３１７２】

リミットカウンタ２０３ｑａは、確変リミット回数をカウントするためのカウンタである。確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ２０３ｑａの値が１１未満であれば、確変リミット回数に未到達であることを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の高確率状態に設定される。一方、確変大当たりの終了時に、このリミットカウンタ２０３ｑａの値が１１であれば、確変リミット回数に到達したことを示すため、大当たり終了後の状態が特別図柄の低確率状態に設定される。このリミットカウンタ２０３ｑａは、初期値が０に設定されており、確変大当たりに当選する毎に、当該確変大当たりの終了時に値が１ずつ加算されて更新される（図３５２のＳ３５０４参照）。また、このリミットカウンタ２０３ｑａは、確変大当たりの終了時に確変リミットに到達した（カウンタ値が１１に更新された）と判別された場合、および通常大当たりの終了時に値が０にリセットされる（図３５２のＳ３５０２参照）。

【３１７３】

リミット到達フラグ２０３ｑｂは、確変リミット回数に到達したか否かを示すフラグである。このリミット到達フラグ２０３ｑｂがオンであれば、確変リミット回数に到達した（１１回連続で確変大当たりに当選した）ことを意味し、オフであれば、確変リミット回数に未到達であることを意味する。このリミット到達フラグ２０３ｑｂは、初期状態がオフに設定されており、大当たり終了時にリミットカウンタ２０３ｑａのカウンタ値が確変リミット回数である１１に更新されたことに基づいてオンに設定される（図３５２のＳ３５０７参照）。また、このリミット到達フラグ２０３ｑｂは、大当たりの開始時にオフに設定される（図３４７のＳ１０２３３参照）。

【３１７４】

次に、図３４２を参照して、本第１４実施形態における状態の移行方法について説明する。ここで、本第１４実施形態では、上述した通り、有利者に不利な通常状態および潜確状態、遊技者に有利な時短状態および確変状態の４つの遊技状態が設けられている。更に、本第１４実施形態では、確変状態として、時短回数が８回の確変状態と、次の大当たり当選まで継続する確変状態と、の２種類が設けられている。また、時短状態として、時短回数が８回の時短状態と、時短回数が１００回の時短状態と、の２種類が設けられている。以降の説明では、簡略化のため、遊技者に不利な通常状態、および潜確状態をそれぞれ通常モードＡ、および通常モードＢと称し、時短回数が少ない（８回の）時短状態、および確変状態をそれぞれチャンスモードＡ、およびチャンスモードＢと称し、時短回数が多い（１００回の）時短状態を引き戻しモードと称し、実質的に次に大当たりとなるまで継続する確変状態（実質的に連荘が確定する状態）を連荘モードと称する。まず、図３４２の上部左側を参照して、通常モードＡにおけるモード移行方法について説明する。

【３１７５】

図３４２の上部左側に示した通り、通常モードＡにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。即ち、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に７％の割合で決定される大当たりＡ１４，Ｄ１４のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に８３％の割合で決定される大当たりＢ１４，Ｃ１４，

Ｅ１４，Ｆ１４の何れかに当選した場合に、大当たり終了後のモードがチャンスモードＢに設定される。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＧ１４，Ｈ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。このように、通常モードＡにおいて大当たりに当選した場合、必ず普通図柄の時短状態が少なくとも８回付与されるので、当該時短回数内に再度大当たりに当選させることにより、連荘モードへと移行させることを期待させることができる。また、通常モードＡにおいて大当たりになると、主として（８３％という高い割合で）大当たりＢ１４，Ｃ１４，Ｅ１４，Ｆ１４の何れかに当選し、チャンスモードＢへと移行する。つまり、特別図柄の高確率状態で８回の抽選を受けることができる場合がほとんどであるので、連荘モードへの移行をより強く期待させることができる。

【３１７６】

次に、図３４２の上部右側を参照して、通常モードＢにおけるモード移行の方法について説明する。図３４２の上部右側に示した通り、通常モードにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他のモードへと移行する可能性がある。具体的には、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に７％の割合で決定される大当たりＡ１４，Ｄ１４のどちらかに当選した場合に、大当たり終了後のモードが遊技者に有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。また、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に４３％の割合で決定される大当たりＢ１４，Ｅ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＢに設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。更に、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される大当たりＧ１４，Ｈ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードがチャンスモードＡに設定される。一方で、第１特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に４０％の割合で決定される大当たりＣ１４，Ｆ１４のどちらかに当選した場合は、大当たり終了後のモードが、再度、通常モードＢに設定される。即ち、普通図柄の時短状態が付与されない不利な状態が設定される。なお、当該大当たりにより確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが通常モードＡに設定される。つまり、確変リミット回数に到達した場合も、しなかった場合も、時短状態が付与されることはない。このように、通常モードＢにおいて大当たりに当選した場合、６０％の割合でしか普通図柄の時短状態が付与されないため、大当たり終了後の遊技状態の面では、通常モードＡよりも通常モードＢの方が不利となる。しかしながら、通常モードＢにおいては、大当たり確率が３倍以上にアップしているため、大当たり確率の面では通常モードＢの方が有利となる。

【３１７７】

次に、図３４２の中央左側を参照して、チャンスモードＡにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の中央左側に示した通り、チャンスモードＡにおいては、大当たりに当選した場合の他、時短回数が終了した場合にも、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の中央左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモードＡにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が８回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＡへと移行する。このため、チャンスモードＡにおいては、時短回数８回の間に大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【３１７８】

次に、図３４２の中央右側を参照して、チャンスモードＢにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の中央左側に示した通り、チャンスモードＢにおいては、チャンスモードＡと同様に、大当たりに当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態

へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の中央右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。なお、当該大当たりで確変リミット回数に到達した場合は、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。一方、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これらに対し、チャンスモードＢにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が８回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＢへと移行する。このため、チャンスモードＢにおいても、チャンスモードＡと同様に、時短回数８回の間に大当たりに当選することを強く期待して遊技を行わせることができる。

【３１７９】

次に、図３４２の下部左側を参照して、引き戻しモードにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の下部左側に示した通り、引き戻しモードにおいては、チャンスモードＡ，Ｂと同様に、大当たりに当選した場合、および時短回数が終了した場合に他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の下部左側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが遊技者に最も有利な連荘モードに設定される。一方、引き戻しモードにおいて時短回数が経過する（特別図柄の抽選が１００回連続して外れになる）と、遊技者に不利な通常モードＡへと移行する。これらに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが再度引き戻しモードに設定される（引き戻しモードをループする）。

【３１８０】

次に、図３４２の下部右側を参照して、連荘モードにおけるモード移行方法について説明する。図３４２の下部右側に示した通り、連荘モードにおいては、大当たりに当選した場合にのみ、他の状態へと移行する可能性がある。具体的には、図３４２の下部右側に示した通り、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に１０％の割合で決定される通常大当たり（大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが引き戻しモードに設定される。これに対して、特別図柄の抽選で大当たりとなった場合に９０％の割合で決定される確変大当たり（大当たりＡ１４～Ｆ１４，Ｉ１４，Ｊ１４）に当選すると、大当たり終了後のモードが再度、遊技者に最も有利な連荘モードに設定される（連荘モードをループする）。なお、確変大当たりに当選して、確変リミット回数に到達した場合には、大当たり終了後に引き戻しモードが設定される。

【３１８１】

このように、本第１４実施形態では、遊技者にとって有利な連荘モードへと移行させるためには、基本的に、８回の時短回数が設定されるチャンスモードＡ，Ｂに移行させた上で、８回という比較的少ない時短回数の範囲内で大当たりに当選させる必要がある。しかしながら、一旦連荘モードへと移行してしまえば、９０％という高い割合で連荘モードと大当たりとが繰り返される極めて有利な状態を形成するので、連荘モードへと移行した場合に、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【３１８２】

次に、図３４３（ａ）を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３内に設けられているＲＡＭ２２２の詳細について説明する。図３４３（ａ）は、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２２の構成を示したブロック図である。図３４３（ａ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２２の構成は、上述した第１３実施形態（および第１１実施形態）におけるＲＡＭ２２２の構成（図２７４参照）に対して、当選率示唆演出抽選テーブル２２２ｑａと、演出種別選択テーブル２２２ｑｂと、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃと、役物動作設定テーブル２２２ｑｄと、が追加されている点で相違している。

【３１８３】
まず、図３４４（ａ）を参照して、本第１４実施形態における当選率示唆演出抽選テーブル２２２ｑａの詳細について説明する。この当選率示唆演出抽選テーブル２２２ｑａは、当選率示唆演出（図３３３参照）が変動パターン演出として決定される割合を、遊技の状況毎に規定したデータテーブルである。ここで、上述した通り、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況が続くほど（連荘モード若しくは引き戻しモードへと移行させることができなかった回数が多くなる程）、当選率示唆演出の実行確率が高くなるように構成している。
【３１８４】
具体的には、図３４４（ａ）に示した通り、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が３回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／１００の確率が対応付けて規定されている。また、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が４回以上、且つ、６回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／９０の確率が対応付けて規定されている。また、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が７回以上、且つ、９回以下という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／８０の確率が対応付けて規定されている。更に、現在の遊技状態が通常状態（通常モードＡ）で、大当たり後に有利な状態へと移行させることができなかった（スルーした）連続回数が１０回以上という状況に対しては、当選率示唆演出の抽選確率として１／５０の確率が対応付けて規定されている。
【３１８５】
これに対し、現在の遊技状態が潜確状態（通常モードＢ）である場合は、スルー回数によらず、当選率示唆演出の抽選確率として１／５０の確率が対応付けて規定されている。このように、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況になる程（喜ばしくない状況が連続する程）、当選率示唆演出の実行確率を高くする構成としている。このように構成することで、不利な状況が続いている程、当選率示唆演出において設定が示唆される可能性も高まるため、不利な状況が続いたとしても、遊技に対するモチベーションを維持させることができる。よって、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。
【３１８６】
なお、本第１４実施形態では、比較的有利な潜確状態（通常モードＢ）において当選率示唆演出が実行される確率を状況によらず一定としていたが、これに限られるものではない。例えば、潜確状態においても、遊技者にとって不利な状況が連続する程、当選率示唆演出の実行確率を上げるように構成してもよい。このように構成することで、不利な状況が続いた場合における遊技者の遊技に対するモチベーションをより低下し難くすることができる。
【３１８７】
次いで、演出種別選択テーブル２２２ｑｂの詳細について説明を行う。この演出種別選択テーブル２２２ｑｂは、当選率示唆演出（図３３３参照）の実行が決定された場合に、その演出態様を決定するために参照されるデータテーブルである。なお、説明を分かり易くするために、まず、図３４４（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における大当たり確率と、１００ゲーム以内の当選率との対応関係を説明した上で、図３４５を参照して演出種別選択テーブル２２２ｑｂの詳細について説明する。
【３１８８】
図３４４（ｂ）は、特別図柄の低確率状態、および確変状態における大当たり確率と、１００ゲーム以内の当選率との対応関係を、設定値毎に示した図である。図３４４（ｂ）に示した通り、特別図柄の低確率状態では、設定１の大当たり確率が１／２００であり、１００ゲーム以内の当選率が約３９．４％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１９９／２００の外れとなる確率が約６０．６％）となる。また、設定２の大当たり確率が１

／１８０であり、１００ゲーム以内の当選率が約４２．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１７９／１８０の外れとなる確率が約５７．３％）である。また、設定３の大当たり確率が１／１６０であり、１００ゲーム以内の当選率が約４６．６％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１５９／１６０の外れとなる確率が約５３．４％）である。また、設定４の大当たり確率が１／１４０であり、１００ゲーム以内の当選率が約５１．２％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１３９／１４０の外れとなる確率が約４８．８％）である。また、設定５の大当たり確率が１／１２０であり、１００ゲーム以内の当選率が約５６．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で１１９／１２０の外れとなる確率が約４３．３％）である。更に、設定６の大当たり確率が１／９０であり、１００ゲーム以内の当選率が約６７．３％（１００回の特別図柄の抽選において連続で８９／９０の外れとなる確率が約３２．７％）である。

【３１８９】

これに対して、特別図柄の確変状態では、設定１の大当たり確率が１／５５．６であり、１００ゲーム以内の当選率が約８３．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で５４．６／５５．６の外れとなる確率が約１６．３％）となる。また、設定２の大当たり確率が１／５０であり、１００ゲーム以内の当選率が約８６．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で４９／５０の外れとなる確率が約１３．３％）である。また、設定３の大当たり確率が１／４４．４であり、１００ゲーム以内の当選率が約８９．７％（１００回の特別図柄の抽選において連続で４３．４／４４．４の外れとなる確率が約１０．３％）である。また、設定４の大当たり確率が１／３８．９であり、１００ゲーム以内の当選率が約９２．６％（１００回の特別図柄の抽選において連続で３７．９／３８．９の外れとなる確率が約７．４％）である。また、設定５の大当たり確率が１／３３．３であり、１００ゲーム以内の当選率が約９５．２％（１００回の特別図柄の抽選において連続で３２．３／３３．３の外れとなる確率が約４．８％）である。更に、設定６の大当たり確率が１／２５であり、１００ゲーム以内の当選率が約９８．３％（１００回の特別図柄の抽選において連続で２４／２５の外れとなる確率が約１．７％）である。

【３１９０】

本第１４実施形態における当選率示唆演出では大当たり確率から算出される実際の１００ゲーム以内の当選率に対して矛盾しないような演出態様を選択するように構成されている（演出種別選択テーブル２２２ｑｂのデータが規定されている）。これにより、当選率示唆演出の演出内容と、実際の挙動（大当たり当選率）とを一致させることができるので、遊技者がパチンコ機１０やホールに対して不信感を抱いてしまうことを抑制できる。

【３１９１】

次に、図３４５を参照して、本第１４実施形態における演出種別選択テーブル２２２ｑｂの詳細について説明する。図３４５は、この演出種別選択テーブル２２２ｑｂの規定内容を示した図である。図３４５に示した通り、本第１４実施形態における演出種別選択テーブル２２２ｑｂには、演出態様と、遊技状態と、設定値と、に対して、演出カウンタ２２３ｆの値の範囲が対応付けて規定されている。具体的には、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定１に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～８４」の範囲に対して、奇数設定示唆演出（１００ゲーム以内の当選率として１３．５％が示唆される演出態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８５～９４」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出（１００ゲーム以内の当選率として２４．６％が示唆される演出態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９５～９９」の範囲に対しては、潜確示唆演出（１００ゲーム以内の当選率として３０％が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定１の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、８５％の割合で奇数設定示唆演出（設定１ｏｒ３ｏｒ５を暗示する１３．５％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１０％の割合で偶数設定示唆演出（設定２ｏｒ４ｏｒ６を暗示する２４．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、５％の割合で潜確示唆演出（潜確状態の可能性が高いことを示す３０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが奇数設定示唆演出となる。なお、上述した通り、

設定１の通常状態における１００ゲーム以内の当選率は約３９．４％であるため、上記３つの演出により報知される当選率よりも高く、実際の挙動と矛盾することがない。

【３１９２】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定２に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「１０～９１」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９２～９６」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９７～９９」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として４０％が示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定２の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、１０％の割合で奇数設定示唆演出（設定１ｏｒ３ｏｒ５を暗示する１３．５％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、８２％の割合で偶数設定示唆演出（設定２ｏｒ４ｏｒ６を暗示する２４．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、５％の割合で潜確示唆演出（潜確状態の可能性が高いことを示す３０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、３％の割合で、（設定１の通常状態における大当たり当選率である３９．４％よりも高い４０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが偶数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確ｏｒ２以上確定演出も実行される。よって、遊技者が通常状態であることに対する確信を得ている状況下（例えば、大当たり間で大ハマりが発生した状況下）で潜確ｏｒ２以上確定演出が出現した場合には、設定２以上であると推測させることができるので、設定を推測する楽しみを遊技者に抱かせることができる。

【３１９３】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定３に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～８０」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８１～９０」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９１～９５」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９６～９８」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、設定３以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として４５．６％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定３の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、８１％の割合で奇数設定示唆演出（設定１ｏｒ３ｏｒ５を暗示する１３．５％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１０％の割合で偶数設定示唆演出（設定２ｏｒ４ｏｒ６を暗示する２４．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、５％の割合で潜確示唆演出（潜確状態の可能性が高いことを示す３０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出（設定１の通常状態における大当たり当選率である３９．４％よりも高い４０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１％の割合で設定３以上確定演出（設定が高いことを暗示する４５．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが奇数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確ｏｒ２以上確定演出や設定３以上確定演出も実行される。よって、これらの演出態様が実行された場合には設定を推測させることができるので、遊技者の興趣を向上させることができる。

【３１９４】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定４に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「１０～８９」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９０～９４」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９５～９７」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９８」に対しては、設定３以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、潜確ｏｒ４以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として５０％ｏｖｅｒが

示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定４の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、１０％の割合で奇数設定示唆演出が実行され、８０％の割合で偶数設定示唆演出が実行され、５％の割合で潜確示唆演出が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出（が実行され、１％の割合で設定３以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出（設定３の通常状態における大当たり当選率である４６．６％よりも高い５０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。つまり、ほとんどが偶数設定示唆演出となるが、低い確率で潜確ｏｒ２以上確定演出や設定３以上確定演出や、潜確ｏｒ４以上確定演出も実行される。

【３１９５】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定５に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～７７」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「７８～８７」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８８～９２」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９３～９５」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９６，９７」に対しては、設定３以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９８」に対しては、潜確ｏｒ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、設定５以上確定演出（１００ゲーム以内の当選率として５６％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定５の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、７８％の割合で奇数設定示唆演出が実行され、１０％の割合で偶数設定示唆演出が実行され、５％の割合で潜確示唆演出が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出が実行され、２％の割合で設定３以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出が実行され、１％の割合で設定５以上確定演出（設定５ｏｒ６を暗示する５６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。

【３１９６】

また、図３４５に示した通り、通常状態、且つ、設定６に対しては、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～９」の範囲に対して、奇数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「１０～８４」の範囲に対しては、偶数設定示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８５～８９」の範囲に対しては、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９０～９２」の範囲に対しては、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９３，９４」に対しては、設定３以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９５」に対しては、潜確ｏｒ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９６，９７」に対しては、設定５以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９８」に対しては、潜確ｏｒ６確定演出（１００ゲーム以内の当選率として６０％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「９９」に対しては、設定６確定演出（１００ゲーム以内の当選率として６６．６％ｏｖｅｒが示唆される演出態様）が対応付けて規定されている。よって、設定６の場合、通常状態において当選率示唆演出の実行が決定されると、１０％の割合で奇数設定示唆演出が実行され、７５％の割合で偶数設定示唆演出が実行され、５％の割合で潜確示唆演出が実行され、３％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出が実行され、２％の割合で設定３以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出が実行され、２％の割合で設定５以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ６確定演出（設定５の通常状態における大当たり当選率である５６．７％よりも高い６０％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行され、１％の割合で設定６確定演出（設定６を暗示する６６．６％ｏｖｅｒが報知される態様）が実行される。よって、設定６確定演出が実行された場合や、通常状態を確信している状況下で潜確ｏｒ６確定演出が実行された場合には、遊技者に対して大きな満足感を抱かせることができる。

【３１９７】

一方、図３４５に示した通り、潜確状態においては、設定によらず各演出態様の選択割合が共通となっている。具体的には、図３４５に示した通り、演出カウンタ２０３ｆの値が「０～５９」の範囲に対して、潜確示唆演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「６０～８３」の範囲に対して、潜確ｏｒ２以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「８４～８８」の範囲に対して、潜確ｏｒ４以上確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値「８９」に対して、潜確ｏｒ６確定演出が対応付けて規定され、演出カウンタ２０３ｆの値が「９０～９９」に対して、潜確確定演出（１００ゲーム以内の当選率として低確率状態における設定６の当選率である６７．３％よりも高い８０％ｏｖｅｒが報知される態様）が対応付けて規定されている。よって、潜確状態の場合、６０％の割合で潜確示唆演出が実行され、２４％の割合で潜確ｏｒ２以上確定演出が実行され、５％の割合で潜確ｏｒ４以上確定演出が実行され、１％の割合で潜確ｏｒ６確定演出が実行され、１０％の割合で潜確確定演出が実行される。

【３１９８】

このように、本第１４実施形態では、遊技状態と、設定値と、に応じて当選率示唆演出の演出態様の振り分けを異ならせる構成とすることで、演出内容から設定値および遊技状態を推測させる遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３１９９】

次に、図３４６を参照して、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃの詳細について説明する。この電源復帰動作テーブル２２２ｑｃは、電源投入時において各役物を正常に可変させることができるか否かを確認するための電源復帰動作を実行する際に参照されるデータテーブルである。電源復帰動作は、電源が投入される度に（ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されたか否かに関わらず）実行される。この電源復帰動作テーブル２２２ｑｃには、復帰ポインタ２２３ｑｅの値に対応付けて、役物の種別毎の復帰動作が規定されている。復帰動作によっていずれかの役物の動作に異常が生じていると判別された場合は、エラーコマンドが設定される（図３５７のＳ９００３参照）。このエラーコマンドには、異常の種別や、異常発生個所を示す情報が含まれる。このエラーコマンドを受信した表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置８１に対して、異常の種別や異常個所を示す表示を行う。このように、電源投入に基づいて復帰動作を行うことにより、各役物に異常が発生しているか否かを、迅速に把握することができる。よって、ホールの店員がパチンコ機１０の役物に異常が発生していることに気付かないまま、遊技者に対して遊技を開始させてしまうことを抑制することができる。

【３２００】

なお、本実施形態のパチンコ機１０では、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃに基づいて電源復帰動作を実行する前に、全ての役物を原点位置に復帰（原点復帰）させるように構成されている。つまり、役物の可変途中で電源が遮断された場合には、電源投入に基づいて原点復帰を行った後に電源復帰動作を実行するように構成されている。これにより、電源復帰動作は原点位置を起点として開始される動作の１通りのみを用意しておけばよい（電源投入時の役物の配置に応じて異なるパターンの電源復帰動作を規定する必要がない）ので、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃのデータ量を削減することができる。

【３２０１】

なお、役物の可変途中に電源が遮断され、電源が再度投入された場合に、役物の動作の続きから実行させないのは、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３がバックアップされていないからである。即ち、一旦電源が遮断されると、それまでに行われていた演出の進行具合を把握不可能になってしまうからである。よって、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されたか否かに関わらず、電源が投入された場合は、原点復帰動作を実行した上で、電源復帰動作を行うように構成されている。

【３２０２】

本実施形態では、ＲＡＭ２２３の記憶内容がバックアップされていないが、バックアップ電力を供給し、電源が遮断された後もＲＡＭ２２３に記憶された情報を保持可能に構成し

てもよい。これにより、演出途中で電源が遮断された場合は、電源投入後に電源断時点の演出の進行具合を判別して、演出を続きから実行させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２０３】

図３４６（ａ）は、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃの一例を示す図である。図３４６（ａ）に示した通り、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃには、復帰ポインタ２２３ｑｅの値毎に、役物の動作内容が規定されている。なお、詳細については後述するが、復帰ポインタ２２３ｑｅは、復帰動作が終了するまで、音声ランプ制御装置１１３のメイン処理１４（図３５５参照）が実行される毎に、初期動作処理（図３５７参照）の中で１ずつ更新される。

【３２０４】

図３４６（ａ）に示した通り、本実施形態の電源復帰動作テーブル２２２ｑｃは、復帰ポインタ２２３ｑｅの更新に従って、傾倒役物５１０→起立役物４１０の順番に復帰動作が実行されるように構成されている。また、復帰動作では、各役物を原点位置から張出位置まで可変させた後、原点位置まで戻すように可変させるように構成されている。即ち、通常遊技中に役物が可変する可能性のある全動作範囲を、復帰動作により網羅的に動作させる。これにより、いずれかの役物に異常が発生している場合に、確実にその異常を検出することができる。

【３２０５】

また、本実施形態の電源復帰動作テーブル２２２ｑｃでは、各役物を張出位置まで可変させてから、所定期間（２０００ｍｓ）だけ動作停止させるように構成されている。これにより、張出位置までの動作、および張出位置から原点位置までの動作の中で異常が発生するか否かを検出できることに加えて、動作停止中に異常が発生するか否かを検出することができる。なお、動作停止中の異常とは、例えば、動作停止を設定したにも関わらず、動作が停止しなかった場合や、動作停止期間として指定された所定期間（２０００ｍｓ）が経過する前に、原点位置へ戻ってしまう場合、動作停止期間が経過しても原点位置への戻り動作が開始されない場合等である。

【３２０６】

更に、本実施形態の電源復帰動作テーブル２２２ｑｃでは、全ての役物の復帰動作が終了した後で、所定期間（２０００ｍｓ）の動作停止期間を設定するように構成されている。この停止期間は、出荷検査等で、音声ランプ制御装置１１３等のサブ側の制御装置が正常に立ち上がるか否かを確認する場合に、確認を終了してパチンコ機１０の電源を遮断するタイミングとして設けられている。即ち、復帰動作の終了後に役物が即座に動作してしまうと、パチンコ機１０の検査者は、その動作した役物が原点に復帰するまで待ってから電源を遮断するか、役物の動作中に電源を遮断し、電源の遮断後に役物を手動で原点位置まで戻さなければならず、検査効率が悪化してしまう虞がある。これに対して、本実施形態のように、復帰動作終了後に動作停止期間を設けることにより、動作停止期間中に電源を遮断すれば、全ての役物が原点位置にある状態で電源が遮断された状態とすることができる。よって、原点位置へ復帰するまで待機したり、電源の遮断後に手動で役物を原点位置へと復帰させたりする必要がないので、出荷検査等の検査効率を向上させることができる。

【３２０７】

なお、本第１４実施形態では、電源投入時において設定変更状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を設定変更が終了するまで遅延させるように構成している。このように構成することで、各役物の動作に邪魔をされて設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができるので、設定変更操作時における利便性を向上させることができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。

これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠１２および正面枠１４が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。更に、本第１４実施形態では、電源投入時において設定確認状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を回避するように構成している。電源投入時に設定確認状態である場合は、パチンコ機１０の状況が変化する可能性が低いためである。このように構成することで、設定確認状態の終了後に早期に役物が通常通り可動可能な状態に復帰させることができる。

【３２０８】

次に、図３４６（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における役物動作設定テーブル２２２ｑｄの詳細について説明する。この役物動作設定テーブル２２２ｑｄは、パチンコ機１０の各種演出において、動作させる役物の種別（グループ）と、動作タイミングとを規定したデータテーブルである。本実施形態では、この役物動作設定テーブル２２２ｑｄに基づいて、役物の動作が設定される。図３４６（ｂ）は、役物動作設定テーブル２２２ｑｄの規定内容を示した図である。図３４６に示した通り、役物動作設定テーブル２２２ｑｄには、対応する演出毎に、役物を動作させるタイミングと、その動作タイミングにおいて動作させる役物のグループとが規定されている。

【３２０９】

具体的には、演出時間が３０秒間の外れスーパーリーチ演出では、演出開始から２０秒が経過したタイミングで、傾倒役物５１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。また、演出時間が２０秒間の当たりノーマルリーチ演出では、演出開始から１９秒が経過したタイミングで、起立役物４１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。更に、演出時間が３０秒間の当たりスーパーリーチ演出では、演出開始から２０秒が経過したタイミングで、傾倒役物５１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。加えて、演出開始から２９秒が経過したタイミングで、起立役物４１０が張出位置に可動した後、原点位置に可動する一連の動作を実行する旨が規定されている。

【３２１０】

このように、本実施形態では、役物動作設定テーブル２２２ｑｄに役物の動作タイミングと、動作させる役物のグループとが規定されているので、この役物動作設定テーブル２２２ｑｄに基づいて各グループに対してあらかじめ定められている動作を実行するだけで、多種多様な役物の動作を実現することができる。

【３２１１】

また、本実施形態では、全ての変動演出において役物の動作を行わせるのでなく、比較的変動時間の長い一部の変動演出でのみ役物の動作が設定されるように構成されている。比較的変動時間の長い変動演出は、外れを報知するための演出として選択される確率が低く、且つ、大当たりを報知するための演出として選択されやすいので、変動演出において役物が動作した段階で、遊技者に対して大当たりに対する高い期待感を抱かせることができる。よって、役物が動作するか否かについて、遊技者に対してより注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２１２】

本実施形態のパチンコ機１０では、一部の変動パターン演出でのみ、役物を動作させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、大当たりのオープニング演出や、エンディング演出や、ラウンド演出等のその他の演出においても役物を動作させるように構成してもよい。また、役物を動作させる変動演出の種別を増やし、例えば、外れノーマルリーチ等においても役物を動作させるように構成してもよい。これにより、演出をより多様化させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３２１３】

次に、図３４３（ｂ）を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３

のＲＡＭ２２３の詳細について説明する。図３４３（ｂ）は、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成を示したブロック図である。図３４３（ｂ）に示した通り、本第１４実施形態におけるＲＡＭ２２３の構成は、上述した第１３実施形態（および第１２実施形態）におけるＲＡＭ２２３の構成（図３０２参照）に対して、従設定値格納エリア２２３ｑａと、スルー回数カウンタ２２３ｑｂと、初期化フラグ２２３ｑｃと、投入動作フラグ２２３ｑｄと、復帰ポインタ２２３ｑｅと、役物動作フラグ２２３ｑｆと、復帰遅延フラグ２２３ｑｇと、復帰待機フラグ２２３ｑｈと、が追加されている点で相違している。また、中断フラグ２２３ｍと、特図２変動開始フラグ２２３ｆａと、特図２停止種別選択フラグ２２３ｆｂと、準備状態中フラグ２２３ｆｄと、特図１変動時間カウンタ２２３ｆｅと、特図２変動時間カウンタ２０３ｆｆと、ＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｇと、天井演出実行中フラグ２２３ｆｈと、スーパーＲＵＳＨ中フラグ２２３ｆｉと、連続外れ演出カウンタ２２３ｎａと、が削除されている点で相違している。これらの削除は、主として、本第１４実施形態において実行されない各種演出の管理を行うためのフラグやカウンタを排除する趣旨である。

【３２１４】

従設定値格納エリア２２３ｑａは、パチンコ機１０の設定値を示すデータを格納しておくための記憶領域である。この従設定値格納エリア２２３ｑａには、設定変更状態において設定された設定値を示すデータが主制御装置１１０より設定値コマンドとして通知された場合に、当該コマンドにより通知された設定値に応じたデータが格納される（図３５８のＳ１４２０４参照）。

【３２１５】

スルー回数カウンタ２２３ｑｂは、有利な遊技状態に移行させることができなかった連続回数（スルー回数）をカウントするためのカウンタである。変動パターン演出の演出態様を設定する際には、このスルー回数カウンタ２２３ｑｂの値によって示されるスルー回数と、当選率示唆演出抽選テーブル２２２ｑａの規定内容とが参照されて、当選率示唆演出の実行可否の抽選確率が決定される（図３６３のＳ１８２１５参照）。

【３２１６】

初期化フラグ２２３ｑｃは、電源投入に基づいて実行される役物の復帰動作を実行する期間であるか否かを示すフラグである。この初期化フラグ２２３ｑｃがオンである間は、役物の復帰動作を設定するための処理である初期動作処理（図３５７参照）が実行される。一方、初期化フラグ２２３ｑｃがオフであれば、役物の復帰動作が既に終了していることを示すので、初期動作処理（図３５７参照）がスキップされる（図３５６のＳ８９０１：Ｎｏ参照）。この初期化フラグ２２３ｑｃは、立ち上げ処理１４（図３５３参照）の原点復帰処理（Ｓ４０２１参照）においてオンに設定される（図３５４のＳ８８０７参照）。一方、初期動作処理において、役物の復帰動作が終了したと判別された場合（即ち、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃからＥＮＤ情報が読み出された場合）にオフに設定される（図３５７のＳ９１０４参照）。

【３２１７】

投入時動作フラグ２２３ｑｄは、電源復帰動作の前に実行される役物の原点復帰が完了したか否かを示すフラグである。この投入動作フラグ２２３ｑｄがオンであれば、役物の原点復帰が完了していることを示し、オフであれば、原点復帰が未完了であることを示す。この投入動作フラグ２２３ｑｄは、原点復帰動作が終了したと判別された場合にオンに設定される（図３５７のＳ９００８参照）。また、上述した通り、ＲＡＭ２２３はバックアップされていないため、パチンコ機１０の電源が遮断されることにより、投入時動作フラグ２２３ｑｄもクリアされる（即ち、オフされる）。

【３２１８】

復帰ポインタ２２３ｑｅは、電源投入に基づいて実行される役物の復帰動作の動作内容を規定した電源復帰動作テーブル２２２ｑｃ（図３４６（ａ）参照）から、役物の動作データを選択するために用いられる。より具体的には、１ｍｓ間隔で実行される初期動作処理（図３５７参照）が実行される度に、復帰ポインタ２２３ｑｅが更新され（復帰ポインタ

２２３ｑｅの値に１が加算され）、その更新された値が示す役物の動作が設定される。なお、ＲＡＭ２２３はバックアップされていないため、復帰ポインタ２２３ｑｅは、電源が遮断されることに基づいてゼロクリアされる（値が００００Ｈになる）。このため、電源が投入される度に、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃの最初から役物の復帰動作を実行させることができる。

【３２１９】

役物動作フラグ２２３ｑｆは、各役物が可変中であるか否かを示すフラグである。この役物動作フラグ２２３ｑｆは、２バイトで構成され、それぞれのビットに各役物が対応付けられている。役物動作フラグ２２３ｑｆの各ビットは、値が１であれば、対応する役物が可変中であることを示し、０であれば、対応する役物が停止中であることを示している。また、空きビットは値が０に固定される。この役物動作フラグ２２３ｑｆの各ビットの状態に基づいて、動作中の役物の種別を特定することができる。

【３２２０】

復帰遅延フラグ２２３ｑｇは、電源復帰時に設定確認状態が設定されていることにより、当該設定確認状態が終了されるまで役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）が遅延されていることを示すためのフラグである。

【３２２１】

復帰待機フラグ２２３ｑｈは、電源復帰時に設定されていた設定確認状態が終了され、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）を開始させることが可能となったことを示すためのフラグである。

【３２２２】

＜第１４実施形態における主制御処理について＞

次に、図３４７から図３５２を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明をする。まず、図３４７を参照して、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）の詳細について説明をする。この特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）は、上述した第１３実施形態における特別図柄変動処理１３（図３１８，Ｓ１４１）に代えて実行される処理である。

【３２２３】

この特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）のうち、Ｓ１０２０１～Ｓ１０２１１，Ｓ１０２１３～Ｓ１０２２２およびＳ１０２２５の各処理では、それぞれ第１３実施形態における特別図柄変動処理１３（図３１８，Ｓ１４１）のＳ１０２０１～Ｓ１０２１１，Ｓ１０２１３～Ｓ１０２２２およびＳ１０２２５の各処理と同一の処理が実行される。

【３２２４】

また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）では、まず、現在が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ１０２３１）現在が大当たり中であると判別した場合には（Ｓ１０２３１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ１０２３１の処理において、現在が大当たり中ではないと判別した場合には（Ｓ１０２３１：Ｎｏ）、処理をＳ１０２０１へと移行する。

【３２２５】

また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（図３４７参照）では、第１特別図柄の抽選に関するＳ１０２０２～Ｓ１０２０６の各処理と、第２特別図柄の抽選に関するＳ１０２０８～Ｓ１０２１１の各処理との処理順が入れ替えられている。即ち、本第１４実施形態では、第１特別図柄の抽選よりも、第２特別図柄の抽選の方が優先的に実行されるように構成されている。

【３２２６】

また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（図３４７参照）では、Ｓ１０２０６、またはＳ１０２１１の処理後に、特別図柄変動開始処理１３（図３１９参照）に代えて、第１図柄表示装置３７において変動表示を開始するための特別図柄変動開始処理１４を実行し（Ｓ１０２３２）、本処理を終了する。なお、この特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）の詳細については、図３４８を参照して後述する。

【３２２７】
また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（図３４７参照）では、Ｓ１０２１９の処理が終了すると、次いで、リミット到達フラグ２０３ｇｂをオフに設定して、処理をＳ１０２２０へと移行する。また、本第１４実施形態における特別図柄変動処理１４（Ｓ１８１）では、Ｓ１０２２２の処理を実行後、そのままＳ１０２２５の処理へ移行する。これは、本第１４実施形態では、特別図柄の抽選結果として外れが設けられていないためである。
【３２２８】
次に、図３１９を参照して、上述した特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）の詳細について説明をする。この特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）は、上述した第１３実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図３１９，Ｓ１０２１２）に代えて実行する処理である。
【３２２９】
この特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）のうち、Ｓ３２１，Ｓ３２３～Ｓ３２６およびＳ３３０～Ｓ３３４の各処理では、それぞれ上述した第１３実施形態における特別図柄変動開始処理１３（図３１９，Ｓ１０２１２）のＳ３２１，Ｓ３２３～Ｓ３２６およびＳ３３０～Ｓ３３４の各処理と同一の処理が実行される。
【３２３０】
また、図３４８に示した通り、本第１４実施形態における特別図柄変動開始処理１４（Ｓ１０２３２）では、まず、Ｓ３２１の処理を実行後、確変フラグ２０３ｆａがオンであるか否か、即ち、現在が確変状態であるか否かを判別し（Ｓ３４１）、確変フラグ２０３ｆａがオンに設定されていると判別した場合は（Ｓ３４１：Ｙｅｓ）、高確率時用の第１当たり乱数１４テーブル２０２ｐａ（図３３５（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出し（Ｓ３４２）、Ｓ３４４の処理へ移行する。一方、Ｓ３４１の処理において、確変フラグ２０３ｆａがオフであると判別した場合は（Ｓ３４１：Ｎｏ）、低確率時用の第１当たり乱数１４テーブル２０２ｐａ（図３３５（ａ）参照）のうち、現在の設定値に対応する当たり乱数値を読み出して（Ｓ３４３）、Ｓ３４４の処理へ移行する。
【３２３１】
Ｓ３４４の処理では、Ｓ３４２またはＳ３４３の処理で読み出した当たり乱数値と、実行エリアのデータとに基づいて抽選結果を取得し（Ｓ３４４）、Ｓ３２３の処理へ移行する。
【３２３２】
これらのＳ３３４１～Ｓ３４４の処理は、上述した第１３実施形態では確変機能を有していなかったのに対し、本第１４実施形態では確変機能を有していることによる変更である。
【３２３３】
次に、図３４９を参照して、本第１４実施形態における設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）の詳細について説明をする。この設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）は、上述した第１３実施形態における設定値制御処理（図２９１，Ｓ１７２２）に代えて実行される処理であり、設定変更状態、および設定確認状態における制御を実行するための処理である。
【３２３４】
この設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）のうち、Ｓ３１０１～Ｓ３１１３の各処理では、それぞれ第１３実施形態における設定値制御処理（図２９１，Ｓ１７２２）のＳ３１０１～Ｓ３１１３の各処理と同一の処理が実行される。
【３２３５】
また、本第１４実施形態における設定値制御処理１４（Ｓ１７３１）では、Ｓ３１０８の処理において、設定キーがオフ位置であると判別した場合に（Ｓ３１０８：Ｙｅｓ）、設定値格納エリア２０３ｍａのデータを示す設定値コマンドを設定し（Ｓ３１２１）、本処理を終了する。このＳ３１２１の処理を実行することにより、設定変更状態が終了した時点で、即座に音声ランプ制御装置１１３に対して設定値を通知することができる。
【３２３６】

次に、図３５０を参照して、本第１４実施形態における主制御装置１１０のメイン処理１４の詳細について説明する。このメイン処理１４（図３５０参照）は、上述した第１３実施形態におけるメイン処理１３（図３２１）に代えて実行する処理である。

【３２３７】

このメイン処理１４のうち、Ｓ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理では、それぞれ第１３実施形態におけるメイン処理１３（図３２１）のＳ１８０１～Ｓ１８０３およびＳ１８０６～１８１６の各処理と同一の処理が実行される。

【３２３８】

また、本第１４実施形態におけるメイン処理１４（図３５０参照）では、Ｓ１８０３の処理を実行後、第１３実施形態における大当たり制御処理１３（図３２３参照）に代えて、大当たり制御処理１４を実行し（Ｓ１８５１）、Ｓ１８０６の処理へ移行する。この大当たり制御処理１４（Ｓ１８５１）の詳細について、図３５１を参照して説明する。

【３２３９】

この大当たり制御処理１４（Ｓ１８５１）のうち、Ｓ１９０１～Ｓ１９１２、および１９１８の各処理では、それぞれ第１３実施形態における大当たり制御処理１３（図３２２，Ｓ１８４１）のＳ１９０１～Ｓ１９１２、および１９１８の各処理と同一の処理が実行される。

【３２４０】

また、図３５１に示した通り、本第１４実施形態における大当たり制御処理１４（Ｓ１８５１）では、Ｓ１９１２の処理において、現在が大当たり終了のタイミングであると判別した場合に（Ｓ１９１２：Ｙｅｓ）、大当たり終了後の遊技状態を設定するための大当たり終了処理１４を実行し（Ｓ１１９１１）、本処理を終了する。この大当たり終了処理１４（Ｓ１１９１１）の詳細について、図３５２を参照して説明する。

【３２４１】

図３５２に示した通り、大当たり終了処理１４（Ｓ１１９１１）では、まず、今回の大当たりが確変大当たりであるか否かを判別する（Ｓ３５０１）。Ｓ３５０１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりではない（即ち、通常大当たりである）と判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｎｏ）、リミットカウンタ２０３ｇａの値を０に設定し（Ｓ３５０２）、確変フラグ２０３ｆａをオフに設定して（Ｓ３５０３）、Ｓ３５０８の処理へ移行する。

【３２４２】

一方、Ｓ３５０１の処理において、今回の大当たりが確変大当たりであると判別した場合は（Ｓ３５０１：Ｙｅｓ）、リミットカウンタ２０３ｇａの値に１を加算し（Ｓ３５０４）、次いで、加算後のリミットカウンタ２０３ｇａの値が１１になったか否かを判別する（Ｓ３５０５）。Ｓ３５０５の処理において、加算後のリミットカウンタの値が１１になったと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｙｅｓ）、リミット到達フラグ２０３ｇｂをオンに設定し（Ｓ３５０７）、Ｓ３５０２およびＳ３５０３の処理を実行後、Ｓ３５０８の処理へ移行する。一方、Ｓ３５０５の処理において、加算後のリミットカウンタ２０３ｇａの値が１１ではないと判別した場合は（Ｓ３５０５：Ｎｏ）、確変フラグ２０３ｆａをオンに設定し（Ｓ３５０６）、Ｓ３５０８の処理へ移行する。

【３２４３】

Ｓ３５０８の処理では、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータと、リミット到達フラグの状態と、に対応する時短回数を時短付与テーブル２０２ｑｆ（図３４１参照）から読み出して（Ｓ３５０８）、その読み出した時短回数を時短カウンタ２０３ｈのカウンタ値に設定する（Ｓ３５０９）。次いで、設定した時短回数を通知するための時短設定状態コマンドを設定し（Ｓ３５１０）、大当たり終了後の遊技状態に対応する状態コマンドを設定し（Ｓ３５１１）、実行中の大当たり種別と、当選時状態格納エリア２０３ｍｂのデータと、リミット到達フラグの状態と、に対応する変動パターンシナリオを特定する（Ｓ３５１２）。そして、Ｓ３５１２の処理で特定したシナリオを示すデータを変動パターンシナリオ格納エリアに格納し（Ｓ３５１３）、大当たりの終了を設定して（Ｓ３５１４）、本処理を終了する。この大当たり終了処理１４（図３５２参照

）を実行することにより、確変リミット回数を加味して、正確に大当たり終了後の遊技状態を設定することができる。

【３２４４】

＜第１４実施形態における音声ランプ制御装置の制御処理について＞

次に、図３５３から図３６３を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３５３を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理１４の詳細について説明をする。この立ち上げ処理１４は、上述した第１３実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５９）に代えて実行される処理であり、パチンコ機１０に対する電源投入に基づいて実行される処理である。

【３２４５】

この立ち上げ処理１４のうち、Ｓ４００１～Ｓ４０１１の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）における立ち上げ処理（図５９）のＳ４００１～Ｓ４０１１の各処理と同一の処理が実行される。

【３２４６】

また、本第１４実施形態における立ち上げ処理１４では、Ｓ４００１の処理が終了すると、次に、各役物の電源投入時における配置を判別して、原点からずれている役物がある場合に原点位置に戻すための原点復帰処理を実行し（Ｓ４０２１）、Ｓ４００２の処理へ移行する。この原点復帰処理（Ｓ４０２１）の詳細について、図３５４を参照して説明する。

【３２４７】

図３５４に示した通り、原点復帰処理（Ｓ４０２１）では、まず、設定変更状態を示す状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ８８０１）。Ｓ８８０１の処理において、設定変更状態を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ８８０１：Ｙｅｓ）、役物の原点復帰動作、および電源復帰動作の開始を遅延させるために復帰遅延フラグ２２３ｑｇをオンに設定し（Ｓ８８０２）、本処理を終了する。これにより、設定変更状態が終了されるまで役物の復帰動作を遅延させることができるので、設定変更状態において役物が動作してしまい、設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させてしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠１２および正面枠１４が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。

【３２４８】

一方、Ｓ８８０１の処理において、設定変更状態を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ８８０１：Ｎｏ）、次に、設定確認状態を示す状態コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ８８０３）。設定確認状態を示す状態コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ８８０３：Ｙｅｓ）、初期化フラグ２２３ｑｃおよび投入時動作フラグ２２３ｑｄをオフに設定し（Ｓ８８０４）、本処理を終了する。即ち、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）を行わない（回避する）ように設定する。これは、設定確認状態は、多くの場合、遊技可能状態において問題無くパチンコ機１０が可動している状況において操作者（例えば、ホールの店員等）の操作によって移行される状態であるため、役物に異常が発生している可能性が極めて低いためである。設定確認状態において役物の復帰動作を回避する構成とすることにより、設定確認状態が終了してから役物の動作も含めて通常通り遊技が可能となる状態へと移行するまでの時間を短縮することができる。

【３２４９】

一方、Ｓ８８０３の処理において、設定確認状態を示す状態コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ８８０３：Ｎｏ）、次に、原点からずれている役物が有るか否かを判

別する（Ｓ８８０５）。Ｓ８８０５の処理において、原点からずれている役物が有ると判別した場合は（Ｓ８８０５：Ｙｅｓ）、原点からずれている役物に対して原点位置方向への動作を設定し（Ｓ８８０６）、Ｓ８８０７の処理へ移行する。一方、原点からずれている役物が無いと判別した場合は（Ｓ８８０５：Ｎｏ）、Ｓ８８０６の処理をスキップし、Ｓ８８０７の処理へ移行する。Ｓ８８０７の処理では、初期化フラグ２２３ｑｃをオンに設定し（Ｓ８８０７）、本処理を終了する。

【３２５０】

次に、図３５５を参照して、本第１４実施形態における音声ランプ制御装置１１３のメイン処理１４の詳細について説明する。このメイン処理１４は、上述した第１３実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図６０）に代えて実行される処理である。

【３２５１】

このメイン処理１４のうち、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）におけるメイン処理（図６０）のＳ４１０１～Ｓ４１１１、およびＳ４１１４～Ｓ４１１８の各処理と同一の処理が実行される。

【３２５２】

また、本第１４実施形態におけるメイン処理１４では、Ｓ４１１１の処理が終了すると、次いで、各種役物の動作を制御するための役物制御処理を実行する（Ｓ４１４１）。この役物制御処理（Ｓ４１４１）の詳細については図３５６および図３５７を参照して後述する。Ｓ４１４１の処理が終了すると、次いで、コマンド判定処理１４を実行する（Ｓ４１４２）。このコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）の詳細については図３５８から図３６１を参照して後述する。Ｓ４１４２の処理を実行後は、変動表示設定処理１４を実行し（Ｓ４１４３）、Ｓ４１１４の処理へ移行する。この変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）の詳細については図３６２および図３６３を参照して後述する。

【３２５３】

次に、図３５６を参照して、メイン処理１４（図３５５）内の一処理である役物制御処理（Ｓ４１４１）の内容について説明をする。

【３２５４】

図３５６に示した通り、本第１４実施形態における役物制御処理（Ｓ４１４１）では、まず、初期化フラグ２２３ｑｃがオンであるか否かを判別する（Ｓ８９０１）。Ｓ８９０１の処理において、初期化フラグ２２３ｑｃがオンであると判別した場合は（Ｓ８９０１：Ｙｅｓ）、役物の復帰動作（初期動作）を設定するための初期動作処理を実行し（Ｓ８９０２）、本処理を終了する。この初期動作処理（Ｓ８９０２）の詳細については図３５７を参照して後述する。

【３２５５】

一方、Ｓ８９０１の処理において、初期化フラグ２２３ｑｃがオフであると判別した場合は（Ｓ８９０１：Ｎｏ）、次に、動作停止する役物が有るか否かを判別する（Ｓ８９０３）。動作停止する役物が有ると判別した場合は（Ｓ８９０３：Ｙｅｓ）、当該役物の動作停止を設定し、役物動作フラグ２２３ｑｆの対応するビットに０を設定して（Ｓ８９０４）、Ｓ８９０５の処理へ移行する。これに対し、Ｓ８９０３の処理において、動作停止する役物が無いと判別した場合は（Ｓ８９０３：Ｎｏ）、Ｓ８９０４の処理をスキップし、Ｓ８９０５の処理へ移行する。

【３２５６】

Ｓ８９０５の処理では、動作開始する役物が有るか否かを判別する（Ｓ８９０５）。Ｓ８９０５の処理において、動作開始する役物が有ると判別した場合は（Ｓ８９０５：Ｙｅｓ）、動作開始を設定し、役物動作フラグ２２３ｑｆの対応するビットに１を設定し（Ｓ８９０６）、Ｓ８９０７の処理へ移行する。一方、Ｓ８９０５の処理において、動作開始する役物が無いと判別した場合は（Ｓ８９０５：Ｎｏ）、Ｓ８９０６の処理をスキップし、Ｓ８９０７の処理へ移行する。

【３２５７】

Ｓ８９０７の処理では、復帰待機フラグ２２３ｑｈがオンであるか否かを判別する（Ｓ８９０７）。復帰待機フラグ２２３ｑｈがオンであると判別した場合は（Ｓ８９０７：Ｙｅｓ）、役物の復帰動作が遅延されており、且つ、当該遅延が解除された（復帰動作が実行可能な状態となった）ことを意味するため、復帰待機フラグ２２３ｑｈをオフに設定し（８９０８）、Ｓ８９０９の処理へ移行する。復帰待機フラグがオフであると判別した場合は（Ｓ８９０７：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。

【３２５８】

Ｓ８９０９の処理では、原点からずれている役物が有るか否かを判別する（Ｓ８９０９）。原点からずれている役物が有ると判別した場合は（Ｓ８９０９：Ｙｅｓ）、原点からずれている役物に対して原点位置方向への動作を設定し（Ｓ８９１０）、初期化フラグ２２３ｑｃをオンに設定し（Ｓ８９１１）て、本処理を終了する。一方、原点からずれている役物が無いと判別した場合は（Ｓ８９０９：Ｎｏ）、Ｓ８９１０の処理をスキップして、Ｓ８９１１の処理を実行し、本処理を終了する。

【３２５９】

次に、図３５７を参照して、役物制御処理（図３５６，Ｓ４１４１）内の一処理である初期動作処理（Ｓ８９０２）の詳細について説明をする。

【３２６０】

図３５７に示した通り、本第１４実施形態における初期動作処理（Ｓ８９０２）では、まず、役物の異常動作を検出したか否かを判別する（Ｓ９００１）。Ｓ９００１の処理において、異常動作を検出したと判別した場合は（Ｓ９００１：Ｙｅｓ）、異常を検出した役物に応じた報知動作を設定し（Ｓ９００２）、エラーコマンドを設定して（Ｓ９００３）、Ｓ９００４の処理へ移行する。一方、Ｓ９００１の処理において、異常動作を検出していないと判別した場合は（Ｓ９００１：Ｎｏ）、Ｓ９００２およびＳ９００３の処理をスキップし、Ｓ９００４の処理へ移行する。

【３２６１】

Ｓ９００４の処理では、投入時動作フラグ２２３ｑｄがオンであるか否かを判別する（Ｓ９００４）。投入時動作フラグ２２３ｑｄがオフであると判別した場合は（Ｓ９００４：Ｎｏ）、次いで、原点復帰中の役物が有るか否かを判別する（Ｓ９００５）。Ｓ９００５の処理において、原点復帰中の役物が有ると判別した場合は（Ｓ９００５：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９００５の処理において、原点復帰中の役物が無いと判別した場合は（Ｓ９００５：Ｎｏ）、すべての役物用モータの駆動ステップ数を０に設定し（Ｓ９００６）、１秒間の動作停止期間を設定し（Ｓ９００７）、投入時動作フラグ２２３ｑｄをオンに設定して（Ｓ９００８）、本処理を終了する。

【３２６２】

一方、Ｓ９００４の処理において、投入時動作フラグ２２３ｑｄがオンであると判別した場合は（Ｓ９００４：Ｙｅｓ）、次いで、動作停止期間（１秒間）が経過したか否かを判別する（Ｓ９００９）。動作停止期間が経過していないと判別した場合は（Ｓ９００９：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ９００９の処理において、動作停止期間が経過したと判別した場合は（Ｓ９００９：Ｙｅｓ）、復帰ポインタ２２３ｑｅを更新し（Ｓ９０１０）、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃ（図３４６，（ａ）参照）から復帰ポインタ２２３ｑｅにより指定されるデータを読み出し（Ｓ９０１１）、次いで、ＥＮＤ情報を読み出したか否かを判別する（Ｓ９０１２）。Ｓ９０１２の処理において、ＥＮＤ情報を読み出したと判別した場合は（Ｓ９０１２：Ｙｅｓ）、電源復帰動作が終了したことを意味するので、初期化フラグ２２３ｑｃおよび投入時動作フラグ２２３ｑｄをオフに設定して（Ｓ９０１４）、本処理を終了する。一方、Ｓ９０１２の処理において、電源復帰動作テーブル２２２ｑｃから読み出したデータがＥＮＤ情報ではないと判別した場合は（Ｓ９０１２：Ｎｏ）、読み出したデータに対応する役物の動作を設定し（Ｓ９０１３）、本処理を終了する。

【３２６３】

次に、図３５８を参照して、本第１４実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１４

２）の詳細について説明をする。このコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）は、上述した第１３実施形態（および第１１実施形態）におけるコマンド判定処理１１（図２９３，Ｓ４１３１）に代えて実行される処理である。

【３２６４】

このコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）のうち、Ｓ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１６～Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５およびＳ４２４２の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１１実施形態）におけるコマンド判定処理１１（図２９３，Ｓ４１３１）のＳ４２０３，Ｓ４２０５，Ｓ４２０７～Ｓ４２１１、Ｓ４２１４，Ｓ４２１６～Ｓ４２１８，Ｓ４２２０，Ｓ４２３１，Ｓ４２３３～Ｓ４２３５およびＳ４２４２の各処理と同一の処理が実行される。

【３２６５】

また、図３５８に示した通り、本第１４実施形態におけるコマンド判定処理１４（Ｓ４１４２）では、Ｓ４２３１の処理において、状態コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２３１：Ｙｅｓ）、第１３実施形態（および第１１実施形態）における状態コマンド受信処理１１（図２９４参照）に代えて、状態コマンド受信処理１４を実行し（Ｓ１４２０１）、本処理を終了する。この状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）の詳細については図３５９および図３６０を参照して後述する。

【３２６６】

また、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信したと判別した場合に（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、大当たりに関連するコマンドの種別に応じた制御を実行するための大当たり関連処理１４を実行し（Ｓ１４２０２）、本処理を終了する。この大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）の詳細については図３６１を参照して後述する。

【３２６７】

一方、Ｓ４２１８の処理において、当たり関連コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４２１８：Ｎｏ）、次いで、設定値コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１４２０３）。設定値コマンドを受信したと判別した場合は（Ｓ１４２０３：Ｙｅｓ）、コマンドが示す設定値に応じて従設定値格納エリア２２３ｑａを更新し（Ｓ１４２０４）、本処理を終了する。これに対し、Ｓ１４２０３の処理において、設定値コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ１４２０３：Ｎｏ）、Ｓ４２２０の処理へ移行する。

【３２６８】

次に、図３５９を参照して、コマンド判定処理１４（図３５８，Ｓ４１４２）内の一処理である状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）の内容について説明をする。この状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）は、上述した第１３実施形態（および第１１実施形態）における状態コマンド受信処理１１（図２９４，Ｓ４２４１）に代えて実行される処理である。

【３２６９】

この状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）のうち、Ｓ４５０９、およびＳ４５１１～Ｓ４５１４の各処理では、それぞれ第１３実施形態の状態コマンド受信処理１１（図２９４，Ｓ４２４１）のＳ４５０９、およびＳ４５１１～Ｓ４５１４各処理と同一の処理が実行される。

【３２７０】

また、図３５９に示した通り、本第１４実施形態における状態コマンド受信処理１４（Ｓ１４２０１）では、Ｓ４５１３の処理において、受信したコマンドが設定確認状態を示すコマンドではないと判別した場合に（Ｓ４５１３：Ｎｏ）、通常の遊技が可能な状態において受信した状態コマンドの種別に応じた制御を実行するための通常時状態設定処理を実行し（Ｓ４５２１）を実行し、Ｓ４５０９の処理へ移行する。この通常時状態設定処理（Ｓ４５２１）の詳細について、図３６０を参照して説明する。

【３２７１】

この通常時状態設定処理（Ｓ４５２１）では、まず、復帰遅延フラグ２０３ｑｇがオンで

あるか否かを判別する（Ｓ９１０１）。復帰遅延フラグ２０３ｇがオンであると判別した場合は（Ｓ９１０２：Ｙｅｓ）、設定確認状態において通常の遊技状態を示す状態コマンドが通知されたことを意味し、設定確認状態が終了されて復帰動作が可能になったことを意味するので、復帰遅延フラグ２０３ｑｇをオフに設定し、復帰待機フラグ２０３ｑｈをオンに設定して（Ｓ９１０２）、Ｓ９１０５の処理へ移行する。一方、Ｓ９１０１の処理において、復帰遅延フラグ２０３ｑｇがオフであると判別した場合は（Ｓ９１０１：Ｎｏ）、次いで、受信したコマンドが通常状態または潜確状態のどちらかを示すコマンドであるか否かを判別する（Ｓ９１０３）。Ｓ９１０３の処理において、受信したコマンドが通常状態または潜確状態のどちらかを示すコマンドであると判別した場合は（Ｓ９１０３：Ｙｅｓ）、スルー回数カウンタ２２３ｑｂの値に１を加算して更新し（Ｓ９１０４）、Ｓ９１０５の処理へ移行する。一方、Ｓ９１０３の処理において、受信したコマンドが通常状態または潜確状態を示すコマンドではないと判別した場合は（Ｓ９１０３：Ｎｏ）、Ｓ９１０４の処理をスキップして、Ｓ９１０５の処理へ移行する。

【３２７２】

Ｓ９１０５の処理では、遊技状態に変更があるか否かを判別する（Ｓ９１０５）。Ｓ９１０５の処理において、遊技状態に変更があると判別した場合は（Ｓ９１０５：Ｙｅｓ）、変更後の遊技状態に対応する表示用コマンドを設定し（Ｓ９１０６）、本処理を終了する。一方、Ｓ９１０５の処理において、遊技状態に変更はないと判別した場合は（Ｓ９１０５：Ｎｏ）、Ｓ９１０６の処理をスキップし、本処理を終了する。

【３２７３】

次に、図３６１を参照して、コマンド判定処理１４（図３５８，Ｓ４１４２）内の一処理である大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）の内容について説明をする。この大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）は、上述した第１３実施形態（および第１実施形態）における大当たり関連処理（図６８，Ｓ４８０２）に代えて実行される処理である。

【３２７４】

この大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）のうち、Ｓ４９０１，Ｓ４９０２，およびＳ４９１３～Ｓ４９１６の各処理では、それぞれ第１３実施形態（および第１実施形態）における大当たり関連処理（図６８，Ｓ４８０２）のＳ４９０１，Ｓ４９０２，およびＳ４９１３～Ｓ４９１６の各処理と同一の処理が実行される。

【３２７５】

また、図３６１に示した通り、本第１４実施形態における大当たり関連処理１４（Ｓ１４２０２）では、Ｓ４９０１の処理において、大当たり開始コマンドを受信していないと判別した場合は（Ｓ４９０１：Ｎｏ）、Ｓ４９１３の処理へ移行する。

【３２７６】

また、図３６１に示した通り、本第１４実施形態における大当たり関連処理１４（図３６１参照）では、Ｓ４９０２の処理を実行後、普通図柄の時短状態の間の当たりか否かを判別する（Ｓ４９２１）。普通図柄の時短状態の間の当たりではないと判別した場合は（Ｓ４９２１：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。一方、Ｓ４９２１の処理において、普通図柄の時短状態の間の当たりであると判別した場合は（Ｓ４９２１：Ｙｅｓ）スルー回数カウンタ２２３ｑｂの値を０にリセットし（Ｓ４９２２）、本処理を終了する。この大当たり関連処理１４（図３６１参照）を実行することにより、連荘モード、若しくは引き戻しモードへと移行した場合に、スルー回数をリセットすることができる。よって、遊技者にとって不利な状況がどれだけ続いているのかを正確に把握することができる。

【３２７７】

次に、図３６２を参照して、本第１４実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）の詳細について説明をする。この変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）は、上述した第１３実施形態における変動表示設定処理１３（図３２５，Ｓ４１６１）に代えて実行される処理である。

【３２７８】

この変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）のうち、Ｓ５２３１，Ｓ５２８１，Ｓ５２８２

，およびＳ５２８４～Ｓ５２８７の各処理では、それぞれ第１３実施形態における変動表示設定処理１３（図３２５，Ｓ４１６１）のＳ５２３１，Ｓ５２８１，Ｓ５２８２，およびＳ５２８４～Ｓ５２８７の各処理と同一の処理が実行される。

【３２７９】

また、図３６２に示した通り、本第１４実施形態における変動表示設定処理１４（Ｓ４１４３）では、Ｓ５２８２の処理を実行後、第１３実施形態における演出態様設定処理１３（図３２７参照）に代えて、演出態様設定処理１４を実行し（Ｓ５２９１）、Ｓ５２８４の処理へ移行する。この演出態様設定処理１４（Ｓ５２９１）の詳細について、図３６３を参照して説明する。

【３２８０】

この演出態様設定処理１４（Ｓ５２９１）のうち、Ｓ８２０７およびＳ８２０８の各処理では、それぞれ第１３実施形態における演出態様設定処理１３（図３２６，Ｓ５２８３）のＳ８２０７およびＳ８２０８の各処理と同一の処理が実行される。

【３２８１】

また、図３６３に示した通り、本第１４実施形態における演出態様設定処理１４（Ｓ５２９１）では、まず、設定示唆用の変動パターンが通知されたか否かを判別する（Ｓ１８２１１）。設定示唆用の変動パターンが通知されたと判別した場合は（Ｓ１８２１１：Ｙｅｓ）、変動パターンの種別に対応する設定示唆演出態様を決定し（Ｓ１８２１２）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。具体的には、偶数示唆スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「２」，「４」，「６」の３つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（トリプルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、奇数示唆スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「１」，「３」，「５」の３つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（トリプルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、設定１否定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「２」，「６」の２つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（ダブルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、高設定確定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「４」，「５」，「６」の３つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生する（トリプルリーチが発生する）態様の設定示唆演出が設定され、設定６確定スーパーリーチの変動パターンが通知された場合は、「６」の数字が付された第３図柄でリーチが発生する態様の設定示唆演出が設定される。これにより、リーチが発生した場合に、リーチの図柄に付された数字を確認するだけで、容易に設定示唆演出によって示唆されている設定値を把握することができるので、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。

【３２８２】

なお、本第１４実施形態では、設定示唆用の変動パターン以外でリーチを発生させる場合は、設定示唆に用いられる「１」～「６」の数字が付された第３図柄以外の第３図柄（「７」～「９」の数字が付された第３図柄）でリーチを発生させるように構成している。これにより、設定示唆用の変動パターンであるか否かをリーチが発生した図柄に付された数字を確認するだけで容易に理解させることができる。よって、遊技者にとって分かり易い演出態様を実現することができる。

【３２８３】

一方、Ｓ１８２１１の処理において、設定示唆用の変動パターンが通知されていないと判別した場合は（Ｓ１８２１１：Ｎｏ）、次いで、今回の変動が外れに対応する変動パターンであるか否かを判別する（Ｓ１８２１３）。今回の変動が外れに対応する変動パターンであると判別した場合は（Ｓ１８２１３：Ｙｅｓ）、次に、現在が通常状態又は潜確状態であるか否かを判別する（Ｓ１８２１４）。Ｓ１８２１４の処理において、現在が通常状態又は潜確状態であると判別した場合は（Ｓ１８２１４：Ｙｅｓ）、スルー回数カウンタ２２３ｑｂの値に対応する抽選確率で状態示唆演出の実行可否を抽選し（Ｓ１８２１５）、当該実行可否の抽選に当選したか否かを判別する（Ｓ１８２１６）。Ｓ１８２１６の処理において、実行可否の抽選に当選したと判別した場合は（Ｓ１８２１６：Ｙｅｓ）、演

出種別選択テーブル２２２ｑｂ（図３４５参照）を参照して、設定値と演出カウンタ２２３ｆの値とに対応する演出態様を決定し（Ｓ１８２１７）、Ｓ８２０８の処理へ移行する。

【３２８４】

一方、Ｓ１８２１３の処理において、今回の変動が外れに対応する変動パターンではないと判別した場合と（Ｓ１８２１３：Ｎｏ）、Ｓ１８２１４の処理において、現在が通常状態又は潜確状態のどちらでもないと判別した場合と（Ｓ１８２１４：Ｎｏ）、Ｓ１８２１６の処理において、状態示唆演出の実行可否の抽選において非当選になったと判別した場合には（Ｓ１８２１６：Ｎｏ）、Ｓ８２０７の処理へ移行する。

【３２８５】

この演出態様設定処理１４（図３６３参照）を実行することにより、設定示唆用の変動パターンが主制御装置１１０から通知された場合に、変動種別に応じた設定値を示唆する演出を実行することができる上に、設定示唆用の変動パターンが通知されなかった場合でも、遊技者に不利な状況が連続しているほど、設定示唆演出の実行割合を高めることができる。よって、遊技者に対して設定を示唆し得る変動表示演出のバリエーションを豊富にすることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２８６】

以上説明した通り、本第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり抽選と、変動パターンを決定するための抽選とを、同一の乱数値に基づいて実行するように構成した。そして、一部の設定値において当たりとなり、一部の設定値において外れとなる乱数値に対応する外れの変動パターンとして、特別な外れ変動パターンが選択されるように構成した。つまり、一部の設定値でしか選択されない外れ変動パターンが実行された場合に、設定値を推測する（絞り込む）ことが可能に構成した。このように構成することで、外れ時に実行される変動パターンの種別に注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。また、主制御装置１１０において抽選される変動種別によって設定を示唆することができるので、音声ランプ制御装置１１３側では、単に特別図柄の抽選が実行される毎に出力される変動パターンコマンドを解析して、その解析結果に応じた変動パターン演出を実行するだけでよく、音声ランプ制御装置１１３の処理負荷を低減することができる。また、音声ランプ制御装置１１３側では、変動種別と変動パターン演出の演出態様との対応関係のみを規定しておけばよく、設定値そのものを把握しておかなくても良い（即ち、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して設定値を通知しなくてもよい）ため、主制御装置１１０の処理負荷を軽減することができると共に、不正に設定値を取得されてしまうことを防止（抑制）することができる。

【３２８７】

また、本第１４実施形態では、遊技者にとって不利な状況になるほど、設定を示唆することが可能な特定の演出（当選率示唆演出）の実行割合が高くなるように構成した。即ち、大当たり終了後に有利な遊技状態（次の大当たりまで継続する確変状態、若しくは時短回数が１００回の時短状態）へと移行できなかった回数が連続する程（スルー回数が多くなるほど）、当選率示唆演出の実行割合が高くなるように構成した。これにより、不利な状況が長く続いているパチンコ機１０において遊技を開始しようと遊技者に思わせることができるので、パチンコ機１０の稼働率を向上させることができる。

【３２８８】

更に、本第１４実施形態では、電源投入時において設定変更状態である場合に、電源復帰動作（および原点復帰動作）を設定変更が終了するまで遅延させるように構成している。このように構成することで、各役物の動作に邪魔をされて設定変更操作が行い難くなってしまうことを抑制することができるので、設定変更操作時における利便性を向上させることができる。また、設定変更状態においては、パチンコ機１０の背面側に設けられている設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２および正面枠１４を開放する必要があるが、これらが開放した状態においては、内枠１２および外枠１４が開閉軸のみによって支持された比較的不安定な状態となるため、役物の復帰動作を実行させ

てしまうと異常な負荷が生じてしまい、開閉軸等の破損を招来してしまう可能性がある。これに対して、設定変更状態において役物の復帰動作を遅延させる構成とすることにより、内枠１２および正面枠１４が開放されている不安定な状態において役物が動作することを抑制できるので、開閉軸等の破損を防止することができる。

【３２８９】

また、本第１４実施形態では、電源投入時において設定確認状態である場合は、電源復帰動作（および原点復帰動作）を回避するように構成している。電源投入時に設定確認状態である場合は、パチンコ機１０の状況が変化する可能性が低いためである。このように構成することで、設定確認状態の終了後に早期に役物が通常通り可動可能な状態に復帰させることができる。

【３２９０】

なお、本第１４実施形態では、大当たり終了後に有利な連荘モード、若しくは引き戻しモードのどちらにも移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど、通常状態において当選率示唆演出が実行される確率が高くし、結果的に設定値が示唆される可能性を高くするように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、通常大当たりに連続して当選する程、大当たり終了後に通常状態に移行した場合に、当選率示唆演出の実行確率を高くするように構成してもよい。このように構成することで、不利な通常大当たりに当選した場合でも、遊技者の遊技に対するモチベーションが低下してしまうことを抑制することができる。

【３２９１】

本第１４実施形態では、大当たり終了後に有利な連荘モード、若しくは引き戻しモードのどちらにも移行できなかった連続回数（スルー回数）が多くなるほど、通常状態において当選率示唆演出が実行される確率が高くなるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、上述した第１２実施形態と組み合わせて、有利な連荘モードＢ（潜確状態）において第１特別図柄の抽選で外れが連続するほど当選率示唆演出が実行され易くなるように構成してもよい。また、例えば、連荘モードＢにおいて賞球をほぼ得ることができない第１特別図柄の小当たりによって、有利な第２特別図柄の小当たり変動が外れ図柄で強制停止されてしまうという不利な状況が発生するほど、当選率示唆演出が発生しやすくなるように構成してもよい。このように構成することで、不利な状況が発生した場合における遊技者のストレスを軽減することができる。また、例えば、確変状態において、特別図柄の抽選が実行される毎に特別図柄の低確率状態へと移行（転落）させるか否かの抽選を実行するタイプのパチンコ機１０において、確変状態に設定されてから転落抽選に当選するまでの特別図柄の抽選回数が少ないほど、当選率示唆演出により設定値が示唆され易くなるように構成してもよい。このように構成することで、少ない抽選回数で不利な特別図柄の低確率状態に転落してしまった場合にも、遊技者の失望感を軽減させることができる。

【３２９２】

本第１４実施形態では、設定に応じて大当たり判定値（乱数値）の分布を異ならせ、一部の設定値で外れとなり、且つ、一部の設定値で大当たりとなる乱数値で外れとなった場合に特別な変動パターンが決定されるように構成することにより、当該特別な変動パターンによって設定値を示唆することが可能に構成していたが、これに限られるものではない。例えば、単に設定に応じて異なるデータが規定された変動パターン選択テーブルを参照する構成とし、一部の設定値で選択され易くなる変動パターンや、一部の設定値でしか選択されない変動パターンを設けてもよい。このように構成することで、大当たり判定値を離散的な値とする必要がなくなるため、大当たり判定値を設定する際の開発者の手間を軽減することができる。

【３２９３】

本第１４実施形態では、設定キー１１０ｂがオンの状態で、且つ、ＲＡＭクリア操作を伴って電源が投入された場合に、役物の復帰動作を遅延させる構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、ＲＡＭクリア操作を伴って電源が投入された場合には、無

条件に役物の復帰動作を実行させるように構成してもよい。このように構成することで、設定変更状態が終了後、役物も含めて通常の遊技が可能な状態に移行するまでの期間を短縮することができる。

【３２９４】

本第１４実施形態では、特別図柄の高確率状態、および特別図柄の低確率状態における大当たり確率のみを、設定に応じて異ならせる構成としていたが、設定に応じて異ならせることができる対象はこれに限られるものではない。設定値に応じて遊技者の有利度合いが異なっていればよく、例えば、確変リミット回数を設定が高くなる程多くしてもよい。このように構成することで、連荘モードへと移行した場合に、設定が高い程より多くの回数、連荘モードがループし易くなるので、遊技者に対して、より高い設定値のパチンコ機１０で遊技を行いたいと強く願わせることができる。よって、設定示唆演出や当選率示唆演出の内容により注目して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３２９５】

本第１４実施形態では、電源投入時に設定変更状態であった場合（即ち、パチンコ機１０の背面側の設定キー１１０ｂや設定スイッチ１１０ｃを操作するために内枠１２や正面枠１４が開放されている場合）は、当該設定変更状態が終了するまでの間、役物の復帰動作（原点復帰動作、電源復帰動作）の開始を遅延させるように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、設定変更状態が終了したとしても、内枠１２および正面枠１４のうち少なくとも一方が開放されている間は、役物の復帰動作の開始が遅延されるように構成してもよい。このように構成することで、内枠１２や正面枠１４が開放されている状態で役物が動作してしまい、内枠１２の開閉軸や正面枠１４に対して通常遊技中とは異なる負荷がかかってしまうことを抑制することができる。よって、ヒンジ１８やヒンジ１９等に通常よりも大きな負荷が生じる結果、破損してしまうことを抑制することができる。

【３２９６】

本第１４実施形態では、電源投入時が設定変更状態であった場合、役物の復帰動作の開始を遅延させるように構成していたが、これに限られるものではない。一部または全部の役物について、復帰動作を遅延させずに電源投入に基づいて実行させてもよい。この場合、設定変更状態であるか否かによらず電源投入直後に復帰動作を開始させる役物としては、設定変更動作の妨げにならず、且つ、内枠１２や正面枠１４が開いている状態において役物動作に基づく重心位置の移動量が所定量（例えば、５ｃｍ）以内に収まるものに設定すればよい。内枠１２や正面枠１４が開放されている状態においては、これらが開閉軸のみによって支えられているため、重心位置が大きくズレ得る役物（重量が重い役物や、移動速度が速い役物、移動距離が長い役物等）を可動させてしまうと、開閉軸に対して過剰な負荷が生じてしまう虞がある。よって、可動によって内枠１２や正面枠１４の重心位置への影響がほとんどない役物の復帰動作のみを電源投入直後に開始させる構成とすることで、内枠１２や正面枠１４の開閉軸等が破損してしまうことを抑制することができる。

【３２９７】

本第１４実施形態では、大当たりを報知するための第３図柄に関しては、何ら制限無く選択する構成としていた。つまり、「６」が付された第３図柄でリーチが発生したとしても、同一の第３図柄が３つ揃って大当たりが報知されてしまうと、外れ変動の一種である設定６確定スーパーリーチではないことも確定してしまうように構成していたが、これに限られるものではない。例えば、「１」～「６」の数字が付された第３図柄でリーチが発生した場合（つまり、設定示唆の変動パターンで選択され得る第３図柄でリーチが発生した場合）は、当たりになっても外れになってもリーチが発生した第３図柄に付された数字で設定を示唆する（同一の第３図柄が揃ったか否かとは無関係に設定を示唆する）ように構成してもよい。このように構成することで、良い設定が示唆されたと思ったにもかかわらず大当たりが報知されてしまい、遊技者にぬか喜びしてしまったと思わせてしまうことを抑制することができる。

【３２９８】

＜第１４実施形態の変形例＞
次に、図３６８を参照して、上述した第１４実施形態の変形例について説明する。上述した第１４実施形態では、第３図柄表示装置８１においてリーチが発生した場合に、そのリーチが発生している図柄に付された数字によって、変動パターンの種別を遊技者に示唆するように構成していた。より具体的には、「２」，「４」，「６」の３つの数字が付された第３図柄で同時にリーチが発生することで、偶数設定の可能性が高いことを示唆し、「１」，「３」，「５」の３つの数字が付された第３図柄で同時にリーチが発生することで、奇数設定の可能性が高いことを示唆し、「２」，「６」の２つの数字が付された第３図柄でそれぞれリーチが発生することで、設定１の可能性が無いことを示唆し、「４」，「５」，「６」の３つの数字が付された第３図柄で同時にリーチが発生することで、高設定である（設定４～６のいずれかである）ことを示唆し、「６」の数字が付された第３図柄でリーチが発生することで、設定６であることを示唆するように構成していた。
【３２９９】
これに加えて、本変形例では、リーチが発生する前に、演出態様によって設定示唆演出が発生する可能性があることを示唆する各種の演出例について説明する。
【３３００】
まず、図３６８（ａ）は、リーチ図柄の種別を遊技者に選択させるリーチ図柄選択演出が実行された場合における第３図柄表示装置８１の表示態様の一例を示した図である。このリーチ図柄選択演出は、リーチが発生するタイミング（例えば、変動開始後１１秒経過時点）よりも前の所定期間（例えば、変動開始後５秒～１０秒経過時）の期間で実行される可能性がある演出である。図３６８（ａ）に示した通り、リーチ図柄示唆演出が実行されると、副表示領域Ｄｓにおける小領域Ｄｓ３に対して、吹き出しを模した表示領域が形成されると共に、その表示領域の内部に「ＰＵＳＨでリーチ図柄を選べ！！」という文字が表示される。また、第３図柄表示装置８１における主表示領域Ｄｍには、その中央に、横長略長方形形状で「選べ！」という文字が表示された表示領域が形成されると共に、主表示領域Ｄｍの右上側に、「４」，「５」，「６」の数字が付された３つの第３図柄が表示され、右下側に、「６」の数字が付された第３図柄が表示された表示領域が形成され、左上側に、「７」の数字が付された第３図柄が表示された表示領域が形成され、左下側に、「２」，「４」，「６」の数字が付された３つの第３図柄が表示される。このリーチ図柄選択演出の実行中は、異なる第３図柄の組み合わせが表示された４つの表示領域のうち１の表示領域が点灯（発光）した見た目に設定され、残りの表示領域が消灯した見た目に設定される。遊技者が枠ボタン（ＰＵＳＨボタン）２２を押下した時点で点灯した見た目に設定されている表示領域に示された第３図柄が、当該変動表示演出におけるリーチ図柄として設定される。これにより、遊技者に対して、リーチ図柄を選択させる楽しみを与えることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。また、「６」の数字が付された第３図柄でのリーチを選択して、当該リーチが外れた場合、設定６確定スーパーリーチであることが確定するので、当たりになったとしても、外れになったとしても遊技者を喜ばせることができる。言い換えれば、リーチ図柄選択演出において選択肢の中に高設定示唆スーパーリーチや設定６確定スーパーリーチ等の、外れた場合に比較的遊技者に有利な設定が確定する図柄の組み合わせが含まれている場合に、高設定を望む遊技者に対しては、設定示唆用の図柄の組み合わせを選択した上で、当該変動表示が外れとなることを期待させることができる。また、逆に、大当たりを期待する遊技者に対しては、大当たりが報知されることを期待して遊技を行わせることができる。このように、リーチ図柄選択演出を実行することにより、高設定を望む遊技者であるか、大当たりを望む遊技者であるかに応じて、選択するリーチ図柄、および期待する変動表示の結果を異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。
【３３０１】
また、高設定を望む遊技者の場合、特に、当該変動に対する予告（例えば、所謂、保留予告演出やコメント予告演出等）の期待度が低い場合（大当たりとなる可能性が低いことに対応する内容の場合）に、リーチ図柄選択演出において高設定の示唆に対応する組み合わ

せの選択肢（表示領域）が表示された時点で、高設定が示唆される期待感を高めることができる。つまり、他の演出との兼ね合いで、リーチ図柄選択演出が実行された場合に、設定が示唆される（外れとなる）可能性が高いのか、大当たりが報知される可能性が高いのかを水素くさっせる遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができる。

【３３０２】

次に、図３６８（ｂ）を参照して、本変形例におけるリーチ図柄先読み演出について説明する。図３６８（ｂ）は、リーチ図柄先読み演出の表示態様を示した図である。図３６８（ｂ）に示した通り、リーチ図柄先読み演出が実行されると、小領域Ｄｓ３において、「保留内に６リーチ有り」という文字が表示される。つまり、いずれかの保留球に基づく変動表示において、「６」図柄でリーチが発生する演出態様のリーチ演出が実行されるということを遊技者に対して容易に理解させることができる。よって、この場合も。高設定を望む遊技者に対して、「６」の図柄でリーチが発生した場合に外れることを期待させることができる。また、一部の保留図柄の表示態様が変更される予告演出（所謂保留予告演出）が生じている場合には、当該保留予告演出が生じている保留球（即ち、表示態様が変更されていない保留球に比較して大当たり期待度が高い保留球）で「６」の図柄のリーチが発生しないことをより強く期待させることができるという、斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。なお、リーチ図柄先読み演出には、設定示唆用の他の第３図柄を報知するパターンについても設けられているし、他の図柄（例えば、大当たり期待度が高い「７」図柄等）を報知する態様も設けられている。これにより、リーチ図柄先読み演出が実行された際に、報知された図柄の種別から、大当たり期待度や設定示唆が行われる期待度等を推測する遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる。

【３３０３】

本第１４実施形態では、設定変更状態や設定確認状態において、設定値を設定値表示装置１１０ａに表示させるように構成していたが、これに代えて、又は加えて、第３図柄表示装置８１に対しても表示させるように構成してもよい。この場合、設定変更状態や設定確認状態において、役物の復帰動作を遅延若しくは回避させることにより、役物の可動によって第３図柄表示装置８１に表示される設定値が役物の背後に隠れてしまうことを抑制できるので、設定変更状態や設定確認状態における役物の動作をより好適に制御することができる。

【３３０４】

本第１４実施形態では、設定変更状態の間、役物の復帰動作の開始を抑制（遅延）させるように構成していたが、設定変更状態であっても復帰動作を開始させてもよい。この場合、設定変更状態では内枠１２や正面枠１４が開放されて、ホールの店員によってパチンコ機１０の背面側に対する操作が行われている場合がほとんどとなるので、役物の復帰動作の状況を確認し難くなる。よって、設定変更状態の間に役物の動作に異常が生じた場合は、設定変更状態以外の状態で役物の動作に異常が生じた場合よりも目立つ態様（パチンコ機１０の背面側に注目していたとしても容易に気付くことが可能な態様）で異常を報知するように構成してもよい。このように構成することで、役物の一部または全部に異常が生じていた場合に、ホールの店員に対して容易に当該異常に気付かせることができる。

【３３０５】

＜第１５実施形態＞

次に、図３６４から図３６７を参照して、第１５実施形態におけるパチンコ機１０について説明を行う。上述した第１１～第１４実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０において第１当たり乱数カウンタＣ１の値を常時更新し続けると共に、始動入賞時に取得された第１当たり乱数カウンタＣ１のカウンタ値が当たり乱数に一致するか否かを判別することで、特別図柄の大当たりか否かの抽選（大当たり抽選）を実行する構成としていた。また、設定値毎に異なる当たり乱数値を対応付けて規定した第１当たり乱数テーブルを用いて大当たり抽選を実行する構成としていた。

【３３０６】
これに対して第１５実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０とは別に、当たり乱数（第１当たり乱数カウンタＲ１）を生成可能な乱数生成用ＩＣ９００を設ける構成とし、始動入賞時にこの乱数生成用ＩＣ９００によって生成された乱数値（第１当たり乱数カウンタＲ１のカウンタ値）を取得して、大当たり抽選に用いる構成とした。また、この乱数生成用ＩＣ９００は、乱数の更新範囲を指定することが可能に構成されており、設定値に応じて異なる乱数更新範囲を設定することにより、共通の当たり判定値を用いて大当たり抽選確率を可変させることが可能に構成した。例えば、第１の設定の乱数更新範囲に対して、第２の設定の乱数更新範囲を半分にすれば、第２の設定における大当たり確率の確率分母が第１の設定の半分になるため、第２の設定における大当たり確率を第１の設定における大当たり確率の半分にすることができる。このように構成することで、主制御装置１１０側では、単に設定変更時に乱数生成用ＩＣに対して設定値に応じた乱数更新範囲を設定しておき、特別図柄の抽選を実行する際には共通の当たり乱数値と乱数生成用ＩＣから取得した第１当たり乱数カウンタＲ１のカウンタ値とを比較するだけでよくなる。つまり、主制御装置１１０において、設定値毎の異なる当たり判定値を記憶しておく必要がなく、設定によらない共通の１の当たり判定値のみを記憶しておけば良いため、設定値に応じた当たり判定値を選択するという処理を削除できる分だけ特別図柄の抽選時における処理負荷を軽減することができる。また、第１当たり乱数テーブルの容量を削減することができる。

【３３０７】
この第１５実施形態におけるパチンコ機１０が、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と構成上において相違する点は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して乱数生成用ＩＣ９００が電気的に接続されている点、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２の構成が一部変更となっている点、および主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される制御処理が一部変更となっている点である。その他の構成や、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行されるその他の処理、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１によって実行される各種処理、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１によって実行される各種処理については、第１１実施形態におけるパチンコ機１０と同一である。以下、第１１実施形態と同一の要素には同一の符号を付し、その図示と説明とを省略する。

【３３０８】
まず、図３６４を参照して、第１５実施形態における電気的構成について説明する。図３６４は、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。図３６４に示した通り、本第１５実施形態では、上述した第１１実施形態におけるパチンコ機１０の構成に加え、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に対して乱数生成用ＩＣ９００が電気的に接続されている点で相違している。乱数生成用ＩＣ９００は、始動入賞に基づいて取得される当たり乱数（第１当たり乱数カウンタＲ１）を生成するために用いられる。即ち、第１１実施形態においてＲＡＭ２０３に格納されていた第１当たり乱数カウンタＣ１に代えて、主制御装置１１０において実行される大当たり抽選（判定）に用いるカウンタ値（乱数値）を外部のＩＣより取得するように構成されている。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。この乱数生成用ＩＣ９００は、最大で１６ビット（０～６５５３５）の数値を第１当たり乱数カウンタＲ１の値としてランダムに生成することができる。この乱数生成用ＩＣ９００は、例えば、内部に２５０ｋＨｚのクロック周波数を生成可能なクロック生成回路を有して構成され、このクロック生成回路によってクロック信号が生成される毎に、このクロック信号に同期して設定されている乱数更新範囲内の乱数値（第１当たり乱数カウンタＲ１の値）をランダムに生成することができる。即ち、０．００４ミリ秒毎にランダムに乱数値を生成することが可能に構成されているため、タイマ割込処理（図３９参照）の実行間隔よりも短い間隔で乱数値を生成することができる。よって、複数

回のタイマ割込処理に渡って乱数値が更新されないという事態が生じてしまうことを確実に防止できるので、大当たり抽選におけるランダム性を担保することができる。

【３３０９】

なお、本第１５実施形態では、第１当たり乱数カウンタＲ１のみを乱数生成用ＩＣ９００によって生成する構成としていたが、これに限られるものではない。例えば、第１当たり種別カウンタＣ２や、変動種別カウンタＣＳ１、第２当たり乱数カウンタＣ４や、普図変動種別カウンタＣＳ２等の、各種カウンタ値の一部または全部について、乱数生成用ＩＣ９００によって生成される乱数値に置き換えてもよい。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。

【３３１０】

次に、図３６５を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０内に設けられているＲＯＭ２０２の詳細について説明する。図示については省略したが、本第１５実施形態におけるＲＯＭ２０２は、第１１実施形態におけるＲＯＭ２０２の構成（図２６８（ａ）参照）に対して、第１当たり乱数１１テーブル２０２ｍａに代えて第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａが設けられている点、および乱数生成用ＩＣ９００の乱数更新範囲を設定値毎に規定した乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂが追加されている点でのみ相違する。

【３３１１】

まず、図３６５（ａ）を参照して、本第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａの詳細について説明する。図３６５（ａ）は、本第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａの規定内容を示した図である。図３６５（ａ）に示した通り、本第１５実施形態における第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａには、特別図柄の低確率状態における大当たり判定値として「０～２０４」が規定され、特別図柄の高確率状態（確変状態）における大当たり判定値として「０～６４３」が規定されている。つまり、第１１実施形態における設定１の大当たり判定値（図２６９（ａ）参照）のみが規定されている。本第１５実施形態では、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａに規定されている乱数値（当たり判定値）を共通とする代わりに、乱数生成用ＩＣ９００により生成される乱数値の範囲を設定に応じて可変させることにより、設定毎の大当たり確率が第１１実施形態と同一となるように構成した。

【３３１２】

次に、図３６５（ｂ）を参照して、本第１５実施形態における乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂの詳細について説明する。この乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂは、乱数生成用ＩＣ９００に対して、設定値に応じた乱数生成範囲（乱数更新範囲）を設定する際に参照されるデータテーブルである。設定変更状態の終了時には、この乱数範囲設定テーブル２２０ｒｂが参照されて設定された設定値に応じた乱数生成範囲が特定され、当該特定された乱数生成範囲が乱数生成用ＩＣ９００に対して設定される。乱数生成範囲を異ならせることで、設定毎に大当たり抽選における確率分母を異ならせることができるので、実質的に大当たり確率を設定に応じて異ならせることができる。

【３３１３】

図３６５（ｂ）に示した通り、本第１５実施形態における乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂには、設定１に対応する乱数生成範囲として、「０～６５５３５」が対応付けて規定され、設定２に対応する乱数生成範囲として、「０～６１４９９」が対応付けて規定され、設定３に対応する乱数生成範囲として、「０～５７３９９」が対応付けて規定され、設定４に対応する乱数生成範囲として、「０～５３２９９」が対応付けて規定され、設定５に対応する乱数生成範囲として、「０～４９１９９」が対応付けて規定され、設定６に対応する乱数生成範囲として、「０～４５０９９」が対応付けて規定されている。

【３３１４】

よって、設定１では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～６５５３５」の６５５３６個の値を取り得るため、設定１における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大

当たり確率はそれぞれ１／３２０（２０５／６５５３６）、および１／１０１．８（６４／６５５３６）である。また、設定２では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～６１４９９」の６１５００個の値を取り得るため、設定２における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／３００（２０５／６１５００）、および１／９５．５（６４４／６１５００）である。また、設定３では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～５７３９９」の５７４００個の値を取り得るため、設定３における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２８０（２０５／５７４００）、および１／８９．１（６４４／５７４００）である。また、設定４では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～５３２９９」の５３３００個の値を取り得るため、設定４における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２６０（２０５／５３３００）、および１／８２．８（６４４／５３３００）である。また、設定５では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～４９１９９」の４９２００個の値を取り得るため、設定５における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２４０（２０５／４９２００）、および１／７６．４（６４４／４９２００）である。また、設定６では、第１当たり乱数カウンタＲ１の値が「０～４５０９９」の４５１００個の値を取り得るため、設定６における特別図柄の低確率状態、および高確率状態の大当たり確率はそれぞれ１／２２０（２０５／４５１００）、および１／７０（６４４／４５１００）である。

【３３１５】

このように、本第１５実施形態では、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａに対して設定値によらない共通の当たり判定値の範囲のみを規定しておき、乱数生成用ＩＣ９００において乱数値を生成する範囲を設定値に応じて異ならせることで、設定毎の大当たり確率を可変させる構成としている。このように構成することで、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａのデータ量を削減することができると共に、大当たり抽選を実行する際に、設定値に応じた大当たり判定値を読み出す処理が不要となるため、大当たり抽選時の処理負荷を軽減することができる。

【３３１６】

＜第１５実施形態における主制御装置の制御処理について＞

次に、図３６６、および図３６７を参照して、本第１５実施形態における主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される各種制御処理について説明する。まず、図３６６を参照して、本第１５実施形態における始動入賞処理１５（Ｓ１７５１）の詳細について説明する。この始動入賞処理１５（Ｓ１７５１）は、第１１実施形態（および第４実施形態）における始動入賞処理４（図１３４参照）に代えて実行される処理であり、始動入賞に基づいて各種乱数値（カウンタ値）を取得するための処理である。

【３３１７】

この第１５実施形態における始動入賞処理１５（図３６６参照）のうち、Ｓ１７５１～Ｓ１７５５，Ｓ１７５７～Ｓ１７６２、およびＳ１７６４の各処理では、それぞれ第１１実施形態（および第４実施形態）における始動入賞処理４（図１３４参照）のＳ１７５１～Ｓ１７５５，Ｓ１７５７～Ｓ１７６２、およびＳ１７６４の各処理と同一の処理が実行される。

【３３１８】

また、本第１５実施形態における始動入賞処理１５（図３６６参照）では、Ｓ１７５５の処理が終了すると、次に、第１当たり乱数カウンタＲ１の値を乱数生成用ＩＣ９００から取得して（Ｓ１７７１）、更に、第１当たり種別カウンタＣ２、および変動種別カウンタＣＳ１の各値を取得して、これらの取得したカウンタ値（乱数値）を第１特別図柄保留球格納エリア２０３ｄａに格納し（Ｓ１７７２）、処理をＳ１７５７へと移行する。

【３３１９】

また、本第１５実施形態における始動入賞処理１５（図３６６参照）では、Ｓ１７６２の処理が終了すると、次に、第１当たり乱数カウンタＲ１の値を乱数生成用ＩＣ９００から取得して（Ｓ１７７３）、更に、第１当たり種別カウンタＣ２、および変動種別カウンタ

ＣＳ１の各値を取得して、これらの取得したカウンタ値（乱数値）を第２特別図柄保留球格納エリア２０３ｄｂに格納し（Ｓ１７７４）、処理をＳ１７６４へと移行する。

【３３２０】

この始動入賞処理１５（図３６６参照）を実行することにより始動入賞を検出する毎に、乱数生成用ＩＣ９００によってランダムに生成される第１当たり乱数カウンタＲ１の値を取得することができる。

【３３２１】

次に、図３６７を参照して、本第１５実施形態における設定値制御処理１５（Ｓ１７４１）の詳細について説明する。この設定値制御処理１５（Ｓ１７４１）は、第１１実施形態における設定値制御処理（図２９１参照）に代えて実行され、設定変更状態、および設定確認状態における制御を行うための処理である。

【３３２２】

この設定値制御処理１５（図３６７参照）のうち、Ｓ３１０１～Ｓ３１１３の各処理では、それぞれ第１１実施形態における設定値制御処理（図２９１参照）のＳ３１０１～Ｓ３１１３の各処理と同一の処理が実行される。

【３３２３】

また、本第１５実施形態における設定値制御処理１５（図３６７参照）では、Ｓ３１０８の処理において設定キー１１０ｂがオフ位置に配置されたと判別した場合に、設定値に対応する乱数生成範囲を乱数範囲設定テーブル２０２ｒｂ（図３６５（ｂ）参照）から読み出して、その読み出した乱数生成範囲を乱数生成用ＩＣ９００に設定し（Ｓ３１３１）、本処理を終了する。

【３３２４】

この設定値制御処理１５（図３６７参照）を実行することにより、設定値に応じた乱数生成範囲を設定することができるので、設定値に応じて確率分母を異ならせ、結果的に設定値に応じて大当たり確率を異ならせることができる。

【３３２５】

以上説明した通り、本第１５実施形態におけるパチンコ機１０では、主制御装置１１０において実行される大当たり抽選（判定）に用いるカウンタ値（乱数値）を外部のＩＣより取得するように構成されている。このように構成することで、ＲＡＭ２０３において各種カウンタ値を格納しておく記憶領域を削減できるので、ＲＡＭ２０３の容量を節約することができる。また、各種カウンタ値を更新する処理を省略することができるので、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１の処理負荷を軽減することができる。また、本第１５実施形態では、特別図柄の抽選で大当たりと判定される判定値が規定されている第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａに対して、設定値によらない共通の当たり判定値の範囲のみを規定しておき、乱数生成用ＩＣ９００において乱数値を生成する範囲を設定値に応じて異ならせることで、設定毎の大当たり確率を可変させる構成としている。このように構成することで、第１当たり乱数１５テーブル２０２ｒａのデータ量を削減することができると共に、大当たり抽選を実行する際に、設定値に応じた大当たり判定値を読み出す処理が不要となるため、大当たり抽選時の処理負荷を軽減することができる。

【３３２６】

＜第１６実施形態＞

次に、図３６９～図３９４を参照し、第１６実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。図３６９は、本実施形態におけるパチンコ機１０の正面図であり、図３７０はパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図であり、図３７１はパチンコ機１０の背面図である。

【３３２７】

パチンコ機１０は、図３６９に示すように、略矩形状に組み合わせた木枠により外殻が形成される外枠１１と、その外枠１１と略同一の外形形状に形成され外枠１１に対して開閉可能に支持された内枠１２とを備えている。外枠１１には、内枠１２を支持するために正面視（図３６９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１８が取り付けられ、そのヒンジ１８が設けられた側を開閉の軸として内枠１２が正面手前側へ開閉可能に支持されてい

る。
【３３２８】
内枠１２には、多数の釘や入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ等を有する遊技盤１３（図３７０参照）が裏面側から着脱可能に装着される。この遊技盤１３の前面を球が流下することにより弾球遊技が行われる。なお、内枠１２には、球を遊技盤１３の前面領域に発射する球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）やその球発射ユニット１１２ａから発射された球を遊技盤１３の前面領域まで誘導する発射レール（図示せず）等が取り付けられている。
【３３２９】
内枠１２の前面側には、その前面上側を覆う前面枠１４と、その下側を覆う下皿ユニット１５とが設けられている。前面枠１４及び下皿ユニット１５を支持するために正面視（図３６９参照）左側の上下２カ所に金属製のヒンジ１９が取り付けられ、そのヒンジ１９が設けられた側を開閉の軸として前面枠１４及び下皿ユニット１５が正面手前側へ開閉可能に支持されている。なお、内枠１２の施錠と前面枠１４の施錠とは、シリンダ錠２０の鍵穴２１に専用の鍵を差し込んで所定の操作を行うことでそれぞれ解除される。なお、パチンコ機１０には、内枠１２及び前面枠１４のいずれかが開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出する扉開放スイッチ２０８ｇ（図３７４参照）が設けられている。
【３３３０】
前面枠１４は、装飾用の樹脂部品や電気部品等を組み付けたものであり、その略中央部には略楕円形状に開口形成された窓部１４ｃが設けられている。前面枠１４の裏面側には２枚の板ガラスを有するガラスユニット１６が配設され、そのガラスユニット１６を介して遊技盤１３の前面がパチンコ機１０の正面側に視認可能となっている。
【３３３１】
前面枠１４には、球を貯留する上皿１７が前方へ張り出して上面を開放した略箱状に形成されており、この上皿１７に賞球や貸出球などが排出される。上皿１７の底面は正面視（図３６９参照）右側に下降傾斜して形成され、その傾斜により上皿１７に投入された球が球発射ユニット１１２ａへと案内される。また、上皿１７の上面の正面視左側には、枠ボタン２２が設けられている。
【３３３２】
枠ボタン２２は、例えば、後述する第３図柄表示装置８１（図３７０参照）で表示される演出のステージを変更する場合に、遊技者により押下操作されるボタンである。また、枠ボタン２２は、変動演出の一態様である所謂スーパーリーチでの演出内容を遊技者に選択させるための操作ボタンとしても使用される。
【３３３３】
変動演出とは、第３図柄表示装置８１にて表示される演出であり、後述の通り、遊技盤１３の前面領域に発射された球が特定の入賞口（後述の第２始動口６４ｂ。図３７０参照。）へ入球（始動入賞）したことを契機として実行され、図柄（後述の第３図柄）が所定時間変動表示された後、停止表示された図柄の組み合わせによって、当該始動入賞に対して行われる抽選の結果（大当たりか否か）を遊技者に提示する演出である。
【３３３４】
ステージとは、第３図柄表示装置８１に表示される各種演出に統一性を持たせた演出モードのことで、本パチンコ機１０では「街中ステージ」，「空ステージ」，「島ステージ」の３つのステージが設けられている。上述の変動演出や、変動演出中に実行されるリーチ演出などの、各種演出は、それぞれのステージに与えられたテーマに合わせて行われるように設計されている。
【３３３５】
ステージの変更は、変動演出が行われていない期間や、第３図柄が遊技者に視認不能に高速に変動表示される高速変動中に、遊技者によって枠ボタン２２が押下操作された場合に行われ、枠ボタン２２が操作される度に「街中ステージ」→「空ステージ」→「島ステージ」→「街中ステージ」→・・・の順で繰り返し変更される。また、電源投入直後は、初

期ステージとして「街中ステージ」が設定される。
【３３３６】
また、第３図柄表示装置８１にて行われる変動演出においてノーマルリーチ演出が開始された場合に、ノーマルリーチからスーパーリーチに発展されるときは、ノーマルリーチ中にスーパーリーチの演出態様の選択画面が第３図柄表示装置８１に表示されるように構成されている。
【３３３７】
選択画面では、スーパーリーチの演出態様として選択可能な複数の演出態様候補が表示され、演出態様候補のうち１つが選択された状態となっている。その選択画面が表示されている間に、枠ボタン２２が遊技者に押下操作されると、選択された演出態様候補が変更される。そして、スーパーリーチへ発展するときに選択されていた演出態様候補に基づいて、スーパーリーチの演出態様が決定され、その演出態様に従ってスーパーリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される。
【３３３８】
なお、本実施形態では、枠ボタン２２を押下操作されるボタンとして構成したが、枠ボタン２２に代えて、遊技者によりパチンコ機１０に対して所定方向（例えば、パチンコ機１０に対して、前方、後方、右方および左方）に傾倒操作可能な、操作レバーにより構成してもよい。そして、操作レバーが傾倒操作された方向に基づいて、演出ステージが選択変更されたり、スーパーリーチの演出態様が選択されたりしてもよい。
【３３３９】
前面枠１４には、その周囲（例えばコーナー部分）に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、大当たり時や所定のリーチ時等における遊技状態の変化に応じて、点灯又は点滅することにより発光態様が変更制御され、遊技中の演出効果を高める役割を果たす。窓部１４ｃの周縁には、ＬＥＤ等の発光手段を内蔵した電飾部２９～３３が設けられている。パチンコ機１０においては、これら電飾部２９～３３が大当たりランプ等の演出ランプとして機能し、大当たり時やリーチ演出時等には内蔵するＬＥＤの点灯や点滅によって各電飾部２９～３３が点灯または点滅して、大当たり中である旨、或いは大当たり一歩手前のリーチ中である旨が報知される。また、前面枠１４の正面視左上部には、ＬＥＤ等の発光手段が内蔵され賞球の払い出し中とエラー発生時とを表示可能な表示ランプ３４が設けられている。
【３３４０】
右側の電飾部３２下側には、前面枠１４の裏面側を視認できるように裏面側より透明樹脂を取り付けて小窓３５が形成され、遊技盤１３前面の貼着スペースＫ１（図３７０参照）に貼付される証紙等はパチンコ機１０の前面から視認可能とされている。また、パチンコ機１０においては、より煌びやかさを醸し出すために、電飾部２９～３３の周りの領域にクロムメッキを施したＡＢＳ樹脂製のメッキ部材３６が取り付けられている。
【３３４１】
窓部１４ｃの下方には、貸球操作部４０が配設されている。貸球操作部４０には、度数表示部４１と、球貸しボタン４２と、返却ボタン４３とが設けられている。パチンコ機１０の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）（図示せず）に紙幣やカード等を投入した状態で貸球操作部４０が操作されると、その操作に応じて球の貸出が行われる。具体的には、度数表示部４１はカード等の残額情報が表示される領域であり、内蔵されたＬＥＤが点灯して残額情報として残額が数字で表示される。球貸しボタン４２は、カード等（記録媒体）に記録された情報に基づいて貸出球を得るために操作されるものであり、カード等に残額が存在する限りにおいて貸出球が上皿１７に供給される。返却ボタン４３は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。
【３３４２】
なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿１７に球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では貸球操作部４０が不要となるが、この場合には、貸球操作部４０の設置部分に飾りシール等を付加して部品構成は共通のものとしても良い。カードユ

ニットを用いたパチンコ機と現金機との共通化を図ることができる。
【３３４３】
上皿１７の下側に位置する下皿ユニット１５には、その中央部に上皿１７に貯留しきれなかった球を貯留するための下皿５０が上面を開放した略箱状に形成されている。下皿５０の右側には、球を遊技盤１３の前面へ打ち込むために遊技者によって操作される操作ハンドル５１が配設され、かかる操作ハンドル５１の内部には球発射ユニット１１２ａの駆動を許可するためのタッチセンサ５１ａと、押下操作している期間中には球の発射を停止する押しボタン式の打ち止めスイッチ５１ｂと、操作ハンドル５１の回動操作量を電気抵抗の変化により検出する可変抵抗器（図示せず）とが内蔵されている。
【３３４４】
操作ハンドル５１が遊技者によって右回りに回転操作されると、タッチセンサ５１ａがオンされると共に可変抵抗器の抵抗値が操作量に対応して変化し、操作ハンドル５１の回動操作量に応じて変化する可変抵抗器の抵抗値に対応した強さで球が発射され、これにより遊技者の操作に対応した飛び量で遊技盤１３の前面へ球が打ち込まれる。球発射ユニット１１２ａにおける球の発射間隔は、約０．６秒と定められている。また、操作ハンドル５１が遊技者により操作されていない状態においては、タッチセンサ５１ａ及び打ち止めスイッチ５１ｂがオフとなっている。
【３３４５】
下皿５０の正面下方部には、下皿５０に貯留された球を下方へ排出する際に操作するための球抜きレバー５２が設けられている。この球抜きレバー５２は、常時、右方向に付勢されており、その付勢に抗して左方向へスライドさせることにより、下皿５０の底面に形成された底面口が開口して、その底面口から球が自然落下して排出される。この球抜きレバー５２の操作は、通常、下皿５０の下方に下皿５０から排出された球を受け取る箱（一般に「千両箱」と称される）を置いた状態で行われる。下皿５０の右方には、上述したように操作ハンドル５１が配設され、下皿５０の左方には灰皿５３が取り付けられている。
【３３４６】
図３７０に示すように、遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂ、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成され、その周縁部が内枠１２の裏面側に取り付けられる。第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂ，第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ、可変入賞装置６５、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４ｃ（図３６９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。以下に、主に図３７０を参照して、遊技盤１３の構成について説明する。
【３３４７】
遊技盤１３の前面には、帯状の金属板を略円弧状に屈曲加工して形成した外レール６２が植立され、その外レール６２の内側位置には外レール６２と同様に帯状の金属板で形成した円弧状の内レール６１が植立される。この内レール６１と外レール６２とにより遊技盤１３の前面外周が囲まれ、遊技盤１３とガラスユニット１６（図３６９参照）とにより前後が囲まれることにより、遊技盤１３の前面には、球の挙動により遊技が行われる遊技領域が形成される。遊技領域は、遊技盤１３の前面であって２本のレール６１，６２と円弧部材７０とにより区画して形成される略円形状の領域（入賞口等が配設され、発射された球が流下する領域）である。
【３３４８】
２本のレール６１，６２は、球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）から発射された球を遊技盤１３上部へ案内するために設けられたものである。内レール６１の先端部分（図３７０の左上部）には戻り球防止部材６８が取り付けられ、一旦、遊技盤１３の上部へ案内された球が再度球案内通路内に戻ってしまうといった事態が防止される。外レール６２

の先端部（図３７０の右上部）には、球の最大飛翔部分に対応する位置に返しゴム６９が取り付けられ、所定以上の勢いで発射された球は、返しゴム６９に当たって、勢いが減衰されつつ中央部側へ跳ね返される。また、内レール６１の右下側の先端部と外レール６２の右上側の先端部との間には、レール間を繋ぐ円弧を内面側に設けて形成された樹脂製の円弧部材７０がベース板６０に打ち込んで固定されている。

【３３４９】

遊技領域の正面視右側上部（図３７０の右側上部）には、発光手段である複数の発光ダイオード（以下、「ＬＥＤ」と略す。）３７ａと７セグメント表示器３７ｂとが設けられた第１図柄表示装置３７が配設されている。第１図柄表示装置３７は、後述する主制御装置１１０で行われる各制御に応じた表示がなされるものであり、主にパチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。

【３３５０】

複数のＬＥＤ３７ａは、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）に伴って行われる変動表示を、そのＬＥＤ３７ａの点灯状態により示したり、変動表示終了後の停止図柄として、その始動入賞に対して行われる抽選の結果に応じた図柄を点灯状態により示したり、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入球された球のうち変動が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。７セグメント表示器３７ｂは、大当たり中のラウンド数やエラー表示を行うものである。なお、ＬＥＤ３７ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるよう構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。

【３３５１】

なお、本パチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、大当たりと判定した場合はその大当たり種別の判定も行う。ここで判定される大当たり種別としては、１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たりが用意されている。

【３３５２】

ＬＥＤ３７ａには、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に伴って実行される変動終了後の停止図柄として、大当たり抽選の結果が大当たりであるか否かが示されるだけでなく、大当たりである場合はその大当たり種別に応じた図柄が示される。

【３３５３】

ここで、「１５Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことであり、「２Ｒ確変大当たり」とは、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する確変大当たりのことである。また、「１５Ｒ通常大当たり」は、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に、低確率状態へ移行すると共に所定の変動回数の間（例えば、１００変動回数）は時短状態となる大当たりのことである。

【３３５４】

また、「高確率状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の大当たり確率がアップした状態、いわゆる確率変動中（確変中、確変状態）の時をいい、換言すれば、特別遊技状態（大当たり）へ移行し易い遊技の状態のことである。本実施形態における高確率状態（確変中、確変状態）は、後述する第２図柄の当たり確率がアップして第２始動口６４ｂへ球が入球し易い遊技の状態を含む。

【３３５５】

一方で、「低確率状態」とは、確変中でない時をいい、大当たり確率が通常の状態、即ち、確変の時より大当たり確率が低い状態をいう。また、「低確率状態」のうちの時短状態（時短中）とは、大当たり確率が通常の状態であると共に、大当たり確率がそのままで第２図柄の当たり確率のみがアップして第２始動口６４ｂへ球が入球し易い遊技の状態のことをいう。

【３３５６】

なお、第２図柄の当たり確率を変更する代わりに、パチンコ機１０の遊技状態に応じて、第２始動口６４ｂに付随する後述の電動役物が開放される時間や、第２図柄による１回の当たりで電動役物が開放される回数を変更するものとしても良い。具体的には、時短状態において、第２始動口６４ｂに付随する電動役物が開放される時間を時短状態以外の場合よりも長くしたり、１回の当たりで電動役物が開放される回数を時短状態以外の場合よりも多くしたりしてもよい。また、時短状態において、第２図柄の当たり確率のアップと、電動役物の開放時間の長時間化と、電動役物の開放回数の多回数化との少なくとも２つを同時に行うようにしてもよい。

【３３５７】

遊技領域の下部左側には、第１普通入賞口６３ａが配設され、遊技領域の下部右側には、第２普通入賞口６３ｂが配設されている。第１普通入賞口６３ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ（図３７４参照）がオンとなり、その第１普通入賞口スイッチ２０８ｃのオンに起因して８個の球が賞球として払い出される。また、第２普通入賞口６３ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ（図３７４参照）がオンとなり、その第２普通入賞口スイッチ２０８ｄのオンに起因して８個の球が賞球として払い出される。なお、第１普通入賞口６３ａに球が入賞した場合の賞球数と、第２普通入賞口６３ｂに球が入賞した場合の賞球数とは必ずしも同じである必要はなく、例えば前者が６球、後者が８球等と、異なる賞球数であってもよい。

【３３５８】

遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１と第２図柄表示装置８３とが設けられている。第３図柄表示装置８１は、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）をトリガとして、第１図柄表示装置３７における変動表示と同期させながら、第３図柄の変動表示（変動演出）を行う液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成されたものである。第２図柄表示装置８３は、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして第２図柄を変動表示するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【３３５９】

第３図柄表示装置８１は、例えば８インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図３７３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列が表示される。

【３３６０】

各図柄列は複数の図柄によって構成され、これらの図柄が図柄列毎に縦スクロールして第３図柄表示装置８１の表示画面上にて第３図柄が可変表示されるようになっている。パチンコ機１０では、主制御装置１１０の制御に伴った遊技状態の表示が第１図柄表示装置３７で行われるのに対して、その第１図柄表示装置３７の表示に応じた装飾的な表示が第３図柄表示装置８１にて行われる。なお、表示装置に代えて、例えば、リール等を用いて第３図柄表示装置８１を構成するようにしても良い。

【３３６１】

ここで、図３７２を参照して、第３図柄表示装置８１の表示内容について説明する。図３７２は、第３図柄表示装置８１の表示画面を説明するための図面であり、図３７２（ａ）は、表示画面の領域区分設定と有効ライン設定とを模式的に示した図であり、図３７２（ｂ）は、実際の表示画面を例示した図である。

【３３６２】

第３図柄は、「０」から「９」の数字を付した１０種類の主図柄により構成されている。各主図柄は、木箱よりなる後方図柄の上に「０」から「９」の数字を付して構成され、そのうち奇数番号（１，３，５，７，９）を付した主図柄は、木箱の前面ほぼ一杯に大きな数字が付加されている。これに対し、偶数番号（０，２，４，６，８）を付した主図柄は

、木箱の前面ほぼ一杯にかんな、風呂敷、ヘルメット等のキャラクタを模した付属図柄が付加されており、付属図柄の右下側に偶数の数字が緑色で小さく、且つ、付属図柄の前側に表示されるように付加されている。

【３３６３】

また、本実施形態のパチンコ機１０においては、後述する主制御装置１１０（図３７３参照）による抽選結果が大当たりであった場合に、同一の主図柄が有効ラインＬ１上に揃う変動表示（変動演出）が行われ、その変動表示が終わった後に大当たりが発生するよう構成されている。大当たり終了後に高確率状態（確変状態）に移行する場合は、奇数番号が付加された主図柄（「高確率図柄」に相当）が有効ラインＬ１上に揃う変動表示が行われる。一方、大当たり終了後に低確率状態に移行する場合は、偶数番号が付加された主図柄（「低確率図柄」に相当）が有効ラインＬ１上に揃う変動表示が行われる。

【３３６４】

図３７２（ａ）に示すように、第３図柄表示装置８１の表示画面は、大きくは上下に２分割され、下側の２／３が第３図柄（主図柄）を変動表示（変動演出）する主表示領域Ｄｍ、それ以外の上側の１／３が予告演出、キャラクタなどを表示する副表示領域Ｄｓとなっている。また、第３図柄表示装置８１の表示画面における下底辺側中央部分には、保留球数を表示する保留球数表示領域Ｄｂが設けられている。

【３３６５】

主表示領域Ｄｍは、左・中・右の３つの表示領域Ｄｍ１～Ｄｍ３に区分けされており、その表示領域Ｄｍ１に図柄列Ｚ１が表示され、表示領域Ｄｍ２に図柄列Ｚ２が表示され、表示領域Ｄｍ３に図柄列Ｚ３が表示される。

【３３６６】

各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、上述した第３図柄が規定の順序で表示される。即ち、各図柄列Ｚ１～Ｚ３には、数字の昇順または降順に主図柄が配列され、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に周期性をもって上から下へとスクロールして変動表示が行われる。特に、左図柄列Ｚ１においては主図柄の数字が降順に現れるように配列され、中図柄列Ｚ２及び右図柄列Ｚ３においては主図柄の数字が昇順に現れるように配列されている。

【３３６７】

また、主表示領域Ｄｍには、各図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に上・中・下の３段に第３図柄が表示される。この主表示領域Ｄｍの中段部が有効ラインＬ１として設定されており、毎回の変動演出に際して、左図柄列Ｚ１→右図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に、有効ラインＬ１上に第３図柄が停止表示される。その第３図柄の停止時に有効ラインＬ１上に大当たり図柄の組合せ（同一の主図柄の組合せ）で揃えば、大当たりとして大当たり動画が表示される。

【３３６８】

副表示領域Ｄｓは、主表示領域Ｄｍよりも上方に横長に設けられており、更に左右方向に３つの小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３に等区分されている。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３は、それぞれ、キャラクタや予告演出画像を表示する領域である。小領域Ｄｓ１～Ｄｓ３のそれぞれに表示される画像によって、主表示領域Ｄｍにて行われる変動表示の結果として大当たりとなる期待感を遊技者に与えている。保留球数表示領域Ｄｂは、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂに入球された球のうち変動表示（変動演出）が未実行である球（保留球）の数である保留球数を表示する領域である。

【３３６９】

実際の表示画面では、図３７２（ｂ）に示すように、主表示領域Ｄｍに第３図柄の主図柄が合計９個表示される。副表示領域Ｄｓにおいては、左の小領域Ｄｓ１、右の小領域Ｄｓ３に動画が表示され、通常より大当たりへ遷移し易い状態であることが遊技者に示唆される。中央の小領域Ｄｓ２では、通常は、所定のキャラクタ（本実施形態ではハチマキを付けた少年）が所定動作をし、時として所定動作とは別の特別な動作をしたり、通常は黒色の少年の髪の毛の色や、通常は白色のハチマキの色が変化したり、別のキャラクタが現出するなどして予告演出が行われる。

【３３７０】

一方、第３図柄表示装置８１（第１図柄表示装置３７）にて変動演出（変動表示）が行われている間に球が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへ入球した場合、その入球回数は最大４回まで保留される。その保留球数は第１図柄表示装置３７により示されると共に、保留球数表示領域Ｄｂにおいても示される。保留球数表示領域Ｄｂには、保留球数１球につき１つの保留球数図柄（「●」図柄）が表示され、その保留球数図柄の表示数に応じて、保留球数が表示される。

【３３７１】

即ち、保留球数表示領域Ｄｂに１つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が１球であることを示し、４つの保留球数図柄が表示されている場合は、保留球数が４球であることを示す。また、保留球数表示領域Ｄｂに保留球数図柄が表示されていない場合は、保留球数が０球である、即ち、保留球が存在しないことを示す。

【３３７２】

なお、本実施形態においては、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入球は、合計で最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は合計で４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、保留球数表示領域Ｄｂにおける保留球数図柄の表示に代えて、保留球数を第３図柄表示装置８１の一部に数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第３図柄表示装置８１に保留球数を表示させないものとしてもよい。更に、可変表示装置ユニット８０に、保留球数を示す保留ランプを最大保留数分の４つ設け、点灯状態の保留ランプの数に応じて、保留球数を表示するものとしてもよい。

【３３７３】

図３７０に戻って、説明を続ける。第２図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（第２図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる変動表示を行うものである。パチンコ機１０は、第２図柄表示装置８３における変動表示が所定図柄（本実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に、第２始動口６４ｂに設けられた電動役物が所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。

【３３７４】

球のスルーゲート６７の通過回数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した第１図柄表示装置３７により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４においても点灯表示される。第２図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、第２図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。

【３３７５】

なお、第２図柄の変動表示は、本実施形態のように、第２図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、第１図柄表示装置３７又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、第２図柄保留ランプ８４の点灯に代えて、第２図柄の変動表示を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、第２始動口６４ｂと同様に、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、第１図柄表示装置３７により保留球数が示されるので、第２図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。

【３３７６】

可変表示装置ユニット８０の下方には第１始動口６４ａが配設され、その第１始動口６４ａの下方には第２始動口６４ｂが配設されている。第１始動口６４ａは、上向きに球が入球可能な開口部が設けられている。第１始動口６４ａの開口部は常に開放されており、球が入球可能な状態となっている。第１始動口６４ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ２０８ａ（図３７４参照）がオンとなり、その第１始動

口スイッチ２０８ａのオンに起因して主制御装置１１０（図３７３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動演出が実行される。第１始動口６４ａは、球が入球すると３個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３３７７】

一方、第２始動口６４ｂには、その第２始動口６４ｂへ球が入球する開口部を覆う２枚の羽根を有する電動役物が設けられている。電動役物は、２枚の羽根を開閉することによって、第２始動口６４ｂを開放状態（拡大状態）または閉鎖状態（縮小状態）とする。通常時において、第２始動口６４ｂは、電動役物の羽根が閉じた（羽根が上方に起立した）閉鎖状態となっており、球が第２始動口６４ｂへ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

【３３７８】

そして、第２図柄表示装置８３における変動表示が「○」の図柄で停止すると、第２始動口６４ｂの電動役物が所定時間だけ作動される。電動役物が作動されている間、電動役物の羽根が上方に起立した状態から。略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動した状態となり、第２始動口６４ｂが開放状態となる。第２始動口６４ｂが開放状態になると、球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、第２図柄表示装置８３における変動表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第２始動口６４ｂが開放状態となった場合に、第２始動口６４ｂへ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【３３７９】

第２始動口６４ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ２０８ｂ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチ２０８ｂのオンに起因して主制御装置１１０（図３７３参照）で大当たりの抽選がなされ、その抽選結果に応じた表示が第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａで示されると共に、第３図柄表示装置８１にて第３図柄の変動演出が実行される。第２始動口６４ｂは、球が入球すると２個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【３３８０】

第２始動口６４ｂの下方には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口（大開放口、特定入賞口とも言う）６５ａが設けられている。パチンコ機１０においては、主制御装置１１０での抽選が大当たりとなると、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるよう第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを点灯させると共に、その大当たりに対応した停止図柄を第３図柄表示装置８１に表示させて、大当たりの発生が示される。その後、球が入賞し易い特別遊技状態（大当たり）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定時間（例えば、３０秒経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【３３８１】

この大入賞口６５ａは、所定時間が経過すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが所定時間開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１５回（１５ラウンド）繰り返し可能にされている。

【３３８２】

可変入賞装置６５は、具体的には、大入賞口６５ａを覆う横長矩形状の開閉板と、その開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）とを備えている。大入賞口６５ａは、通常時は、球が入賞できないか又は入賞し難い閉状態になっている。大当たりの際には大入賞口ソレノイドを駆動して開閉板を前面下側に傾倒し、球が大入賞口６５ａに入賞しやすい開状態を一時的に形成し、その開状態と通常時の閉状態との状態を交互に繰り返すように作動する。

【３３８３】

大入賞口６５ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる大入賞口スイッチ２０

８ｅ（図３７４参照）がオンとなり、その大入賞口スイッチ２０８ｅがオンとなった回数をカウントすることで、大入賞口６５ａに入賞した球の数がカウントされ、大入賞口６５ａの閉鎖条件が判断される。また、大入賞口スイッチ２０８ｅのオンに起因して、１２個の球が賞球として払い出される。そして、大当たりにより大入賞口６５ａの開状態と閉状態とが繰り返されることによって、多くの球が大入賞口６５ａに入賞し易い状態となり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。この状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態の一形態である。

【３３８４】

なお、上記した形態に特別遊技状態は限定されるものではない。特定入賞口と、その特定入賞口とは別に開閉される大開放口を遊技領域に設け、第１図柄表示装置３７において大当たりに対応したＬＥＤ３７ａが点灯した場合に、特定入賞口が所定時間開放され、その特定入賞口の開放中に、球が特定入賞口内へ入賞することを契機として大開放口が所定時間、所定回数開放される遊技状態を特別遊技状態として形成するようにしても良い。

【３３８５】

可変表示装置ユニット８０の左方および右方には、それぞれ、スルーゲート６７が設けられている。スルーゲート６７には、球が通過するための貫通孔（図示せず）が上下方向に設けられている。遊技領域に発射された球が、スルーゲート６７を通過すると、貫通孔に設けられたスルーゲートスイッチ（図示せず）がオンとなり、そのオンに起因して主制御装置１１０で、第２図柄（普通図柄ともいう）の当たり抽選が行われる。

【３３８６】

スルーゲート６７を通過した球に対して行われた第２図柄（普通図柄）の抽選の結果、当たりと判定された場合には、第２図柄表示装置８３における第２図柄の変動表示を経て「○」の図柄が停止表示された後に、第２始動口６４ｂの電動役物が作動する。これにより、第２始動口６４ｂへ球が入球することを困難としている電動役物の羽根が略垂直に起立した状態から略Ｖ字形（逆ハの字形）に可動して、所定時間だけ球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。

【３３８７】

遊技盤１３の下側における左右の隅部には、証紙や識別ラベル等を貼着するための貼着スペースＫ１，Ｋ２が設けられ、貼着スペースＫ１に貼られた証紙等は、前面枠１４の小窓３５（図３６９参照）を通じて視認することができる。

【３３８８】

更に、遊技盤１３には、アウト口６６が設けられている。いずれの入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａにも入球しなかった球はアウト口６６を通って図示しない球排出路へと案内される。また、入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａに入球した球は、各入賞口毎に設けられた球の入球を検出するためのスイッチを通過後、その球排出路へと案内される。球排出路へ案内された球は、その案内された球を検出するためのアウトスイッチ２０８ｆ（図３７４参照）を通過後、パチンコ機１０が設置された島設備（図示せず）に排出される。

【３３８９】

ここで、パチンコ機１０の遊技領域へ発射された球は、必ずいずれかの入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ又はアウト口６６に入る。よって、これらの入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ及びアウト口６６に入った球は、球排出路へ案内され、必ずアウトスイッチ２０８ｆを通過することになる。よって、アウトスイッチ２０８ｆにより検出された球の数をカウントすることにより、遊技領域に発射された球の数（遊技に使用された球の数）を把握できる。また、アウトスイッチ２０８ｆは、実際に遊技領域を通過して、いずれかの入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ又はアウト口６６に入った球を検出する。つまり、遊技領域に発射されたが、遊技領域のどこかにひっかかり、結果として遊技に使用されなかった球は検出されない。よって、アウトスイッチ２０８ｆにより検出された球の数をカウントすることにより、このような結果として遊技に使用されなかった球が遊技領域に発射された球として計数されることを抑制できる。

【３３９０】
遊技盤１３には、球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されていると共に、風車等の各種部材（役物）が配設されている。
【３３９１】
図３に示すように、パチンコ機１０の背面側には、制御基板ユニット９０，９１と、裏パックユニット９４とが主に備えられている。制御基板ユニット９０は、主基板（主制御装置１１０）と音声ランプ制御基板（音声ランプ制御装置１１３）と表示制御基板（表示制御装置１１４）とが搭載されてユニット化されている。制御基板ユニット９１は、払出制御基板（払出制御装置１１１）と発射制御基板（発射制御装置１１２）と電源基板（電源装置１１５）とカードユニット接続基板１１６とが搭載されてユニット化されている。
【３３９２】
裏パックユニット９４は、保護カバー部を形成する裏パック９２と払出ユニット９３とがユニット化されている。また、各制御基板には、各制御を司る１チップマイコンとしてのＭＰＵ、各種機器との連絡をとるポート、各種抽選の際に用いられる乱数発生器、時間計数や同期を図る場合などに使用されるクロックパルス発生回路等が、必要に応じて搭載されている。
【３３９３】
また、主基板には、遊技機の役物比率等の性能を検査する検査装置３００が接続可能な検査端子２０７ａ（図３７３参照）が設けられている。検査端子２０７ａは、通常は裏パックユニット９４の裏パック９２に覆われており、裏パック９２を開放することによって現れる。ただし、裏パック９２に検査端子２０７ａ用の開口部を設け、その開口部から検査端子２０７ａが露出されるように構成してもよい。検査装置３００に接続されたケーブルのコネクタが検査端子２０７ａへ挿入されると、その検査装置３００によってパチンコ機１０の役物比率といった遊技性能が検査できるようになっている。
【３３９４】
なお、主制御装置１１０、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４、払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２、電源装置１１５、カードユニット接続基板１１６は、それぞれ基板ボックス１００～１０４に収納されている。基板ボックス１００～１０４は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備えており、そのボックスベースとボックスカバーとが互いに連結されて、各制御装置や各基板が収納される。
【３３９５】
また、基板ボックス１００（主制御装置１１０）及び基板ボックス１０２（払出制御装置１１１及び発射制御装置１１２）は、ボックスベースとボックスカバーとを封印ユニット（図示せず）によって開封不能に連結（かしめ構造による連結）している。また、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シール（図示せず）が貼着されている。この封印シールは、脆性な素材で構成されており、基板ボックス１００，１０２を開封するために封印シールを剥がそうとしたり、基板ボックス１００，１０２を無理に開封しようとすると、ボックスベース側とボックスカバー側とに切断される。よって、封印ユニット又は封印シールを確認することで、基板ボックス１００，１０２が開封されたかどうかを知ることができる。
【３３９６】
払出ユニット９３は、裏パックユニット９４の最上部に位置して上方に開口したタンク１３０と、タンク１３０の下方に連結され下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール１３１と、タンクレール１３１の下流側に縦向きに連結されるケースレール１３２と、ケースレール１３２の最下流部に設けられ、払出モータ２１６（図３７３参照）の所定の電気的構成により球の払出を行う払出装置１３３とを備えている。タンク１３０には、遊技ホールの島設備から供給される球が逐次補給され、払出装置１３３により必要個数の球の払い出しが適宜行われる。タンクレール１３１には、当該タンクレール１３１に振動を付加するためのバイブレータ１３４が取り付けられている。

【３３９７】
また、払出制御装置１１１には状態復帰スイッチ１２０が設けられ、発射制御装置１１２には可変抵抗器の操作つまみ１２１が設けられ、電源装置１１５にはＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられている。状態復帰スイッチ１２０は、例えば、払出モータ２１６（図３７３参照）部の球詰まり等、払出エラーの発生時に球詰まりを解消（正常状態への復帰）するために操作される。操作つまみ１２１は、発射ソレノイドの発射力を調整するために操作される。ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を初期状態に戻したい場合に電源投入時に操作される。
【３３９８】
次に、図３７３を参照して、本パチンコ機１０の電気的構成について説明する。図３７３は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。
【３３９９】
主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２０１が搭載されている。ＭＰＵ２０１には、該ＭＰＵ２０１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２０２と、そのＲＯＭ２０２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２０３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。
【３４００】
主制御装置１１０では、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１における変動表示（変動演出）の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。このパチンコ機１０の主要な処理は、ＭＰＵ２０１により実行され、ＲＡＭ２０３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファが設けられている。
【３４０１】
ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２０１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３８３参照）が即座に実行される。
【３４０２】
ＭＰＵ２０１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２０４を介して入出力ポート２０５が接続されている。入出力ポート２０５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、大入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや電動役物を駆動するためのソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２０１は、入出力ポート２０５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【３４０３】
なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。
【３４０４】
また、入出力ポート２０５には、各入賞口に入球した球や、各入賞口及びアウト口を通って球排出路へ案内された球を検出するための各種スイッチを含むスイッチ群並びにセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【３４０５】
主制御装置１１０には、パチンコ機１０における役物比率に関する情報を管理する役物比

率管理チップ２０７が設けられている。役物比率管理チップ２０７は、バス２０６を介してＭＰＵ２０１と接続され、ＭＰＵ２０１より役物比率の管理に必要な情報を受け取り、受け取った情報を加工して記憶することにより、パチンコ機１０の役物比率に関する情報を管理するマイクロチップ（集積回路）である。

【３４０６】

役物比率管理チップ２０７には、検査端子２０７ａが接続されている。検査端子２０７ａは、遊技機の役物比率等の性能を検査する外部の検査装置３００と接続可能に構成されており、検査端子２０７ａにケーブル及びコネクタを介して検査装置３００が接続されると、役物比率管理チップ２０７にて管理される役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が、検査装置３００へ送信される。検査装置３００は、検査端子２０７ａを介して受け取った役物比率に関する情報に基づき、パチンコ機１０の役物比率が正常な範囲のものであるか否かを判断することができる。

【３４０７】

ここで、図３７４を参照して、主制御装置１１０の詳細な構成について説明する。図３７４は、主制御装置１１０の電気的構成を示すブロック図である。

【３４０８】

入出力ポート２０５には、上述した通り、入力側としてＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、出力側としてソレノイド２０９、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置３８、第２図柄保留ランプ８４、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３が接続される他、入力側として接続される各種スイッチ２０８として、第１始動口６４ａに入賞した球を検出するための第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口６４ｂに入賞した球を検出するための第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口６３ａに入賞した球を検出するための第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口６３ｂに入賞した球を検出するための第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口６５ａに入賞した球を検出するための大入賞口スイッチ２０８ｅ、各入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａに入賞した球及びアウト口６６に入球した球であって球排出路へと案内された球を検出するアウトスイッチ２０８ｆ、及び、内枠１２及び前面枠１４の少なくともいずれかが施錠され開放されたことを検出する扉開放スイッチ２０８ｇが接続されている。

【３４０９】

入出力ポート２０５は、第１始動口スイッチ２０８ａの出力が入力される始１ポート２０５ａと、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力が入力される始２ポート２０５ｂと、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力が入力される普１ポート２０５ｃと、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力が入力される普２ポート２０５ｄと、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力が入力される大入賞口ポート２０５ｅと、アウトスイッチ２０８ｆの出力が接続されるアウトポート２０５ｆと、扉開放スイッチ２０８ｇの出力が接続される扉開放ポート２０５ｇとが設けられている。

【３４１０】

ＭＰＵ２０１は、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）の中で、各種スイッチの状態を確認するスイッチ読み込み処理（図３７９参照）を実行する。そのスイッチ読み込み処理の中で、ＭＰＵ２０１は、始１ポート２０５ａ，始２ポート２０５ｂ，普１ポート２０５ｃ，普２ポート２０５ｄ，大入賞口ポート２０５ｅ及びアウトポート２０５ｆを参照し、入賞のあった入賞口の有無及び球排出路へ案内された球の有無を判断して、０．５秒の間に各入賞口の入賞した球の数、及び、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技領域へ発射された球の数）をカウントする。そして、そのカウントした各球の数と、その時の遊技状態（大当たり中であるか、内枠１２又は前面枠１４（所謂、扉）が開放中であるか、エラー状態にあるか等）とを０．５秒毎に役物比率管理チップ２０７へ設定する。役物比率管理チップ２０７は、この各球の数に基づいて役物比率を算出し、管理する。なお、内枠１２又は前面枠１４が開放中であるか否かは、ＭＰＵ２０１が扉開放ポート２０５ｇを参照し、扉開放スイッチ２０８ｇの出力を確認することにより判断される。

【３４１１】

ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２は、大当たり乱数テーブル２０２ａ、大当たり種別テーブル２０２ｂ、停止パターンテーブル２０２ｃ、変動パターンテーブル２０２ｄ、賞球数テーブル２０２ｅ、トリガ情報データ２０２ｆを少なくとも格納している。ＲＡＭ２０３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル２０２ａ～２０３ｄとによって、主制御装置１１０は、パチンコ機１０の主要な処理を実行する。また、賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆは、役物比率管理チップ２０７において役物比率を管理するために用いられるデータであり、主制御装置１１０の電源が投入された場合に役物比率管理チップ２０７に送信される。

【３４１２】

ここで、図３７５を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定、第２図柄表示装置８３の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図３７６を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納された各種テーブル２０２ａ～２０２ｄについても説明する。

【３４１３】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定には、大当たりの抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の選択に使用する第１当たり種別カウンタＣ２と、停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１とが用いられる。

【３４１４】

また、第２図柄表示装置８３の抽選には、第２当たり乱数カウンタＣ４が用いられ、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２が用いられる。これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後０に戻るループカウンタとなっている。

【３４１５】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図３７８参照）の実行間隔である２ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３８５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２０３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２０３には、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）からなる保留球格納エリア２０３ｂが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入球タイミングに合わせて、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【３４１６】

各カウンタについて詳しく説明する。第１当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、０～８９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～８９９の値を取り得るカウンタの場合は８９９）に達した後０に戻る構成となっている。また、第１当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から第１当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【３４１７】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、第１当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、第１当たり乱数カウンタＣ１が０～８９９の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、０～８９９の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図３７８参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３４１８】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかに入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第１当たり乱数カウンタＣ１の値がＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのいずれかの保留エリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１に格納される。大当たりとなる乱数の値は、主制御装置のＲＯＭ２０２に格納される大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定されており、保留エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値が、大当たり乱数テーブル２０２ａによって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定される。

【３４１９】

ここで、図３７６（ａ）を参照して、大当たり乱数テーブル２０２ａの詳細について説明する。図３７６（ａ）は、大当たり乱数テーブル２０２ａの一例を模式的に示した模式図である。大当たり乱数テーブル２０２ａは、パチンコ機１０の遊技状態が低確率状態（確変中ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、パチンコ機１０の遊技状態が、低確率状態より大当たりとなる確率の高い高確率状態（確変中）の場合に使用される高確率状態用との２種類に分けられる。そして、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、大当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【３４２０】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり乱数カウンタＣ１は、０～８９９の範囲の２バイトのループカウンタとして構成されている。この第１当たり乱数カウンタＣ１では、低確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３で、その値「７，３０７，５８２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。

【３４２１】

一方で、高確率状態の場合に大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は３０で、その値「２８，５８，８５，１２２，１４４，１７８，２１３，２３８，２７６，２９８，３２２，３５４，３９０，４２０，４４８，４８６，５０６，５３４，５６７，５９６，６１８，６５６，６８１，７１６，７５０，７７２，８０９，８３６，８６６，８９２」が、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている。

【３４２２】

なお、本実施形態では、大当たり乱数テーブル２０２ａに格納されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定している。ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値が存在すれば、その値が外部から予測されやすくなるので、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。これに対して、本実施形態のように、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、不正に対する抑制を図ることができる。

【３４２３】

図３７５に戻って、説明を続ける。第１当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、０～９９）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、０～９９の値を取り得るカウンタの場合は９９）に達した後に０に戻る構成となっている。第１当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の第１当たり種別カウンタＣ２の値が、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアの第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２に格納される。

【３４２４】

ここで、保留球格納エリア２０３ｂ内の１の保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数でなければ、即ち、外れとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、外れ時のものとなる。一方で、保留球格納エリア２０３ｂ内の１の保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターン及び停止種別は、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。

【３４２５】

本実施形態のパチンコ機１０における第１当たり種別カウンタＣ２の値は、０～９９の範囲のループカウンタとして構成されている。この第１当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２０２に格納された大当たり種別テーブル２０２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。ここで、図３７６（ｂ）を参照して、大当たり種別テーブル２０２ｂについて説明する。図３７６（ｂ）は、大当たり種別テーブル２０２ｂの一例を模式的に示した図である。図３７６（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２０２ｂは、大当たり種別と第１当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。

【３４２６】

大当たり種別としては、上述したように、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する「１５Ｒ確変大当たり」、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行すると共に、１００変動回数の間は時短状態となる「１５Ｒ通常大当たり」、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たりの後に高確率状態へ移行する「２Ｒ確変大当たり」がある。

【３４２７】

大当たり種別テーブル２０２ｂでは、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する第１当たり種別カウンタＣ２の値が対応付けられている。図３７６（ｂ）の例では、１５Ｒ確変大当たりに対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「０～３９」が対応付けられ、１５Ｒ通常大当たりに対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「４０～７９」が対応付けられ、２Ｒ確変大当たりに対して第１当たり種別カウンタＣ２の値「８０～９９」が対応付けられている。

【３４２８】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が大当たり種別テーブル２０２ｂから決定される。例えば、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「２０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ確変大当たり」が決定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「６０」であれば、大当たり種別として「１５Ｒ通常大当たり」が決定され、第１当たり種別カウンタＣ２の値が「９０」であれば、大当たり種別として「２Ｒ確変大当たり」が決定される。

【３４２９】

このように、本実施形態では、大当たりとなる場合に４０％の確率で１５Ｒ確変大当たりが選択され、４０％の確率で１５Ｒ通常大当たりが選択され、２０％の確率で２Ｒ確変大当たりが選択される。なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブルにて、各大当たり種別に対して対応付けられる第１当たり種別カウンタＣ２の値が規定される。

【３４３０】

なお、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されるものであってもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブルを用意し、それぞれの大当たり種別テーブルにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第１当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。

【３４３１】

また、大当たり種別が選択される確率は、入球した始動口によって変更されるものであってもよい。即ち、第１始動口６４ａへの入球を契機として保留球格納エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数である場合に選択される各大当たり種別の確率として、例えば「１５Ｒ確変大当たり」を４０％、「１５Ｒ通常大当たり」を４０％、「２Ｒ確変大当たり」を２０％とし、第２始動口６４ｂへの入球を契機として保留球格納エリア２０３ｂに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数である場合に選択される各大当たり種別の確率として、例えば「１５Ｒ確変大当たり」を５５％、「１５Ｒ通常大当たり」を４０％、「２Ｒ確変大当たり」を５％としてもよい。

【３４３２】

この場合、第１始動口６４ａに対応する大当たり種別テーブルと、第２始動口６４ｂに対応する大当たり種別テーブルとを用意し、それぞれの大当たり種別テーブルにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける第１当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。そして、保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアには、各エリアに格納された各種カウンタの値が、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示すフラグもあわせて格納しておき、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。または、保留第１～第４エリアのそれぞれに対応する形でフラグを別途設け、そのフラグにより、対応するエリアに格納される各種カウンタの値が、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれの始動口への入賞に伴って格納されたものかを示し、そのフラグに基づいて、各々のエリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２に基づく大当たり種別を決定する場合に使用する大当たり種別テーブルを選択するようにしてもよい。

【３４３３】

図３７５に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり９９）に達した後０に戻る構成となっている。本実施形態では、停止パターン選択カウンタＣ３によって、第３図柄表示装置８１で表示される外れ時の停止種別が選択され、リーチが発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に１つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチが発生しない「完全外れ」との３つの停止（演出）パターンが選択される。

【３４３４】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（本実施形態ではタイマ割込処理毎に１回）更新され、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の停止パターン選択カウンタＣ３の値が、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３に格納される。

【３４３５】

停止パターン選択カウンタＣ３に対応して、停止種別の選択される乱数値の範囲が異なる複数の停止パターンテーブル２０２ｃがＲＯＭ２０２に設けられている。停止パターンテーブル２０２ｃが複数用意されているのは、現在のパチンコ機１０の状態が高確率状態であるか低確率状態であるか等に応じて、停止種別の選択比率を変更するためである。

【３４３６】

例えば、高確率状態では、大当たりが発生し易いため必要以上にリーチ演出が選択されないように、「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～８９と広い停止パターンテーブル２０２ｃが選択され、「完全外れ」が選択され易くなる。この停止パターンテーブル２０２ｃは、「前後外れリーチ」が９８，９９と狭くなると共に「前後外れ以外リーチ」も９０～９７と狭くなり、「前後外れリーチ」や「前後外れ以外リーチ」が選択され難くなる。

【３４３７】
また、低確率状態であれば、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保するために「完全外れ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が０～７９と狭い停止パターンテーブル２０２ｃが選択され、「完全外れ」が選択され難くなる。この停止パターンテーブル２０２ｃは、「前後外れ以外リーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲が８０～９７と広くなり、「前後外れ以外リーチ」が選択され易くなっている。よって、低確率状態では、演出時間の長いリーチ表示を多く行うことできるので、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保でき、第３図柄表示装置８１による変動表示が継続して行われ易くなる。なお、後者の停止パターンテーブル２０２ｃにおいても、「前後外れリーチ」の停止種別に対応した乱数値の範囲は９８，９９に設定される。

【３４３８】
変動種別カウンタＣＳ１は、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり１９８）に達した後０に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図３７８参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３８５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。また、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口に入賞（始動入賞）したタイミングで、その時の変動種別カウンタＣＳ１の値が、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち第１当たり乱数カウンタＣ１が格納される保留エリアと同じ保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４に格納される。

【３４３９】
変動種別カウンタＣＳ１は、変動パターンの決定に用いられる。即ち、ＭＰＵ２０１は、一の保留エリアに格納された各種カウンタに基づいて変動演出を行う場合に、その保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４に格納された変動種別カウンタＣＳ１と、ＲＯＭ２０２に格納された変動パターンテーブル２０２ｄとによって、変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、図柄変動の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【３４４０】
ここで、図３７６（ｃ）～（ｅ）を参照して、変動パターンテーブル２０２ｄの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２０２ｄとして、大当たり時に用いられる大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１と、外れ時に用いられる外れ用変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３とが用意されている。また、外れ用変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３として、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態であるか、もしくは、時短状態を除く通常時の低確率状態かに応じて、外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３及び外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２が用意されている。

【３４４１】
更に、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３は、それぞれ、保留球数が０の場合（即ち、保留球がない場合）に参照されるテーブルと、保留球数が１の場合に参照されるテーブルと、保留球数が２の場合に参照されるテーブルと、保留球数が３の場合に参照されるテーブルと、保留球数が４の場合に参照されるテーブルとがそれぞれ別個に設けられている。

【３４４２】
なお、本実施形態のように、必ずしも保留球数毎に変動パターンテーブルを用意する必要はなく、単に保留球数を条件として参照されるテーブルが変更されるように、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３が用意されていてもよい。例えば、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３が、それぞれ、保留球数が３未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が３以上の場合に参照されるテーブルとに分けて用意されてもよい。

また、各変動パターンテーブル２０２ｄ１～２０２ｄ３において、参照すべきテーブルを決定するための保留球数の条件が異なっていてもよい。例えば、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、保留球数が３未満の場合に参照されるテーブルと、保留球数が３以上の場合に参照されるテーブルとが用意され、外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２は、保留球数毎に異なるテーブルが用意され、外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３は、保留球数によらず１つのテーブルが用意されてもよい。

【３４４３】

図３７６（ｃ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１のうち、保留球数が２の場合に参照される大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の一例を模式的に示した図である。

【３４４４】

大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１は、いずれの保留球数に対応するものであっても、大当たり種別に基づいてグループ（群）に区分けされている。具体的には、大当たり種別として１５Ｒ確変大当たり及び１５Ｒ通常大当たりが決定された場合に参照される１５Ｒ大当たり共通と、２Ｒ確変大当たりが決定された場合に参照される２Ｒ確変大当たり専用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【３４４５】

第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）であった場合に、同じ保留エリアに格納された第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応する大当たり種別に応じて、変動パターンを決定する大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【３４４６】

１５Ｒ大当たり共通には、変動時間が３０秒の変動Ａと、変動時間が６０秒の変動Ｂと、変動時間が９０秒の変動Ｃとの３つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【３４４７】

変動Ａは、変動時間の短いリーチの後に第３図柄が揃う所謂ノーマルリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される変動パターンである。変動Ｂは、ノーマルリーチより変動時間の長いリーチの後に第３図柄が揃う所謂スーパーリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される変動パターンである。スーパーリーチには、例えばノーマルリーチから発展するリーチの他、単にリーチの時間が長いロングリーチ等が含まれる。変動Ｃは、スーパーリーチよりも更に変動時間の長いリーチの後に第３図柄が揃う所謂スペシャルリーチが第３図柄表示装置８１にて実行される変動パターンである。スペシャルリーチには、例えばスーパーリーチ後に更に発展するリーチの他、ノーマルリーチからの発展先がスーパーリーチとは異なる特殊なリーチ等が含まれる。

【３４４８】

図３７６（ｃ）に示す例では、保留球数が２の場合における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、１５Ｒ大当たり共通のテーブルにおいて、変動Ａに対して０～１０、変動Ｂに対して１１～９９、変動Ｃに対して１００～１９８となっている。１５Ｒ大当たり共通のテーブルは、それが選択されるのが１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりの場合であるので、遊技者に期待感を持たせるために、スペシャルリーチが実行される変動Ｃが選択され易くなっている。ただし、ノーマルリーチが実行される変動Ａやスーパーリーチが実行される変動Ｂも選択されるように構成することで、どのリーチからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【３４４９】

なお、本パチンコ機１０では、各リーチにおいて演出内容が異なるものが多数用意されて

おり、例えば、スーパーリーチには、背面画像（第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像）を速く変化させて表示するリーチや、あるキャラクタを突然表示するリーチ等があり、そのほか変動開始前の予告演出が付加されるもの、再変動で大当たりとなる演出が付加されるものなど、演出内容が異なる複数のリーチが含まれている。主制御装置１１０では、１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりとなる場合に、変動パターンとして変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃのみを決定し、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４において、各変動Ａ～Ｃに対応する詳細な変動パターンを決定する。その詳細な変動パターンに従って、第３図柄表示装置８１にて変動演出が実行される。

【３４５０】

２Ｒ確変大当たり専用には、変動時間が５９秒の「２Ｒ変動」の変動パターンのみが選択可能に用意されている。大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１では、いずれの保留球数に対応するものであっても、２Ｒ確変大当たり専用のグループにおいて、図３７５（ｃ）に示す通り、変動種別カウンタＣＳ１が取り得る全ての値（０～１９８）に対して２Ｒ変動が対応付けられている。つまり、大当たり変動種別が２Ｒ確変大当たりとなる場合は、変動パターンとして必ず２Ｒ変動が選択される。

【３４５１】

主制御装置１１０にて２Ｒ変動が選択されると、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４にて２Ｒ変動に対応する詳細な変動パターンが決定される。よって、主制御装置１１０において、大当たり種別として２Ｒ確変大当たりが決定されると、第３図柄表示装置８１には、２Ｒ変動に対応する詳細な変動パターンによって変動演出が実行される。本パチンコ機１０では、２Ｒ変動に対応する詳細な変動パターンとして、例えば、第３図柄表示装置８１の小領域Ｄｓ１，Ｄｓ３に「ニワトリ」又は「女の子」等のキャラクタを表示しつつ、最終的に第３図柄が特定の図柄で停止する変動パターンや、特定のランプの点灯や点滅等に伴って、最終的に第３図柄が特定の図柄で停止する変動パターン等が含まれる。

【３４５２】

なお、大当たり時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して決定するものとしたが、他の複数の変動種別カウンタを使用して決定するように構成しても良い。例えば、大当たりやリーチ演出の開始を予告する予告演出を変動開始前や変動演出中に付加するか否かが、他の変動種別カウンタにより決定されても良いし、リーチが成立した場合に、最後に停止する第３図柄を何図柄ずらして停止させる（例えば、１図柄ずれた前後外れ等）かを他の変動種別カウンタにより決定されてもよい。

【３４５３】

また、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１において、２Ｒ確変大当たり専用のグループを設けたが、本パチンコ機１０では、２Ｒ確変大当たりとなった場合に、「２Ｒ変動」の変動パターンのみが選択されるので、２Ｒ確変大当たり専用のグループを設けず、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１では１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりとなった場合の変動種別カウンタＣＳ１と変動パターンとの対応付けのみが規定されてもよい。この場合、大当たり種別として２Ｒ確変大当たりとなった場合は、大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１を参照せず、変動パターンとして２Ｒ変動を決定するようにしてもよい。

【３４５４】

また、本パチンコ機１０では、２Ｒ確変大当たりとなった場合に「２Ｒ変動」のみが選択されるが、２Ｒ確変大当たりとなった場合に複数の変動パターンの中から１つ変動パターンが選択されるようにしてもよい。この場合は、１５Ｒ大当たり共通のグループのように、２Ｒ確変大当たり専用のグループにおいても、２Ｒ確変大当たりとなった場合に選択される変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１を対応付け、ある保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンが、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定されてもよい。

【３４５５】
図３７６（ｄ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２のうち、保留球数が２の場合に参照される外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２の一例を模式的に示した図である。
【３４５６】
図３７６（ｄ）に示すように、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２は、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照される完全外れ専用、及び、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照されるリーチ共通と、外れ時の停止種別に基づいてグループ（群）に区分けされており、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【３４５７】
ある保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない、即ち、外れとなる値であった場合に、遊技状態が時短状態を除く通常時の低確率状態にあるときは、その第１当たり乱数カウンタＣ１と同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応する停止種別に応じて、その保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンが、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２から決定される。
【３４５８】
完全外れ専用には、変動時間が７秒の変動Ｄと、変動時間が１０秒の変動Ｅとの２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。変動パターンとして変動Ｄ又は変動Ｅが選択された場合、第３図柄表示装置８１では、第３図柄の高速変動が開始された後リーチが成立しないまま停止表示される変動演出が実行される。図３７６（ｄ）に示す通り、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２において、保留球数が２の場合における完全外れ専用の各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ｄが０～９８、変動Ｅが９９～１９８となっている。
【３４５９】
また、リーチ共通には、上述した３つの変動Ａ～Ｃ、即ち、変動時間が３０秒でノーマルリーチを第３図柄表示装置８１にて実行する変動Ａと、変動時間が６０秒でスーパーリーチを第３図柄表示装置８１にて実行する変動Ｂと、変動時間が９０秒でスペシャルリーチを第３図柄表示装置８１にて実行する変動Ｃとの３つの変動パターンが選択可能に用意されている。外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２において、保留球数が２の場合におけるリーチ共通の各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ａが０～９８、変動Ｂが９９～１９０、変動Ｃが１９１～１９８となっている。
【３４６０】
図３７６（ｅ）は、ＲＯＭ２０２に記憶される外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３のうち、保留球数が２の場合に参照される外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３の一例を模式的に示した図である。
【３４６１】
図３７６（ｅ）に示すように、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ３は、外れ用（通常）変動パターンテーブルと同様に、外れ時の停止種別として完全外れが決定された場合に参照され、変動Ｄ及び変動Ｅが変動パターンとして選択され得る完全外れ専用と、前後外れリーチ及び前後外れ以外リーチが決定された場合に参照され、変動Ａ～Ｃが変動パターンとして選択され得るリーチ共通とに、外れ時の停止種別に基づいてグループ（群）に区分けされており、その区分けされたグループにおいて、それぞれ選択され得る変動パターンに対し変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。
【３４６２】
ある保留エリアに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとならない値、即ち、外れとなる値であった場合に、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときは、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応する停

止種別に応じて、その保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応する変動パターンが、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３から決定される。

【３４６３】

図３７６（ｅ）に示す通り、外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３において、保留球数が２の場合の完全外れ専用における各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ｄが０～１９０、変動Ｅが１９１～１９８となっている。また、保留球数が２の場合のリーチ共通における各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、変動Ａが０～９８、変動Ｂが９９～１９０、変動Ｃが１９１～１９８となっている。つまり、リーチ共通における各変動と変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２と外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３とで同じとなっている。

【３４６４】

一方、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときは、第２始動口６４ｂに球が入球し易い状態となっており、変動時間の長い完全外れ（変動Ｅ）が多く実行されると、次の変動表示の開始まで時間がかかり、遊技者に待ちの状態を与え不快に感じさせる可能性がある。また、ホールとしても稼働率が低下して好ましくない。

【３４６５】

そこで、遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にあるときに完全外れとなる場合は、それ以外の遊技状態（時短状態を除く通常状態）にあるときよりも変動時間の短い完全外れ（変動Ｄ）が選択され易いように、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２と外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３とを構成している。これにより、次の変動表示の開始を早期に行うことで、遊技者に不快感を与える可能性を低下できる。また、稼働率が極端に低下することも抑制できる。

【３４６６】

なお、外れ時の変動パターンは、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。また、外れ種別の選択を、外れ用（通常）変動パターンテーブルと外れ用（確変）変動パターンテーブルとに分けるように構成したが、遊技状態が通常中であっても、保留球が複数（例えば、最大４個であれば３個以上）の場合は、早期に変動表示を終了しても良いので、外れ用（確変）変動パターンテーブルを参照して選択するものとしても良い。

【３４６７】

また、変動種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に選択される変動Ａ～Ｃと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、遊技状態にかかわらず同じであるので、外れ用（通常）変動パターンテーブル２０２ｄ２と外れ用（確変）変動パターンテーブル２０２ｄ３とにはリーチ共通のグループを含めずに、これらの変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３を停止種別が完全外れの場合にのみ参照されるようにし、遊技状態がどのような状態にあっても停止種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に参照される変動パターンテーブルを別途用意してもよい。

【３４６８】

なお、本パチンコ機１０では、変動種別が前後外れリーチ又は前後外れ以外リーチとなる場合に選択される変動Ａ～Ｃと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けは、遊技状態にかかわらず同じであるとしたが、遊技状態に応じて異なるものとしてもよい。

【３４６９】

更に、図３７６（ｄ）及び図３７６（ｅ）に示す各外れ用の変動パターンテーブル２０２ｄ２，２０２ｄ３で、変動Ｄ及び変動Ｅを単に「完全外れ変動」とし、その「完全外れ変動」が選択された場合に、他のテーブルを参照して、変動Ｄと変動Ｅとを所定の確率で選択するように構成しても良い。勿論、この場合も、保留球数に対応したテーブルをそれぞれ用意しても良い。

【３４７０】

図３７５に戻り、第２当たり乱数カウンタＣ４は、例えば０～２５０の範囲内で順に１ず

つ加算され、最大値（つまり２５０）に達した後０に戻るループカウンタとして構成されている。また、第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【３４７１】

第２当たり乱数カウンタＣ４の値は、本実施形態ではタイマ割込処理（図３８２参照）毎に更新され、球が左右何れかのスルーゲート６７を通過したことが検知された時に取得される。当選することとなる乱数の値の数は１４９あり、その範囲は「５～１５３」となっている。即ち、取得された第２当たり乱数カウンタＣ４の値が「５～１５３」の範囲にある場合に当たりと判定され、第２図柄表示装置８３に停止図柄（第２図柄）として「○」の図柄が点灯表示されると共に、第２始動口６４ｂの電動役物が作動し、第２始動口６４ｂが所定時間だけ開放される。

【３４７２】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、第２当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝０～２５０）、タイマ割込処理（図３７８参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【３４７３】

このように、ＲＡＭ２０３には種々のカウンタ等が設けられており、主制御装置１１０では、このカウンタ等の値に応じて大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１における変動表示（変動演出）の設定、第２図柄表示装置８３における表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行することができる。

【３４７４】

図３７４に戻り、説明を続ける。ＲＯＭ２０２の賞球数テーブル２０２ｅは、各入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａに対し、球が入球（入賞）した場合に払い出される賞球の数を規定したテーブルである。ここで、図３７７を参照して、賞球数テーブル２０２ｅの詳細について説明する。図３７７は、賞球数テーブル２０２ｅの内容を模式的に示した模式図である。

【３４７５】

図３７７に示す通り、賞球数テーブル２０２ｅでは、「始動口種別」として、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａが規定され、各々の入賞口に対し、その入賞口に対応する「賞球数」が規定される。具体的には、賞球数テーブル２０２ｅにおいて、第１始動口６４ａに対して賞球数３が対応付けられ、第２始動口６４ｂに対して賞球数２が対応付けられ、第１普通入賞口６３ａに対して賞球数８が対応付けられ、第２普通入賞口６３ｂに対して賞球数８が対応付けられ、大入賞口６５ａに対して賞球数１２が対応付けられている。

【３４７６】

なお、賞球数テーブル２０２ｅは、パチンコ機１０に設けられた全ての入賞口に対して、各入賞口に対応する賞球数を規定するものである。よって、パチンコ機１０において、上記各入賞口６３ａ，６３ｂ，６４ａ，６４ｂ，６５ａ以外にも入賞口を設けている場合は、その入賞口に対応する賞球数も含めて、賞球数テーブル２０２ｅが規定される。

【３４７７】

また、本パチンコ機１０では、第１普通入賞口６３ａと第２普通入賞口６３ｂとで、賞球数が同一数である。よって、賞球数テーブル２０２ｅにおいて、第１普通入賞口６３ａ及び第２普通入賞口６３ｂを合わせて「始動口種別」を「普通入賞口」と規定し、その「普通入賞口」に対応付けて賞球数８を規定してもよい。また、仮に第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂの賞球数が「３」と同一である場合は、賞球数テーブル２０２ｅにおいて、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂとを合わせて「始動口種別」を「始動口」と規定し、その「始動口」に対応付けて賞球数３を規定してもよい。

【３４７８】

賞球数テーブル２０２ｅは、主制御装置１１０へ電源が投入された場合に実行されるＭＰ

Ｕ２０１の初期化処理の中で、役物比率管理チップ２０７へ送信され、役物比率管理チップ２０７において役物比率を算出する場合に使用される。

【３４７９】

トリガ情報データ２０２ｆは、役物比率管理チップ２０７において役物比率を算出するタイミング（トリガ）を規定するデータである。詳細については後述するが、役物比率管理チップ２０７は、トリガ情報データ２０２ｆで示されるタイミング（トリガ）で、役物比率を算出する。

【３４８０】

役物比率管理チップ２０７では、役物比率を算出するタイミング（トリガ）として、３つのタイミング（トリガ）に対応している。１つ目は、球の発射数であり、役物比率管理チップ２０７は、発射された球数が所定球数となる毎に、役物比率を算出する。２つ目は、時刻であり、役物比率管理チップ２０７は、予め定められた時刻となった場合に役物比率を算出する。３つ目は、遊技時間であり、役物比率管理チップ２０７は、遊技者による遊技時間が所定時間経過した場合に役物比率を算出する。

【３４８１】

トリガ情報データ２０２ｆでは、役物比率管理チップ２０７における役物比率の算出タイミング（トリガ）として、「発射数」，「時刻」，「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。

【３４８２】

トリガ情報データ２０２ｆは、「発射数」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定球数」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「発射数」を示す情報と「所定球数」として５００球を示す情報とが規定されていた場合は、発射球数が５００球となる毎に、役物比率管理チップ２０７において役物比率が算出される。

【３４８３】

トリガ情報データ２０２ｆは、「時刻」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「予め定められた時刻」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「時刻」を示す情報と「予め定められた時刻」として１２時、１７時、１９時、２２時を示す情報とが規定されていた場合は、時刻が１２時、１７時、１９時、２２時となったタイミングで、役物比率管理チップ２０７において役物比率が算出される。

【３４８４】

トリガ情報データ２０２ｆは、「遊技時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「遊技時間」を示す情報と「所定時間」として２時間を示す情報とが規定されていた場合は、遊技時間が２時間経過する毎に役物比率管理チップ２０７において役物比率が算出される。

【３４８５】

トリガ情報データ２０２ｆは、賞球数テーブル２０２ｅと共に、主制御装置１１０へ電源が投入された場合に実行されるＭＰＵ２０１の初期化処理の中で、役物比率管理チップ２０７へ送信され、役物比率管理チップ２０７において役物比率を算出するトリガを判断する場合に使用される。

【３４８６】

ＲＡＭ２０３は、図３７５に図示したカウンタ用バッファの他、ＭＰＵ２０１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２０１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグ及びカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２０３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２０３に記憶されるデータは、全てバックアップされる。

【３４８７】
電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）には、停電監視回路２５２から出力される停電信号ＳＧ１が、ＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に入力される。この入力により、実行されるＮＭＩ割込処理（図３８３参照）によって、電源断の発生情報が設定される。そして、ＭＰＵ２０１のメイン処理（図３８５）において、電源断の発生情報があると判断されると、その時のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２０３に記憶される。
【３４８８】
一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２０３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２０３への書き込みはメイン処理（図３８８参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２０３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図３８７参照）において実行される。
【３４８９】
ＲＡＭ２０３は、更に、保留球数カウンタ２０３ａ、保留球格納エリア２０３ｂ、保留球実行エリア２０３ｃ、始１カウンタ２０３ｄ、始２カウンタ２０３ｅ、普１カウンタ２０３ｆ、普２カウンタ２０３ｇ、大入賞口カウンタ２０３ｈ、アウトカウンタ２０３ｉを少なくとも有している。
【３４９０】
保留球数カウンタ２０３ａは、２ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図３８２参照）の中で検出される第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）に基づいて、第１図柄表示装置３７で行われる変動表示（第３図柄表示装置８１で行われる変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。この保留球数カウンタ２０３ａは、電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値としてゼロが設定される。そして、始動入賞が検出されて変動表示の保留球数が増加する毎に、最大値４まで１加算される（図３８０のＳ２０２，Ｓ２０３参照）。一方、保留球数カウンタ２０３ａは、変動演出が実行される毎に１減算される（図３８１のＳ３０５参照）。
【３４９１】
この保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図３８０のＳ２０５参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて保留球数カウンタ２０３ａが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【３４９２】
音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された変動演出の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく変動演出の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される変動演出の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の変動演出の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【３４９３】
なお、音声ランプ制御装置１１３は、その内部で管理する保留球数が変化する度に、表示制御装置１１４に対して、保留球数を通知するための表示用保留球数コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、この表示用保留球数コマンドによって通知された保留球数を基に、第３図柄表示装置８１の保留球数表示領域Ｄｂに保留球数図柄を表示する。
【３４９４】
また、本実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、１加算された保留球数カウンタ２０３ａの値だけでなく、その保留球数カウンタ２０３ａの加算の契機となった上記始

動入賞に伴い、カウンタ用バッファ（図３７４参照）より取得される第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。

【３４９５】

つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファより取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に伝えられる。

【３４９６】

音声ランプ制御装置１１３では、保留球数コマンドにより伝えられた第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。

【３４９７】

保留球格納エリア２０３ｂは、始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ（図３７５参照）より取得した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２０１は、タイマ割込処理（図３７８参照）の中で、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、保留球格納エリア２０３ｂに格納する。保留球格納エリア２０３ｂは、一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）を有している（図３７５参照）。

【３４９８】

保留球実行エリア２０３ｃは、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【３４９９】

ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、大当たり抽選や、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定等の処理を実行するために、上述した保留球格納エリア２０３ｂに記憶されている各始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２０３ｃへシフトする。なお、本実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【３５００】

ここで、再び図３７５を参照して、保留球格納エリア２０３ｂ及び保留球実行エリア２０３ｃの詳細について説明する。保留球格納エリア２０３ｂ及び保留球実行エリア２０３ｃは、大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により使用される。

【３５０１】

大当たり抽選や第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１の変動表示（変動演出）の設定には、大当たり抽選に使用する第１当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する第１当たり種別図柄カウンタＣ２と、外れ時の停止種別の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。保留球格納エリア２０３ｂは、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２０１によってカウンタ用バッファから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶する。

【３５０２】

保留球格納エリア２０３ｂは、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１と、第１当たり種別カウンタＣ２の値を格納する第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４とが設けられている。

【３５０３】

なお、本実施形態では、第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１と、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３と、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４とを１つの保留球格納エリア２０３ｂの中に設けているが、保留球格納エリアを複数設け、４つの各エリア２０３ｂ１，２０３ｂ２，２０３ｂ３，２０３ｂ４をいずれかの保留球格納エリアに設けるようにしてもよい。

【３５０４】

上述した通り、保留球格納エリア２０３ｂには、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い始動入賞に対応するデータが記憶され、保留第１エリアには、時間的に最も古い始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【３５０５】

一方、保留球実行エリア２０３ｃは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２０３ｃには、保留球格納エリア２０３ｂと同様に、第１当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１と、第１当たり種別カウンタＣ２の値を格納する第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４とが設けられている。

【３５０６】

ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、保留球格納エリア２０３ｂの保留第１エリアに記憶されているデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を、この保留球実行エリア２０３ｃの各エリア２０３ｃ１～２０３ｃ４にそれぞれシフトする。そして、保留球実行エリア２０３ｃにシフトされたデータを、変動開始処理（図３８５参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。第１図柄表示装置３７では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターン及び停止種別に基づいて、変動表示が行われる。

【３５０７】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３へ通知され、また、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知される。そして、表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンド及び停止種別コマンドにより通知された変動パターン及び停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

【３５０８】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２０１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、保留第１エリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１の乱数値を、保留球実行エリア２０３ｃの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｃ１へシフトする。同様に、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２の乱数値を、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｃ２へシフトし、停止パターン選択カウンタ

格納エリア２０３ｂ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｃ３へシフトし、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２０３ｃ４へシフトする。

【３５０９】

そして、保留球実行エリア２０３ｃへのデータのシフトが終了すると、保留第１エリアが空き状態となるため、保留球格納エリア２０３ｂの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、本実施の形態では、保留球格納エリア２０３ｂにおいて、データが記憶（保留）されている保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【３５１０】

ここで、保留球格納エリア２０３ｂ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であり、保留球格納エリア２０３ｂの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２０３ｃへシフトされ、保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２０１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、保留第２エリアのデータを、保留第１エリアへシフトし、保留第３エリアのデータを、保留第２エリアへシフトし、保留第４エリアのデータを、保留第３エリアへシフトする。

【３５１１】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２０１は、保留第２エリアのデータのみを、保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、本実施の形態では、データが記憶（保留）されていない保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【３５１２】

なお、データの有無に関わらず、保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【３５１３】

図３７４に戻り、説明を続ける。始１カウンタ２０３ｄは、第１始動口６４ａに入賞した球の数を計数するためのカウンタ、始２カウンタ２０３ｅは、第２始動口６４ｂに入賞した球の数を計数するカウンタ、普１カウンタ２０３ｆは、第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数を計数するカウンタ、普２カウンタ２０３ｇは、第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数を計数するカウンタ、大入賞口カウンタ２０３ｈは、大入賞口６５ａに入賞した球の数を計数するためのカウンタ、アウトカウンタ２０３ｉは、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するためのカウンタである。これらのカウンタ２０３ｄ～２０３ｉは、いずれも電源投入後のＲＡＭ２０３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値としてゼロが設定される。

【３５１４】

また、ＭＰＵ２０１は、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）の中で実行されるスイッチ読み込み処理（図３７９参照）において、始１ポート２０５ａ，始２ポート２０５ｂ，普１ポート２０５ｃ，普２ポート２０５ｄ，大入賞口ポート２０５ｅ及びアウトポート２０５ｆを参照し、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口スイッチ２０８ｅ及びアウトスイッチ２０８ｆのそれぞれにおいて、球が検出されたか否かを判断する。そして、いずれかの入賞口に入賞があった（対応するスイッチにおいて球が検出された）場合は、その入賞があった入賞口に対応するカウンタが１カウントアップされ、また、アウトスイッチ２０８ｆにおいて球が検出された場合は、アウトカウンタ２

０３ｉが１カウントアップされる。
【３５１５】
カウンタ２０３ｄ～２０３ｉにおける球の数の計数は、０．５秒間継続して行われる。そして、０．５秒が経過すると、カウンタ２０３ｄ～２０３ｈの値が入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ２０７に設定される。役物比率管理チップ２０７への各カウンタ２０３ｄ～２０３ｉの値の設定が完了すると、これらのカウンタ２０３ｄ～２０３ｉの値はゼロに初期化され、再び、次の０．５秒間における各入賞口に入賞した球の数が入賞口毎に計数され、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）が計数される。
【３５１６】
このように、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１にて、０．５秒間隔毎に、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数して、その計数した結果を役物比率管理チップ２０７に設定する。そして、後述するように、役物比率管理チップ２０７では、これら計数した値を、役物比率を算出するタイミングとなるまで、それぞれの値毎に累積することで、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する。
【３５１７】
このように、ＭＰＵ２０１にて実際に検出された入賞口への入賞の球の数等が、ＭＰＵ２０１より役物比率管理チップ２０７へ入力されるので、役物比率管理チップ２０７では、実際の遊技において入賞と認められた球の数を正確に把握できる。
【３５１８】
また、仮に、ＭＰＵ２０１にて、各入賞口に入賞した球の数の入賞口毎の計数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）の計数を行わず、役物比率管理チップ２０７のみでこれらの計数を行うとすると、役物比率管理チップ２０７でも短い間隔（例えば、２ミリ秒間隔）で各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視しなければならず、処理負荷が増大し、消費電力も上がるおそれがある。
【３５１９】
これに対し、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１の計数によって、０．５秒間隔で役物比率管理チップ２０７にこれらの計数結果が設定されるので、役物比率管理チップ２０７では０．５秒毎に、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行すればよい。よって、役物比率管理チップ２０７における処理負荷及び消費電力の増大を抑制できる。
【３５２０】
一方で、ＭＰＵ２０１は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、例えば２ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと２ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機１０において、球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約０．６秒であるため、０．５秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は０球か１球であり、多くても数球であるため、ＲＡＭ２０３に設けられたカウンタ２０３ｄ～２０３ｉに必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処理によりＲＡＭ２０３の容量増大化を抑制できる。従って、ＭＰＵ２０１において、０

．５秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。

【３５２１】

役物比率管理チップ２０７には、ＣＰＵ２６１と、バッファ２６２と、第１読書メモリ２６３と、第２読書メモリ２６４と、設定レジスタ２６５と，リアルタイムクロック（以下「ＲＴＣ」という）２６６とが設けられており、これらはバス２０６を介して互いに接続されている。また、バス２０６は、ＭＰＵ２０１及び検査端子２０７ａにも接続されている。

【３５２２】

また、役物比率管理チップ２０７には、大容量のコンデンサ２６７が接続されている。主制御装置１１０に電力が供給されている間、コンデンサ２６７が充電されるようになっており、停電などにより主制御装置１１０への電力供給が停止されると、役物比率管理チップ２０７は、コンデンサ２６７に充電された電力を使用して、電源断に伴う処理を実行する。なお、コンデンサ２６７に代えて、充放電可能な二次電池が役物比率管理チップ２０７に接続されてもよい。

【３５２３】

ＣＰＵ２６１は、役物比率管理チップ２０７の動作を制御する演算装置であり、役物比率管理チップ２０７内に設けられた図示しないＲＯＭに記憶される制御プログラムを実行することにより、パチンコ機１０における役物比率の管理等を役物比率管理チップ２０７にて行う。役物比率管理チップ２０７における役物比率の管理等をＣＰＵ２６１にて行うことにより、ソフトウェアを変更することで、役物比率管理チップ２０７の機能変更や仕様変更に柔軟に対応できる。

【３５２４】

ＲＴＣ２６６は、現在の時刻を出力するものである。ＲＴＣ２６６には、充放電可能な二次電池（図示せず）が内蔵されており、その二次電池を電源として、ＲＴＣ２６６は常に現在の時刻を刻みながら、その時刻を出力する。ＲＴＣ２６６にて出力される時刻は、トリガ設定エリア２６５ｂにより設定された役物比率を算出するタイミング（トリガ）が「時刻」である場合にＣＰＵ２６１により参照され、ＲＴＣ２６６にて示される時刻がトリガ設定エリア２６５ｂに設定された「予め定められた時刻」と一致するか超えた場合に、役物比率を算出する処理が実行される。また、詳細は後述するが、第１読書メモリ２６３に大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ、時間外データ２６３ｊに対して、それぞれ大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報又は時間外情報が追加される場合に、その時の時刻がＲＴＣ２６６より読み出され、その読み出された時刻が各情報とあわせて各データに追加される。

【３５２５】

バッファ２６２は、ＭＰＵ２０１により設定された各種情報を一時的に記憶するためのメモリであり、データを読み書き可能な揮発性のメモリであるＳＲＡＭ（Ｓｔａｔｉｃ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）によって構成される。バッファ２６２には、始１バッファ２６２ａ、始２バッファ２６２ｂ、普１バッファ２６２ｃ、普２バッファ２６２ｄ、大入賞口バッファ２６２ｅ、アウトバッファ２６２ｆ、大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉ等が少なくとも設けられている。

【３５２６】

始１バッファ２６２ａには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される始１カウンタ２０３ｄの値が格納される。始２バッファ２６２ｂには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される始２カウンタ２０３ｅの値が格納される。普１バッファ２６２ｃには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される普１カウンタ２０３ｆの値が格納される。普２バッファ２６２ｄには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される普２カウンタ２０３ｇの値が格納される。大入賞口バッファ２６２ｅには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される大入賞口カウンタ２０３ｈの値が格納される。アウトバッファ２６２ｆ

には、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定されるアウトカウンタ２０３ｉの値が格納される。

【３５２７】

大当たり中バッファ２６２ｇには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される遊技状態が大当たり中であった場合に、その情報（大当たり情報）が格納される。開放中バッファ２６２ｈには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される遊技状態が内枠１２又は前面枠１４の開放中であった場合に、その情報（扉開放中情報）が格納される。エラー中バッファ２６２ｉには、０．５秒間隔でＭＰＵ２０１により設定される遊技状態がエラー中であった場合に、その情報（エラー中情報）が格納される。

【３５２８】

役物比率管理チップ２０７では、バッファ２６２に設けられた各種バッファに対してＭＰＵ２０１による設定（書き込み）が行われ、ＭＰＵ２０１から割込信号を受信すると、ＣＰＵ２６１は、後述する設定情報受信処理（図３８７参照）を実行する。設定情報受信処理は、バッファ２６２に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第１読書メモリ２６３に格納すると共に、パチンコ機１０の遊技状態に関する情報も第１読書メモリ２６３に格納する。

【３５２９】

設定レジスタ２６５は、役物比率管理チップ２０７の動作に必要な設定値を設定するためのレジスタである。設定レジスタ２６５には、賞球数データ設定エリア２６５ａと、トリガ設定エリア２６５ｂとが少なくとも設けられている。

【３５３０】

賞球数データ設定エリア２６５ａには、ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に格納された賞球数テーブル２０２ｅ（図３７７参照）が設定される。トリガ設定エリア２６５ｂは、ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に格納されたトリガ情報データ２０２ｆが設定される。主制御装置１１０に電源が投入されると、賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆが役物比率管理チップ２０７へ送信される。そして、ＣＰＵ２６１により、賞球数テーブル２０２ｅが賞球数データ設定エリア２６５ａに設定され、トリガ情報データ２０２ｆがトリガ設定エリア２６５ｂに設定される。

【３５３１】

賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅは、役物比率を算出する場合にＣＰＵ２６１によって参照される。ここで、各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報はＲＯＭ２０２に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２に格納された賞球数テーブル２０２ｅを役物比率管理チップ２０７へ送信し、役物比率管理チップ２０７の賞球数データ設定エリア２６５ａに設定することにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ２０７のＲＯＭに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ２０７の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はＲＯＭ２０２を変更すればよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ２０７を用いても、役物比率を正確に算出できる。

【３５３２】

トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆもＣＰＵ２６１により参照され、トリガ情報データ２０２ｆにて示された役物比率を算出するタイミング（トリガ）となったか否か判定され、該タイミングとなったと判定された場合に、役物比率を算出する処理を実行する。ここで、役物比率の算出のタイミング（トリガ）は、役物比率管理チップ２０７において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ２０７にて該タイミングを固定してしまうのではなく、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機１０のように、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ２０２

ｆをＲＯＭ２０２に格納しておき、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２にトリガ情報データ２０２ｆを役物比率管理チップ２０７へ送信することで、役物比率管理チップ２０７では、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第２読書メモリ２６４へ記録させておくことができる。

【３５３３】

なお、主制御装置１１０に電源が投入されたときにＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（所謂ブート処理）の中で送信される賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆだけが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂへ設定されるように構成されている。立ち上げ処理は、所謂ブート処理であって、ユーザにてプログラムされない非ユーザプログラムである。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂに対して設定されることを抑制できる。

【３５３４】

第１読書メモリ２６３は、役物比率の算出タイミングとなるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納するためのメモリである。第１読書メモリ２６３は、データを読み書き可能で揮発性のメモリ、例えばＳＲＡＭによって構成される。なお、より大容量のデータを読み書き可能な揮発性のメモリであるＤＲＡＭ（Ｄｙｎａｍｉｃ　Ｒａｎｄｏｍ　Ａｃｃｅｓｓ　Ｍｅｍｏｒｙ）によって第１読書メモリ２６３を構成してもよい。

【３５３５】

第１読書メモリ２６３には、始１カウンタ２６３ａ、始２カウンタ２６３ｂ、普１カウンタ２６３ｃ、普２カウンタ２６３ｄ、大入賞口カウンタ２６３ｅ、アウトカウンタ２６３ｆ、大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ、時間外データ２６３ｊが少なくとも格納される。第１読書メモリ２６３に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、主制御装置１１０に電源がオンされた場合にＭＰＵ２０１より送信される初期化信号に基づいて、ＣＰＵ２６１により全て０に初期化される（図３８６のＳ７１０参照）。

【３５３６】

また、第１読書メモリ２６３に格納されるこれらのカウンタ及びデータは、役物比率を算出するタイミングとなった場合にＣＰＵ２６１により実行される役物比率算出処理によって参照され、必要な処理が実行された後、再びＣＰＵ２６１によって全て０に初期化される（図３８９のＳ７４４）。これにより、第１読書メモリ２６３では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。

【３５３７】

始１カウンタ２６３ａは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第１始動口６４ａに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって始１バッファ２６２ａに、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数を示す始１カウンタ２０３ｄの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その始１バッファ２６２ａに設定された値（つまり、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数）が始１カウンタ２６３ａに加算される。

【３５３８】

始２カウンタ２６３ｂは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第２始動口６４ｂに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって始２バッファ２６２ｂに、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数を示す始２カウンタ２０３ｅの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その始２バッファ２６２ｂに設定された値（つまり、０．５秒間第２始動口６４ｂに入賞した球の数）が始２カウンタ２６３ｂに加算される。

【３５３９】

普１カウンタ２６３ｃは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって普１バッファ２６２ｃに、０．５秒間第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数を示す普１カウンタ２０３ｆの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その普１バッファ２６２ｃに設定された値（つまり、０．５秒間第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数）が普１カウンタ２６３ｃに加算される。

【３５４０】

普２カウンタ２６３ｄは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって普２バッファ２６２ｄに、０．５秒間第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数を示す普２カウンタ２０３ｇの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その普２バッファ２６２ｄに設定された値（つまり、０．５秒間第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数）が普２カウンタ２６３ｄに加算される。

【３５４１】

大入賞口カウンタ２６３ｅは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに大入賞口６５ａに入賞した球の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によって大入賞口バッファ２６２ｅに、０．５秒間大入賞口６５ａに入賞した球の数を示す大入賞口カウンタ２０３ｈの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その大入賞口バッファ２６２ｅに設定された値（つまり、０．５秒間大入賞口６５ａに入賞した球の数）が大入賞口カウンタ２６３ｅに加算される。

【３５４２】

アウトカウンタ２６３ｆは、役物比率を算出するタイミングとなるまでに球排出路へ誘導された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を累積して計数するためのカウンタである。ＭＰＵ２０１によってアウトバッファ２６２ｆに、０．５秒間球排出路へ誘導された球の数を示すアウトカウンタ２０３ｉの値が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、そのアウトバッファ２６２ｆに設定された値（つまり、０．５秒間球排出路へ誘導された球の数）がアウトカウンタ２６３ｆに加算される。トリガ設定エリア２６５ｂに設定された役物比率を算出するトリガが「発射数」である場合、このアウトカウンタ２６３ｆが参照され、アウトカウンタ２６３ｆで示される球の数（発射数）が、トリガ設定エリア２６５ｂに設定された「所定球数」以上となった場合に、ＣＰＵ２６１により役物比率を算出処理が実行される。

【３５４３】

大当たり中データ２６３ｇは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機１０の遊技状態が大当たりとなった場合に、パチンコ機１０が大当たりとなったことを示す大当たり情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によって、大当たり中バッファ２６２ｇに、パチンコ機１０の遊技状態として大当たり中であることを示す大当たり情報が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その大当たり情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、大当たり中データ２６３ｇに追加される。

【３５４４】

開放中データ２６３ｈは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機１０の遊技状態が、内枠１２又は前面枠１４（扉）の開放中となった場合に、パチンコ機１０が扉開放状態となったことを示す扉開放中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によって、開放中バッファ２６２ｈに、パチンコ機１０の遊技状態として、内枠１２又は前面枠１４が開放中であることを示す扉開放中情報が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、その扉開放中情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、開放中データ２６３ｈに追加される。

【３５４５】

エラー中データ２６３ｉは、役物比率を算出するタイミングとなるまでにパチンコ機１０の遊技状態がエラー中となった場合に、パチンコ機１０がエラー中となったことを示すエラー中情報をそのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によって、

エラー中バッファ２６２ｉに、パチンコ機１０の遊技状態としてエラー中であることを示すエラー中情報が設定されると、ＣＰＵ２６１によって、そのエラー中情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、エラー中データ２６３ｉに追加される。

【３５４６】

時間外データ２６３ｊは、ＭＰＵ２０１によるバッファ２６２への設定（書き込み）が、通常は営業時間外である深夜時間帯（例えば、深夜０時～早朝６時の間）に行われた場合に、パチンコ機１０において深夜に何らかの動作が行われたことを示す時間外情報を、そのときの時刻と合わせて規定したデータである。ＭＰＵ２０１によってバッファ２６２への設定（書き込み）が行われた場合に、そのときの時刻がＣＰＵ２６１によってＲＴＣ２６６から読み出され、その時刻が深夜時間帯であると判断された場合に、時間外情報が、ＲＴＣ２６６により示される現在時刻と合わせて、時間外データ２６３ｊに追加される。

【３５４７】

第２読書メモリ２６４は、データを読み書き可能な不揮発性のメモリ、例えば、フラッシュメモリで構成される。この第２読書メモリ２６４は、電源が断されている間も記憶されたデータが保持されていればよく、フラッシュメモリ以外でも、強誘電体メモリ（ＦｅＲＡＭ：Ｆｅｒｒｏｅｌｅｃｔｒｉｃ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）や、磁気抵抗ＲＡＭ（ＭＲＡＭ：Ｍａｇｎｅｔｏｒｅｓｉｓｔｉｖｅ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）、抵抗変化型メモリ（ＲｅＲＡＭ：Ｒｅｓｉｓｔｉｖｅ Ｒａｎｄｏｍ Ａｃｃｅｓｓ Ｍｅｍｏｒｙ）などで構成されてもよい。また、第２読書メモリ２６４をＤＲＡＭで構成しつつ、当該ＤＲＡＭに、電源が断されている間もバックアップ電圧を電源装置１１５より供給し続けることで、電源が断されている間もデータを保持するようにしてもよい。

【３５４８】

第２読書メモリ２６４には、役物比率データ２６４ａと、連続役物比率データ２６４ｂと、発射球数データ２６４ｃと、遊技状態データ２６４ｄとが少なくとも記憶される。

【３５４９】

役物比率データ２６４ａは、役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に算出された役物比率を表すデータを、その算出した時刻と合わせて記録したデータである。連続役物比率データ２６４ｂは、同タイミング（トリガ）で算出された連続役物比率を表すデータを、その算出した時刻と合わせて記録したデータである。

【３５５０】

ここで、役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、役物が作動する第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率を示したものであり、７０％以下と定められている。また、連続役物比率は、遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、連続して役物が作動する大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率を示したものであり、６０％以下と定められている。

【３５５１】

本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を１０時間行った場合における上記の比率をいうが、ここでは、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、ＣＰＵ２６１により、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａに記録される。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ２６４ｂに記録される。

【３５５２】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ２６７に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａ又は連続役物比率データ２６４ｂに記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。

【３５５３】

第１読書メモリ２６３に格納された始１カウンタ２６３ａにより示される第１始動口６４ａに入賞した球の数と、始２カウンタ２６３ｂにより示される第２始動口６４ｂに入賞した球の数と、普１カウンタ２６３ｃにより示される第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数と、普２カウンタ２６３ｄにより示される第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにより示される大入賞口６５ａに入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅ（図３７７参照）に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数が算出できる。そして、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数が算出できる。

【３５５４】

これにより、その遊技者に払い出された球の総数に対する、第２始動口６４ｂへの入賞に伴って払い出された球の数と大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数との合計の比率を算出することで、役物比率が算出できる。また、遊技者に払い出された球の総数に対する、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数の比率を算出することで、連続役物比率が算出できる。

【３５５５】

発射球数データ２６４ｃは、第１読書メモリ２６３のアウトカウンタ２６３ｆにて計数された遊技領域へ発射された球の総数を、役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、そのタイミングにおける時刻と合わせて記録したデータである。電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技領域へ発射された球の総数は、アウトカウンタ２６３ｆにより示される。役物比率を算出するタイミングとなった場合に、そのときのアウトカウンタ２６３ｆの値が、ＲＴＣ２６６により示されるその時の時刻とあわせて、発射球数データ２６４ｃに記録される。

【３５５６】

遊技状態データ２６４ｄは、第１読書メモリ２６３の大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ及び時間外データ２６３ｊ記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を、各々の情報に対応付けられた時刻と合わせて記録したデータである。役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３の大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ及び時間外データ２６３ｊ記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報と、各情報に対応付けられた時刻とが、ＣＰＵ２６１によって、遊技状態データ２６４ｄに記録される。

【３５５７】

このとき、例えば、大当たり情報が１秒未満ずつの間隔で大当たり中データ２６３ｇに記憶されている場合は、遊技状態として大当たりが連続して発生していることを意味するので、最も古い時刻の大当たり情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報においても同様に、各々の情報が１秒未満ずつの間隔で各データ２６３ｈ～ｊに記憶されている場合は、それぞれ最も古い時刻の情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。これにより、遊技状態データ２６４ｄに必要な記憶容量を小さく抑えることができる。

【３５５８】

遊技状態データ２６４ｄに、大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を記録する場合は、ＣＰＵ２６１は、各情報を古い時刻の情報から並べて（ソートして）、遊技状態データ２６４ｄへ記録する。そして、検査装置３００へ遊技状態データ２６４ｄに記録された情報を出力する場合に、ＣＰＵ２６１は、記録された順に情報を出力する。これにより、各情報は、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置３００は、その出力された順に情報を解析することにより、時刻の経過に伴う遊技状態の変化を容易に解析できる。

【３５５９】

ただし、ＣＰＵ２６１は、必ずしも各情報を古い時刻の情報から並べて遊技状態データ２６４ｄに格納しなくてもよい。この場合、検査装置３００へ遊技状態データ２６４ｄに記録された情報を出力する場合に、ＣＰＵ２６１が古い時刻の情報から順に遊技状態データ２６４ｄより読み出して検査装置３００へ送信してもよいし、ＣＰＵ２６１は、記録された順に各情報を検査装置３００へ出力しておき、検査装置３００にて、受信した各情報を古い時刻の情報から並べ直すようにしてもよい。

【３５６０】

なお、第１読書メモリ２６３の大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ及び時間外データ２６３ｊ記憶にされた大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報を、各々対応付けられた時刻と合わせて、全て遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。遊技状態データ２６４ｄに必要な記憶容量は大きくなるが、これを検査装置３００へ出力することにより、遊技状態の細かな変化を見ながら、パチンコ機１０の動作状態を解析できる。

【３５６１】

ここで、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ及び発射球数データ２６４ｃに記録できる役物比率、連続役物比率及び遊技領域へ発射された球の総数に関する情報は、それぞれ所定数（例えば、１０２４）に限定される。また、遊技状態データ２６４ｄに記録できる大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報の総数も、所定数（例えば、１６３８４）に限定される。役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ又は遊技状態データ２６４ｄに、既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。例えば、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ及び遊技状態データ２６４ｄをそれぞれリングバッファのように構成し、各々にリングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを第２読書メモリ２６４内又は第２読書メモリ２６４とは別に設けられた不揮発性メモリ内に別途用意して、情報の書き込みを行う毎に書き込みを行う位置を１ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。このように、各データに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第２読書メモリ２６４の記憶容量が増大することを抑制できる。また、各データにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。なお、リングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを第２読書メモリ２６４内に用意することにより、電源が途中で断された場合であっても、電源が供給された後に、これまでに格納された情報の続きから、新たな情報を追加して記録することができる。

【３５６２】

検査端子２０７ａに検査装置３００が接続されると、ＣＰＵ２６１に対して割込みが発生し、ＣＰＵ２６１によって、第２読書メモリ２６４に記録された役物比率データ２６４ａと、連続役物比率データ２６４ｂと、発射球数データ２６４ｃと、遊技状態データ２６４ｄとが、順に検査装置３００へ送信される。各データ２６４ａ～ｄを検査装置３００へ送信する場合、ＣＰＵ２６１は、各々のデータ２６４ａ～ｄにおいて記録された各情報（各情報に対応付けられた記録された時刻情報を含む）を、記録された順番に読み出して、検査装置３００へ送信する。検査端子２０７ａに検査装置３００を接続するだけで、割込み

が発生し、第２読書メモリ２６４に記録された各情報を検査装置３００へ送信する処理が実行されるので、その送信を素早く実行し、完了させることができる。よって、検査装置３００によって、パチンコ機１０より受信した情報から役物比率や連続役物比率を解析して、これら役物比率や連続役物比率から不正行為を素早く容易に発見できる。

【３５６３】

具体的には、これから検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、そのデータに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に情報が出力されることになる。

【３５６４】

第２読書メモリ２６４は、不揮発性のメモリによって構成されているため、途中で電源が断された場合であっても、第２読書メモリ２６４にはパチンコ機１０における役物比率等に関する情報が記録され続ける。よって、検査装置３００は、電源が断される前の情報も含めて役物比率等に関する情報を受信でき、解析することができる。

【３５６５】

ここで、不正行為者の中には、第２始動口６４ｂの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第２始動口６４ｂへ球を誘導したりすることで、第２始動口６４ｂへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがいる。また、大入賞口６５ａの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口６５ａへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがいる。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。

【３５６６】

これに対し、本パチンコ機１０では、主制御装置１１０に役物比率管理チップ２０７を設け、役物比率管理チップ２０７において、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１から各入賞口への入賞情報を得ることにより、パチンコ機１０における役物比率及び連続役物比率を所定のタイミングで算出し、記録し続ける。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率管理チップ２０７に記録された役物比率及び連続役物比率が検査装置３００に出力される。これにより、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。

【３５６７】

また、本パチンコ機１０では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ２０７において記録され、検査装置３００へ出力される。よって、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。

【３５６８】

また、役物比率管理チップ２０７は、主制御装置１１０に設けられ、ＭＰＵ２０１，ＲＯＭ２０２等と共に、１つの基板ボックス１００のなかに収納されている。これにより、不正行為者が役物比率管理チップ２０７に入力される入賞情報等を改変することが困難である。また、役物比率管理チップ２０７にて記録された役物比率及び連続役物比率を改ざんしたり、消去したりすることも困難である。よって、役物比率管理チップ２０７により算出され、出力される役物比率及び連続役物比率に対し、高い信頼性を保たせることができ

る。
【３５６９】
また、役物比率管理チップ２０７は、第１読書メモリ２６３と第２読書メモリ２６４とを設け、第１読書メモリ２６３にて入賞口毎に入賞した球の数をカウントし、第１読書メモリ２６３にてカウントされた入賞口毎の入賞した球の数に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出して、第２読書メモリ２６４へ記録する。ここで、第２読書メモリ２６４は不揮発性のメモリで構成されるが、一般的に不揮発性のメモリは、書き込みに大きな電力が必要となったり、書き込みに時間がかかったり、耐久性の観点から書き込み回数に制限があったりする。本実施形態は、揮発性のメモリで構成される第１読書メモリ２６３と不揮発性のメモリで構成される第２読書メモリ２６４とを分けることで、まずは、第１読書メモリ２６３を用いて、入賞口毎に入賞した球の数をカウントして記憶させる処理を高速に行うことで、各入賞口に入賞した球を取りこぼしなくカウントできる。そして、後に、第１読書メモリ２６３に記憶された入賞口毎に入賞した球の数から、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録する処理を所定のタイミング（トリガ）毎に実行することで、第２読書メモリ２６４への書き込み回数を少なくできるので、不揮発性メモリで構成することによる上記問題点が顕在化することを抑制できる。
【３５７０】
図３７３に戻り、説明を続ける。払出制御装置１１１は、払出モータ２１６を駆動させて賞球や貸出球の払出制御を行うものである。演算装置であるＭＰＵ２１１は、そのＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２１２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２１３とを有している。
【３５７１】
払出制御装置１１１のＲＡＭ２１３は、主制御装置１１０のＲＡＭ２０３と同様に、ＭＰＵ２１１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２１１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。ＲＡＭ２１３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２１３に記憶されるデータは、全てバックアップされる。なお、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１と同様、ＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２１１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３８３参照）が即座に実行される。
【３５７２】
払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２１４を介して入出力ポート２１５が接続されている。入出力ポート２１５には、主制御装置１１０や払出モータ２１６、発射制御装置１１２などがそれぞれ接続されている。また、図示はしないが、払出制御装置１１１には、払い出された賞球を検出するための賞球検出スイッチが接続されている。なお、該賞球検出スイッチは、払出制御装置１１１に接続されるが、主制御装置１１０には接続されていない。
【３５７３】
発射制御装置１１２は、主制御装置１１０により球の発射の指示がなされた場合に、操作ハンドル５１の回転操作量に応じた球の打ち出し強さとなるよう球発射ユニット１１２ａを制御するものである。球発射ユニット１１２ａは、図示しない発射ソレノイドおよび電磁石を備えており、その発射ソレノイドおよび電磁石は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、球の発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂがオフ（操作されていないこと）を条件に、操作ハンドル５１の回動量に対応して発射ソレノイドが励磁され、約０．６秒間隔で、操作ハンドル５１の操作量に応じた強さで球が発射される。
【３５７４】
音声ランプ制御装置１１３は、音声出力装置（図示しないスピーカなど）２２６における

音声の出力、ランプ表示装置（電飾部２９～３３、表示ランプ３４など）２２７における点灯および消灯の出力、変動演出や連続予告演出といった第３図柄表示装置８１にて行われる演出の表示態様の設定などを制御するものである。

【３５７５】

演算装置であるＭＰＵ２２１は、そのＭＰＵ２２１により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶したＲＯＭ２２２と、ワークメモリ等として使用されるＲＡＭ２２３とを有している。

【３５７６】

音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２２４を介して入出力ポート２２５が接続されている。入出力ポート２２５には、主制御装置１１０、表示制御装置１１４、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７、枠ボタン２２などがそれぞれ接続されている。

【３５７７】

音声ランプ制御装置１１３は、枠ボタン２２からの入力を監視し、遊技者によって枠ボタン２２が操作された場合は、第３図柄表示装置８１で表示される演出のステージを変更したり、スーパーリーチ時の演出態様を変更したりするように、音声出力装置２２６、ランプ表示装置２２７を制御し、また、表示制御装置１１４へ指示する。

【３５７８】

ステージが変更される場合は、変更後のステージに応じた背面画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、変更後のステージに関する情報を含めた背面画像変更コマンドを表示制御装置１１４へ送信する。ここで、背面画像とは、第３図柄表示装置８１に表示させる主要な画像である第３図柄の背面側に表示される画像のことである。

【３５７９】

スーパーリーチの演出態様を変更する等、ステージの変更以外の目的で枠ボタン２２が操作された場合は、表示制御装置１１４へ枠ボタン操作コマンドを送信する。表示制御装置１１４では、枠ボタン操作コマンドを受信することで、枠ボタン２２の操作に応じた画像を第３図柄表示装置８１に表示する。

【３５８０】

ＲＡＭ２２３は、主制御装置１１０より受信したコマンドを、そのコマンドに対応した処理が行われるまで一時的に記憶するコマンド記憶領域（図示せず）や、オン状態で変動演出を開始すべきことを示す変動開始フラグ（図示せず）などを有している。

【３５８１】

コマンド記憶領域はリングバッファで構成され、ＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式によってデータの読み書きが行われる。音声ランプ制御装置１１３のコマンド判定処理（図３９３参照）が実行されると、コマンド記憶領域に記憶された未処理のコマンドのうち、最初に格納されたコマンドが読み出され、コマンド判定処理によって、そのコマンドが解析されて、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【３５８２】

変動開始フラグは、電源投入時に初期値としてオフに設定され、主制御装置１１０から出力された停止種別コマンドを受信した場合にオンされる（図３９３のＳ１００５参照）。そして、第３図柄表示装置８１における変動表示の設定がなされるときにオフされる（図３９４のＳ１１０２参照）。

【３５８３】

表示制御装置１１４は、第３図柄表示装置（ＬＣＤ）８１の画面表示を制御する装置であり、第３図柄の変動表示（変動演出）や大当たり時の大当たり演出といった種々の画面表示を、音声ランプ制御装置１１３（主制御装置１１０）から送信されるコマンドに従って制御するものである。

【３５８４】

表示制御装置１１４は、ＭＰＵ２３１と、ＲＯＭ（プログラムＲＯＭ）２３２と、ワークＲＡＭ２３３と、ビデオＲＡＭ２３４と、キャラクタＲＯＭ２３５と、画像コントローラ

２３６と、入力ポート２３７と、出力ポート２３８と、バスライン２３９，２４０とを有している。入力ポート２３７の入力側には音声ランプ制御装置１１３の出力側が接続され、入力ポート２３７の出力側には、ＭＰＵ２３１、ＲＯＭ２３２、ワークＲＡＭ２３３、画像コントローラ２３６が接続されている。画像コントローラ２３６には、ビデオＲＡＭ２３４、キャラクタＲＯＭ２３５が接続されると共に、バスライン２４０を介して出力ポート２３８が接続されている。出力ポート２３８の出力側には、第３図柄表示装置８１が接続されている。なお、パチンコ機１０は、大当たりの抽選確率や１回の大当たりで払い出される賞球数が異なる別機種であっても、第３図柄表示装置８１で表示される図柄構成が全く同じ仕様の機種があるので、表示制御装置１１４は共通部品化されコスト低減が図られている。

【３５８５】

表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１は、音声ランプ制御装置１１３から出力された表示用変動パターンコマンドやその他の各種コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１の表示内容を制御する。ＲＯＭ２３２は、ＭＰＵ２３１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するためのメモリである。ワークＲＡＭ２３３は、ＭＰＵ２３１による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するためのメモリである。

【３５８６】

キャラクタＲＯＭ２３５は、第３図柄表示装置８１に表示される図柄（背景図柄や第３図柄）などの演出用のデータ（キャラクタ情報）を圧縮された形式で記憶したメモリである。ビデオＲＡＭ２３４は、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を生成するためにキャラクタＲＯＭ２３５から読み出された複数のキャラクタ情報を解凍した形式で記憶する領域（図示せず）と、その解凍した複数のキャラクタ情報の少なくとも一部を用いて生成した１フレーム分の表示データを、その表示がなされるまで一時的に記憶するフレームバッファ領域（図示せず）とを有するメモリである。

【３５８７】

画像コントローラ２３６は、ＭＰＵ２３１、ビデオＲＡＭ２３４、出力ポート２３８のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きを介在すると共に、ビデオＲＡＭ２３４のフレームバッファ領域に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して第３図柄表示装置８１に表示させるものである。

【３５８８】

電源装置１１５は、パチンコ機１０の各部に電源を供給するための電源部２５１と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路２５２と、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３とを有している。電源部２５１は、図示しない電源経路を通じて、各制御装置１１０～１１４等に対して各々に必要な動作電圧を供給する装置である。その概要としては、電源部２５１は、外部より供給される交流２４ボルトの電圧を取り込み、各種スイッチ２０８などの各種スイッチや、ソレノイド２０９などのソレノイド、モータ等を駆動するための１２ボルトの電圧、ロジック用の５ボルトの電圧、ＲＡＭバックアップ用のバックアップ電圧などを生成し、これら１２ボルトの電圧、５ボルトの電圧及びバックアップ電圧を各制御装置１１０～１１４等に対して必要な電圧を供給する。

【３５８９】

停電監視回路２５２は、停電等の発生による電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１及び払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１の各ＮＭＩ端子へ停電信号ＳＧ１を出力するための回路である。停電監視回路２５２は、電源部２５１から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視し、この電圧が２２ボルト未満になった場合に停電（電源断、電源遮断）の発生と判断して、停電信号ＳＧ１を主制御装置１１０及び払出制御装置１１１のＮＭＩ端子へ出力する。停電信号ＳＧ１の出力によって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、停電の発生を認識し、ＮＭＩ割込処理を実行する。なお、電源部２５１は、直流安定２４ボルトの電圧が２２ボルト未満になった後においても、ＮＭＩ

割込処理の実行に充分な時間の間、制御系の駆動電圧である５ボルトの電圧の出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１は、ＮＭＩ割込処理（図３８６参照）を正常に実行し完了することができる。

【３５９０】

ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）が押下された場合に、主制御装置１１０へ、バックアップデータをクリアさせるためのＲＡＭ消去信号ＳＧ２を出力するための回路である。主制御装置１１０は、パチンコ機１０の電源投入時に、ＲＡＭ消去信号ＳＧ２を入力した場合に、バックアップデータをクリアすると共に、払出制御装置１１１においてバックアップデータをクリアさせるための払出初期化コマンドを払出制御装置１１１に対して送信する。

【３５９１】

次に、図３７８から図３８５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２０１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理と、定期的に（本実施形態では２ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込処理と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめにタイマ割込処理とＮＭＩ割込処理とを説明し、その後立ち上げ処理とメイン処理とを説明する。

【３５９２】

図３７８は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば２ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【３５９３】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ１０１）。タイマ割込処理やメイン処理では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等へ送信すべきコマンド等を生成し、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶する。Ｓ１０１の外部出力処理では、このコマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信する。

【３５９４】

例えば、始動入賞処理（図３８０参照）で設定された保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３に送信する。また、変動処理（図３８１参照）や変動処理の一処理である変動開始処理（図３８２）で設定された変動パターンコマンド、停止種別コマンド、確定コマンド等を音声ランプ制御装置１１３に送信する。その他、後述のＳ１１１の処理において球の発射を行う場合に設定された球発射信号を、発射制御装置１１２に送信する。

【３５９５】

次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ１０２）、次いで、大当たり状態である場合において可変入賞装置６５の大入賞口（大開放口）６５ａを開放又は閉鎖するための大開放口開閉処理を実行する（Ｓ１０３）。即ち、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口６５ａを開放し、大入賞口６５ａの最大開放時間が経過したか、又は大入賞口６５ａに球が規定数入賞したかを判定する。そして、これらいずれかの条件が成立すると大入賞口６５ａを閉鎖する。この大入賞口６５ａの開放と閉鎖とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【３５９６】

次に、第２図柄表示装置８３による第２図柄（例えば「○」又は「×」の図柄）の表示制御処理を実行する（Ｓ１０５）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に、その通過したタイミングで第２当たり乱数カウンタＣ４の値が取得されると共に、第２図柄表示装置８３にて第２図柄の変動表示が実施される。そして、第２当たり乱数カウンタＣ４の値により第２図柄の抽選が実施され、第２図柄の当たり状態になると

、第２始動口６４ｂに付随する電動役物を所定時間開放する。
【３５９７】
次いで、スイッチ読み込み処理を実行する（Ｓ１０６）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチの状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。スイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）の詳細については、図３７９を参照して後述する。
【３５９８】
次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ１０７）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では８９９）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では２５０）に達した際、０にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。
【３５９９】
更に、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ１０８）。具体的には、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び第２当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（本実施形態ではそれぞれ、８９９，９９，９９，１９８，２５０）に達した際、それぞれ０にクリアする。また、第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を第１当たり乱数カウンタＣ１又は第２当たり乱数カウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域に格納する。
【３６００】
次に、第１図柄表示装置３７による表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する変動処理を実行し（Ｓ１０９）、次いで、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入賞に伴う始動入賞処理を実行する（Ｓ１１０）。なお、変動処理の詳細は図３８１を参照して後述し、始動入賞処理の詳細は図３８０を参照して後述する。
【３６０１】
始動入賞処理を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ１１１）、更に、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ１１２）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオン／オフを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。
【３６０２】
また、その他の処理（Ｓ１１２）においては、パチンコ機１０がエラー状態にあるか否かを判断する処理が含まれる。例えば、Ｓ１１１の処理において球発射信号の情報を設定し

ているにもかかわらず、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）がアウトスイッチ２０８ｆにより所定時間以上検出されなかった場合は、球詰まりの可能性があるとしてエラー状態にあると判断する。また、Ｓ１０２の処理において払出異常信号が読み込まれた場合は、球の払い出しがエラー状態にあると判断する。更に、パチンコ機１０に大きな振動が与えられた場合や、パチンコ機１０に磁石が近づけられたと判断された場合も、遊技に不正行為が行われた可能性があるとしてエラー状態にあると判断する。

【３６０３】

なお、パチンコ機１０に大きな振動が与えられたか否かの判断は、パチンコ機１０に振動を感知する振動感知センサを設け、振動感知センサの出力が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へ入力されるように構成しておき、Ｓ１１２の処理の中で、振動感知センサの出力を読み込むことにより行われる。また、パチンコ機１０に磁石が近づけられたか否かの判断は、パチンコ機１０に磁気の変化を感知する磁気感知センサを設け、磁気感知センサの出力が主制御装置１１０の入出力ポート２０５へ入力されるように構成しておき、Ｓ１１２の処理の中で、磁気感知センサの出力を読み込むことにより行われる。

【３６０４】

Ｓ１１２の処理において、エラー状態にあると判断された場合は、そのエラー種別に関する情報を含むエラーコマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、エラーコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。そして、エラー種別に応じた警告音を音声出力装置２２６より出力させ、また、表示ランプ３４を点灯・点滅させ、また、第３図柄表示装置８１にエラー種別に応じた画像を表示させることができる。

【３６０５】

次に、図３７９のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理であるスイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）を説明する。図３７９は、このスイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）を示すフローチャートである。

【３６０６】

スイッチ読み込み処理では、まず、第１始動口スイッチ２０８ａ，第２始動口スイッチ２０８ｂ，第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ，第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ，大入賞口スイッチ２０８ｅ及びアウトスイッチ２０８ｆの各スイッチの出力を、入出力ポート２０５の始１ポート２０５ａ，始２ポート２０５ｂ，普１ポート２０５ｃ，普２ポート２０５ｄ，大入賞口ポート２０５ｅ及びアウトポート２０５ｆを参照することで読み込み、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判定して、検出情報（入賞検知情報）を保存する（Ｓ１５１）。１球の入賞及び球排出路へ案内された１球の判定は、各スイッチ２０８ａ～２０８ｆの出力に基づいて、３回のタイマ割込処理に亘って行われる。

【３６０７】

次いで、入賞検知情報に基づいて、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａのうち、Ｓ１５１の処理によって入賞があったと判定された入賞口がある場合は、その入賞のあった入賞口に対応する数（即ち、賞球数テーブル２０２ｅにより規定された数）の賞球が払い出されるように、獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ１５２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の処理によって、賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【３６０８】

そして、入賞検知情報に基づいて、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂ，大入賞口６５ａのうち、Ｓ１５１の処理によって入賞があったと判定された入賞口がある場合は、始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈのうち、入賞のあった入賞口に対応するカウンタを１カウントアップすると共に、球排出路へ案内

された球があったと判定された場合は、アウトカウンタ２０３ｉを１カウントアップする（Ｓ１５３）。
【３６０９】
次に、前回役物比率管理チップ２０７へ入賞情報（各カウンタ２０３ｄ～ｉの値及びパチンコ機１０の遊技状態に関する情報）を設定してから、０．５秒経過したか否かを判断する（Ｓ１５４）。その結果、０．５秒経過していなければ（Ｓ１５４：Ｎｏ）、そのままスイッチ読み込み処理を終了し、タイマ割込処理に戻る。
【３６１０】
一方、０．５秒経過していると判断される場合は（Ｓ１５４：Ｙｅｓ）、Ｓ１５５～Ｓ１５７の処理が実行される。まず、Ｓ１５５の処理では、始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈの値を入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値をアウト情報として、その時のパチンコ機１０の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ２０７に設定する（Ｓ１５５）。
【３６１１】
これにより、始１カウンタ２０３ｄの値が役物比率管理チップ２０７の始１バッファ２６２ａに設定され、始２カウンタ２０３ｅの値が役物比率管理チップ２０７の始２バッファ２６２ｂに設定され、普１カウンタ２０３ｆの値が役物比率管理チップ２０７の普１バッファ２６２ｃに設定され、普２カウンタ２０３ｇの値が役物比率管理チップ２０７の普２バッファ２６２ｄに設定され、大入賞口カウンタ２０３ｈの値が役物比率管理チップ２０７の大入賞口バッファ２６２ｅに設定され、アウトカウンタ２０３ｉの値が役物比率管理チップ２０７のアウトバッファ２６２ｆに設定される。
【３６１２】
このように、カウンタ２０３ｄ～２０３ｉにおける球の数の計数は、０．５秒間継続して行われ、０．５秒が経過すると、カウンタ２０３ｄ～２０３ｈの値が入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値がアウト情報として、その時の遊技状態を示す情報とあわせて、役物比率管理チップ２０７に設定される。即ち、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１にて、０．５秒間隔毎に、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数して、その計数した結果を役物比率管理チップ２０７に設定する。そして、後述するように、役物比率管理チップ２０７では、これら計数した値を、役物比率を算出するタイミングとなるまで、それぞれの値毎に累積することで、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する。
【３６１３】
仮に、ＭＰＵ２０１にて、各入賞口に入賞した球の数の入賞口毎の計数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）の計数を行わず、役物比率管理チップ２０７のみでこれらの計数を行うとすると、役物比率管理チップ２０７でも短い間隔（例えば、２ミリ秒間隔）で各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視しなければならず、処理負荷が増大し、消費電力も上がるおそれがある。
【３６１４】
これに対し、本パチンコ機１０では、ＭＰＵ２０１の計数によって、０．５秒間隔で役物比率管理チップ２０７にこれらの計数結果が設定されるので、役物比率管理チップ２０７では０．５秒毎に、電源が投入されてから初めて役物比率を算出するタイミングとなるまでの間、又は、前回役物比率を算出してから次に役物比率を算出するタイミングとなるまでの間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行すればよい。よって、役物比率管理チップ２０７における処理負荷及び消費電力の増大を抑制できる。
【３６１５】
一方で、ＭＰＵ２０１は、各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出

路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数するために、タイマ割込処理が実行される２ミリ秒間隔で、各入賞口への入賞や、球排出路へ案内された球を監視することになるが、そもそもこれらの監視は、大当たり抽選や賞球判定など遊技の主要な制御を行う上で必要なものであり、もともと２ミリ秒間隔と短い時間間隔で処理が行われているものである。また、パチンコ機１０において、球発射ユニット１１２ａ（図３７３参照）により遊技領域へ発射される球の発射間隔は約０．６秒であるため、０．５秒間隔で計数される各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）は、ほとんどの場合は０球か１球であり、多くても数球であるため、ＲＡＭ２０３に設けられたカウンタ２０３ｄ～２０３ｉに必要なデータ量は小さくてよい。よって、この計数の処理によりＲＡＭ２０３の容量増大化を抑制できる。従って、ＭＰＵ２０１において、０．５秒の間に各入賞口に入賞した球の数を入賞口毎に計数し、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）を計数する処理を実行させても、大きな影響は生じない。

【３６１６】

Ｓ１５５の処理により設定される遊技状態としては、例えば、大当たり中と、内枠１２又は前面枠１４の開放中と、エラー中とが含まれる。内枠１２又は前面枠１４が開放中であるか否かは、ＭＰＵ２０１が扉開放ポート２０５ｇを参照し、扉開放スイッチ２０８ｇの出力を確認することにより判断される。

【３６１７】

また、遊技状態がエラー中であるか否かは、タイマ割込処理のＳ１１２の処理により判断された結果に基づく。Ｓ１５５の処理では、Ｓ１１２の処理においてエラー状態にあると判断された場合に、遊技状態としてエラー中であることを示す情報を役物比率管理チップ２０７に設定する。

【３６１８】

Ｓ１５５の処理により設定された遊技状態に大当たり中が含まれる場合は、大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報が格納され、その遊技状態に内枠１２又は前面枠１４の開放中が含まれる場合は、開放中バッファ２６２ｈに扉開放中情報が格納され、その遊技状態にエラー中が含まれる場合は、エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報が格納される。そして、役物比率管理チップ２０７において、これらの情報が最終的に第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録されることになる。検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合には、その遊技状態に関する情報が役物比率に関する情報とあわせて検査装置３００へ送信される。よって、検査装置３００は、パチンコ機１０の役物比率の解析を行うなかで、役物比率に不可解な傾向が認められる場合は、遊技状態を示す情報を参照することで、その原因を探ることができる。

【３６１９】

Ｓ１５５の処理の後、役物比率管理チップ２０７に割込信号を送信する（Ｓ１５６）。役物比率管理チップ２０７は、この割込信号に基づいて、後述する設定情報受信処理（図３８７参照）を実行し、バッファ２６２に設定された各種情報に基づいて、入賞口毎に入賞した球の数を計数し、球排出路へ案内された球（即ち、遊技領域へ発射された球）の数を計数して、これらの球の数を第１読書メモリ２６３に格納すると共に、パチンコ機１０の遊技状態に関する情報も第１読書メモリ２６３に格納する。

【３６２０】

Ｓ１５６の処理の後、各入賞口に対応する始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈと、アウトスイッチ２０８ｆに対応するアウトカウンタ２０３ｉを０の初期化して（Ｓ１５７）、スイッチ読み込み処理を終了し、タイマ割込処理へ戻る。Ｓ１５７の処理により、これらのカウンタ２０３ｄ～２０３ｉが０に初期化されると、再び、次の０．５秒間における各入賞口に入賞した球の数がカウンタ２０３ｄ～２０３ｈによって入賞口毎に計数され、また、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）がアウトカウンタ２０３ｉによって計数される。

【３６２１】
なお、Ｓ１５４の処理では、主制御装置１１０に電源が供給されてから初めて本処理が実行される場合には、前回役物比率管理チップ２０７へ入賞情報（各カウンタ２０３ｄ～ｉの値及びパチンコ機１０の遊技状態に関する情報）を設定してから、０．５秒経過したもの（Ｓ１５４：Ｙｅｓ）と見なして、Ｓ１５５の処理へ移行する。これにより、電源が断される前に検出された各入賞口へ入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数であって、電源断時点で役物比率管理チップ２０７に設定されなかった、ＲＡＭ２０３の各カウンタ２０３ｄ～２０３ｉの値が、電源断中も保持されていることを条件に、電源が供給された直後に、役物比率管理チップ２０７へ設定できる。よって、役物比率管理チップ２０７において、電源断に伴う入賞情報やアウト情報の記録漏れを抑制することができる。
【３６２２】
次に、図３８０のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である始動入賞処理（Ｓ１１０）を説明する。図３８０は、この始動入賞処理（Ｓ１１０）を示すフローチャートである。始動入賞処理は、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかの始動口への入球（始動入賞）の有無を判断し、始動入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球格納エリア２０３ｂに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【３６２３】
ＭＰＵ２０１は、この始動入賞処理を実行すると、まず、球が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ２０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図３７９参照）のＳ１５１の処理により、第１始動口６４ａへの入賞を検出する第１始動口スイッチ２０８ａと、第２始動口６４ｂへの入賞を検出する第２始動口スイッチ２０８ｂとの出力信号とに基づいて判断された、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞の有無の結果を利用する。
【３６２４】
球が第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている変動演出の保留球数Ｎ）が上限値（本実施形態では４）未満であるか否かを判別する（Ｓ２０２）。そして、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれの始動口へも入賞がないか（Ｓ２０１：Ｎｏ）、或いは、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞があっても保留球数Ｎ＜４でなければ（Ｓ２０２：Ｎｏ）、タイマ割込処理へ戻る。
【３６２５】
一方、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞があり（Ｓ２０１：Ｙｅｓ）、且つ、保留球数Ｎ＜４であれば（Ｓ２０２：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）を１加算する（Ｓ２０３）。そして、第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ（図３７５参照）から読み出し、ＲＡＭ２０３の保留球格納エリア２０３ｂに設けられた保留第１～第４エリアのうち、保留球数カウンタ２０３ａで示される値に対応するエリアの第１当たり乱数カウンタ格納エリア２０３ｂ１、第１当たり種別カウンタ格納エリア２０３ｂ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２０３ｂ３及び変動種別カウンタ格納エリア２０３ｂ４に各々保留（格納）する（Ｓ２０４）。
【３６２６】
具体的には、Ｓ２０３の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「１」であれば、保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「２」であれば保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「３」であれば保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値が「４」であれば保留第

４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。
【３６２７】
次に、Ｓ２０３の処理による加算後の保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）と、Ｓ２０４の処理により保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留）した第１当たり乱数カウンタＣ１、第１当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ２０５）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ１０１の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。
【３６２８】
音声ランプ制御装置１１３では、保留球数コマンドを受信することにより、保留球数Ｎに対応した保留球数図柄を保留球数表示領域Ｄｂ（図３７２参照）に表示させるべく表示制御装置１１４に指示する。また、音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を用いて、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどのようなものになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定できるようになっている。
【３６２９】
なお、Ｓ２０５の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ２０４の処理によりカウンタ用バッファから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ２０４の処理において保留球格納エリア２０３ｂに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。
【３６３０】
Ｓ２０５の処理を終えると、タイマ割込処理に戻る。
【３６３１】
次に、図３８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である変動処理（Ｓ１０９）について説明する。図３８１は、この変動処理（Ｓ１０９）を示すフローチャートである。変動処理（Ｓ１０９）は、第１図柄表示装置３７における変動表示や第３図柄表示装置８１にて行う変動演出を制御するものである。
【３６３２】
この変動処理では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ３０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び第１図柄表示装置３７で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（Ｓ３０１：Ｙｅｓ）、そのまま本処理を終了する。
【３６３３】
大当たり中でなければ（Ｓ３０１：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であるか否かを判別し（Ｓ３０２）、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中でなければ（Ｓ３０２：Ｎｏ）、次いで、第１図柄表示装置３７における変動表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ３０３）。その結果、変動停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ３０３：Ｎｏ）、そのまま本処理を終了する。これにより、変動演出における停止図柄が所定時間だけ第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。
【３６３４】
一方、Ｓ３０３の処理の結果、変動停止後、所定時間経過していれば（Ｓ３０３：Ｙｅｓ）、保留球数カウンタ２０３ａの値（主制御装置１１０において保留されている変動表示の保留球数Ｎ）が０よりも大きいか否かを判別する（Ｓ３０４）。その結果、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）が０でなければ（Ｓ３０４：Ｙｅｓ）、変動演出の実行開始タイミングであると判断し、まず、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）を１減算する（Ｓ３０５）。これは、変動開始処理（Ｓ３０７）によって、保留されてい

た変動演出のうち１の変動演出の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【３６３５】

次いで、保留球格納エリア２０３ｂに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ３０６）。このデータシフト処理は、保留球格納エリア２０３ｂの保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２０３ｃへ向けて順にシフトさせる処理であって、保留第１エリア→保留球実行エリア２０３ｃ、保留第２エリア→保留第１エリア、保留第３エリア→保留第２エリア、保留第４エリア→保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【３６３６】

Ｓ３０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２０３ｃに格納された各種カウンタの値に基づいて、第１図柄表示装置３７及び第３図柄表示装置８１に対する変動開始処理を実行し（Ｓ３０７）、タイマ割込処理に戻る。なお、変動開始処理については、図３８２を参照して後述する。

【３６３７】

Ｓ３０４の処理において、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）が０であると判別されると（Ｓ３０４：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ３０８）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、保留球数カウンタ２０３ａの値（保留球数Ｎ）の値が０より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。

【３６３８】

そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ３０８：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ３０９）、タイマ割込処理に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ３０９：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理に戻る。Ｓ３０９の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図３８２のＳ１０１）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。音声ランプ制御装置１１３は、デモコマンドを受信すると、第３図柄表示装置８１にデモ演出を表示するように表示制御装置１１４に指示する。

【３６３９】

ここで、デモコマンドが設定されるのは、上述したように、変動停止後、所定時間が経過したときに保留球が１つも存在しない場合である。よって、変動停止後、所定時間経過しても変動表示が開始されない場合は、第３図柄表示装置８１にデモ演出が表示される。

【３６４０】

なお、Ｓ３０８の処理においてデモ中ではない（Ｓ３０８：Ｎｏ）と判断された場合に、更に、変動停止後、前記所定時間よりも長い第２の所定時間が経過したか否かを判断する処理を実行し、変動停止後、第２の所定時間が経過したことをもってＳ３０９の処理を実行してデモコマンドを設定するようにしてもよい。これにより、変動停止後、保留球が１つも存在しない場合に、すぐにデモ演出を開始することなく、比較的長い時間、その停止した変動演出の停止図柄を遊技者に見せることができる。

【３６４１】

Ｓ３０２の処理において、第１図柄表示装置３７の表示態様が変動中であると判別されると（Ｓ３０２：Ｙｅｓ）、変動時間が経過したか否かを判別する（Ｓ３１０）。第１図柄表示装置３７の変動中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この変動時間が経過していなければ（Ｓ３１０：Ｎｏ）、第１図柄表示装置３７の表示を更新して（Ｓ３１１）、タイマ割込処理に戻る。

【３６４２】

本実施形態では、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａの内、変動が開始されてから変動

時間が経過するまでは、例えば、現在点灯しているＬＥＤが赤であれば、その赤のＬＥＤを消灯すると共に緑のＬＥＤを点灯させ、緑のＬＥＤが点灯していれば、その緑のＬＥＤを消灯すると共に青のＬＥＤを点灯させ、青のＬＥＤが点灯していれば、その青のＬＥＤを消灯すると共に赤のＬＥＤを点灯させる表示態様が設定される。

【３６４３】

なお、変動処理は２ミリ秒毎に実行されるが、その変動処理の実行毎にＬＥＤの点灯色を変更すると、ＬＥＤの点灯色の変化を遊技者が確認することができない。そこで、遊技者がＬＥＤの点灯色の変化を確認することができるように、変動処理が実行される毎にカウンタ（図示せず）を１カウントし、そのカウンタが２００に達した場合に、ＬＥＤの点灯色の変更を行う。即ち、０．４秒毎にＬＥＤの点灯色の変更を行っている。なお、カウンタの値は、ＬＥＤの点灯色が変更されたら、０にリセットされる。

【３６４４】

一方、第１図柄表示装置３７の変動時間が経過していれば（Ｓ３１０：Ｙｅｓ）、第１図柄表示装置３７に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ３１２）。停止図柄は、図３８２を参照して後述する変動開始処理（Ｓ３０７）によって予め設定される。変動開始処理では、Ｓ３０６の処理によって保留球実行エリア２０３ｃに格納された第１当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか否かが決定され、大当たりである場合には、第１当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に１５Ｒ確変大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する確変大当たり）となる図柄か、２Ｒ確変大当たり（最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する確変大当たり）となる図柄か、１５Ｒ通常大当たり（最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行する大当たり）となる図柄かが決定される。

【３６４５】

本実施形態では、大当たり後に１５Ｒ確変大当たりになる場合には青色のＬＥＤを点灯させ、２Ｒ確変大当たりになる場合には赤色のＬＥＤを点灯させ、１５Ｒ通常大当たりになる場合には赤色のＬＥＤと青色のＬＥＤとを点灯さる。また、外れである場合には赤色のＬＥＤと緑色のＬＥＤとを点灯させる。なお、各ＬＥＤは、次の変動表示が開始される場合に点灯が解除されるが、変動の停止後数秒間のみ点灯させるものとしても良い。

【３６４６】

Ｓ３１２の処理で停止図柄に対応した第１図柄表示装置３７の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、第１図柄表示装置３７におけるＬＥＤの点灯と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ３１３）、タイマ割込処理に戻る。音声ランプ制御装置１１３は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動表示を停止して、停止図柄を確定表示するように指示を行う。

【３６４７】

次に、図３８２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される変動処理の一処理である変動開始処理（Ｓ３０７）について説明する。図３８２は、変動開始処理（Ｓ３０７）を示したフローチャートである。この変動開始処理（Ｓ３０７）は、保留球格納エリアの実行エリアに格納された各種カウンタの値に基づき、「大当たり」又は「外れ」の抽選（大当たり抽選）を行うと共に、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１で行われる変動演出の演出パターン（変動パターン）等を決定する。

【３６４８】

変動開始処理では、まず、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と大当たり乱数テーブル２０２ａ（図３７６（ａ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ４０１）。

【３６４９】

大当たりか否かは第１当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々のモードとの関係に基づいて判別される。上述した通り、大当たり乱数テーブル２０２ａにおいて、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が通常の低確率状態にある場合には、「７，３０７，５８

２」が大当たり乱数値として規定される。また、パチンコ機１０の取りうる遊技状態（モード）が高確率状態にある場合には「２８，５８，８５，１２２，１４４，１７８，２１３，２３８，２７６，２９８，３２２，３５４，３９０，４２０，４４８，４８６，５０６，５３４，５６７，５９６，６１８，６５６，６８１，７１６，７５０，７７２，８０９，８３６，８６６，８９２」が大当たり乱数値として規定される。

【３６５０】

Ｓ４０１の処理では、保留球格納エリアの実行エリアに格納されている第１当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら大当たり乱数テーブル２０２ａにて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ４０１の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ４０１：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値と、大当たり種別テーブル２０２ｂ（図３７６（ｂ）参照）とに基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ４０２）。

【３６５１】

この処理では、大当たり種別テーブル２０２ｂによって、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている第１当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する１５Ｒ確変大当たりか、最大ラウンド数が１５ラウンドの大当たりの後に低確率状態へ移行する１５Ｒ通常大当たりか、最大ラウンド数が２ラウンドの大当たり後に高確率状態へ移行する２Ｒ確変大当たりか、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、第１図柄表示装置３７における大当たり時の表示態様（ＬＥＤ３７ａの点灯状態）が設定される。

【３６５２】

また、第３図柄表示装置８１において、大当たり種別に対応した各種大当たり図柄を停止表示させるべく、大当たり種別（１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり）をそのまま停止種別として設定することにより、第３図柄表示装置８１における大当たり時の表示態様を設定する。

【３６５３】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ４０３）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様で停止表示されるまでの変動時間が決定される。大当たり時の変動パターンの決定では、まず、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に応じて、使用する大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１（図３７６（ｃ）参照）を選択する。そして、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として１５Ｒ確変大当たり又は１５Ｒ通常大当たりが設定された場合は、選択した大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の「１５Ｒ大当たり共通」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃのうちいずれかが選択される。

【３６５４】

また、Ｓ４０２の処理において大当たり種別として２Ｒ確変大当たりが設定された場合は、選択した大当たり用変動パターンテーブル２０２ｄ１の「２Ｒ確変大当たり専用」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。本実施形態では、この場合、２Ｒ変動のみが選択される。なお、変動パターン（変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃ，２Ｒ変動）と変動時間との関係は、テーブル等により予め規定されている。

【３６５５】

一方、Ｓ４０１の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ４０１：Ｎｏ）、外れ時の表示態様を設定する（Ｓ４０４）。Ｓ４０４の処理では、第１図柄表示装置３７の表示態様を外れ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる停止種別として、前後外れリーチ、前後外れ以外リーチ、完全外れのいずれかを設定する。本実施形態では、上述したように、パチンコ機１０の遊技状態が高確

率状態であるか、低確率状態であるかに応じて、各停止種別に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるようにテーブルが設定されている。
【３６５６】
次に、外れ時の変動パターンを決定し（Ｓ４０５）、Ｓ４０６の処理へ移行する。具体的には、第１図柄表示装置３７および第３図柄表示装置８１において、外れ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。このとき、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態を除く通常時の低確率状態にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対応した外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２（図３７６（ｄ）参照）が選択される。また、パチンコ機１０の遊技状態が時短状態または確変時の高確率状態にある場合は、保留球数カウンタ２０３ａにて示されるその時の保留球数に対応した外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３（図３７６（ｅ）参照）が選択される。
【３６５７】
そして、Ｓ４０４の処理において停止種別として完全外れが設定された場合は、選択した外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２又は外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３の「完全外れ専用」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動Ｄ又は変動Ｅが選択される。
【３６５８】
また、Ｓ４０２の処理において停止種別として前後外れリーチ，前後外れ以外リーチが設定された場合は、選択した外れ（通常）用変動パターンテーブル２０２ｄ２又は外れ（確変）用変動パターンテーブル２０２ｄ３の「リーチ共通」のグループにおいて、保留球実行エリア２０３ｃに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。即ち、この場合、変動Ａ，変動Ｂ，変動Ｃが選択される。そして、予めテーブル等により規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【３６５９】
Ｓ４０６の処理では、Ｓ４０３及びＳ４０５の処理によって決定された変動パターンに基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する変動パターンコマンドを設定する（Ｓ４０６）。また、Ｓ４０２又はＳ４０４の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための停止種別コマンドを設定し（Ｓ４１５）、変動処理へ戻る。これらの変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドは、ＲＡＭ２０３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図３８２）のＳ１０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、変動パターンコマンドや停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用変動パターンコマンドや表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。
【３６６０】
図３８３は、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるＮＭＩ割込処理を示すフローチャートである。ＮＭＩ割込処理は、停電の発生等によるパチンコ機１０の電源遮断時に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される処理である。このＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１のＮＭＩ端子に出力される。すると、ＭＰＵ２０１は、実行中の制御を中断してＮＭＩ割込処理を開始し、電源断の発生情報の設定として、電源断の発生情報をＲＡＭ２０３に記憶し（Ｓ５０１）、ＮＭＩ割込処理を終了する。
【３６６１】
なお、上記のＮＭＩ割込処理は、払出制御装置１１１でも同様に実行され、かかるＮＭＩ割込処理により、電源断の発生情報がＲＡＭ２１３に記憶される。即ち、停電の発生等によりパチンコ機１０の電源が遮断されると、停電信号ＳＧ１が停電監視回路２５２から払出制御装置１１１内のＭＰＵ２１１のＮＭＩ端子に出力され、ＭＰＵ２１１は実行中の制

御を中断して、ＮＭＩ割込処理を開始するのである。
【３６６２】
次に、図３８４を参照して、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図３８４は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ６０１）。例えば、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。次いで、サブ側の制御装置（音声ランプ制御装置１１３、払出制御装置１１１等の周辺制御装置）が動作可能な状態になるのを待つために、ウエイト処理（本実施形態では１秒）を実行する（Ｓ６０２）。そして、ＲＡＭ２０３のアクセスを許可する（Ｓ６０３）。
【３６６３】
その後は、電源装置１１５に設けたＲＡＭ消去スイッチ１２２（図３参照）がオンされているか否かを判別し（Ｓ６０４）、オンされていれば（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、処理をＳ６１４へ移行する。一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていなければ（Ｓ６０４：Ｎｏ）、更にＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ６０５）、記憶されていなければ（Ｓ６０５：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、処理をＳ６１４へ移行する。
【３６６４】
ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し（Ｓ６０６）、算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ６０７：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたデータは破壊されているので、かかる場合にも処理をＳ６１４へ移行する。
【３６６５】
なお、図３８５のＳ７０６の処理で後述する通り、ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。このＲＡＭ判定値に代えて、ＲＡＭ２０３の所定のエリアに書き込まれたキーワードが正しく保存されているか否かによりバックアップの有効性を判断するようにしても良い。
【３６６６】
Ｓ６１４の処理では、サブ側の制御装置（周辺制御装置）となる払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信する（Ｓ６１４）。払出制御装置１１１は、この払出初期化コマンドを受信すると、ＲＡＭ２０３のスタックエリア以外のエリア（作業領域）をクリアし、初期値を設定して、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。主制御装置１１０は、払出初期化コマンドの送信後は、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）を実行する。
【３６６７】
上述したように、本パチンコ機１０では、例えばホールの営業開始時など、電源投入時にＲＡＭデータを初期化する場合にはＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら電源が投入される。従って、立ち上げ処理の実行時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が押されていれば、ＲＡＭの初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）を実行する。また、電源断の発生情報が設定されていない場合や、ＲＡＭ判定値（チェックサム値等）によりバックアップの異常が確認された場合も同様に、ＲＡＭ２０３の初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）を実行する。ＲＡＭの初期化処理（Ｓ６１５，Ｓ６１６）では、ＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ６１５）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値を設定する（Ｓ６１６）。ＲＡＭ２０３の初期化処理の実行後は、Ｓ６１０の処理へ移行する。
【３６６８】
一方、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされておらず（Ｓ６０４：Ｎｏ）、電源断の発生情報が記憶されており（Ｓ６０５：Ｙｅｓ）、更にＲＡＭ判定値（チェックサム値等）が正常であれば（Ｓ６０７：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２０３にバックアップされたデータを保持したまま、電源断の発生情報をクリアする（Ｓ６０８）。そして、サブ側の制御装置（周辺

制御装置）を駆動電源遮断時の遊技状態に復帰させるための復電時の払出復帰コマンドを送信し（Ｓ６０９）、Ｓ６１０の処理へ移行する。払出制御装置１１１は、この払出復帰コマンドを受信すると、ＲＡＭ２１３に記憶されたデータを保持したまま、遊技球の払い出し制御を開始可能な状態となる。

【３６６９】

Ｓ６１０の処理では、初期化信号を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ６１０）。これにより、役物比率管理チップ２０７では、初期化信号を受信することにより、バッファ２６２及び第１読書メモリ２６３を全て０に初期化する等の初期設定処理を実行し（図３８６のＳ７１１）、役物比率管理チップ２０７が役物比率の管理が行えるように初期化する。

【３６７０】

次いで、賞球数テーブル２０２ｅの情報を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ６１１）。これにより、役物比率管理チップ２０７において、賞球数テーブル２０２ｅが賞球数データ設定エリア２６５ａに設定され、賞球数テーブル２０２ｅにより示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【３６７１】

ここで、各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数は、パチンコ機の機種によって定められるものであり、従来より、その情報はＲＯＭ２０２に格納される。この賞球数に関する情報を、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２に格納された賞球数テーブル２０２ｅを役物比率管理チップ２０７へ送信し、役物比率管理チップ２０７の賞球数データ設定エリア２６５ａに設定することにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ２０７のＲＯＭに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ２０７の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はＲＯＭ２０２を変更するだけでよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ２０７を用いても、役物比率を正確に算出できる。

【３６７２】

次いで、トリガ情報データ２０２ｆの情報を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ６１２）。これにより、役物比率管理チップ２０７において、トリガ情報データ２０２ｆがトリガ設定エリア２６５ｂに設定され、トリガ情報データ２０２ｆにより示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【３６７３】

ここで、役物比率の算出のタイミング（トリガ）は、役物比率管理チップ２０７において役物比率に関する情報を記録できる記憶容量に物理的な制限もあることから、役物比率管理チップ２０７にて該タイミングを固定してしまうのではなく、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。本パチンコ機１０のように、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などを考慮して決められた役物比率の算出のタイミングを規定するトリガ情報データ２０２ｆをＲＯＭ２０２に格納しておき、電源が供給される毎に、ＲＯＭ２０２にトリガ情報データ２０２ｆを役物比率管理チップ２０７へ送信することで、役物比率管理チップ２０７では、パチンコ機１０における大当たり確率や確変割合などに合ったタイミングで、役物比率及び連続役物比率を算出し、それを第２読書メモリ２６４へ記録させておくことができる。

【３６７４】

Ｓ６１２の処理の後、割込みを許可する（Ｓ６１３）。そして、後述するメイン処理に移行する。

【３６７５】

次に、図３８４を参照して、上記した立ち上げ処理後に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるメイン処理について説明する。図３８４は、このメイン処理を示すフローチャートである。このメイン処理では、大別してカウンタの更新処理と電源断時処理

とが実行される。
【３６７６】
メイン処理では、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ７０１）。そして、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ７０１：Ｎｏ）、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１は出力されておらず、電源は遮断されていない。よって、かかる場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２及び変動種別カウンタＣＳ１の更新を繰り返し実行する（Ｓ７０２，Ｓ７０３）。
【３６７７】
まず、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新を実行する（Ｓ７０２）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（本実施形態では８９９、２５０）に達した際、０にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値を、ＲＡＭ２０３の該当するカウンタ用バッファ領域にそれぞれ格納する。次に、変動種別カウンタＣＳ１の更新を、Ｓ１０８（図３７８参照）の処理と同一の方法によって実行し（Ｓ７０３）、Ｓ７０１の処理へ移行する。
【３６７８】
ここで、このメイン処理が実行されている間、図３７８を参照して説明したタイマ割込処理が所定時間間隔（本実施形態では２ミリ秒）で起動され実行される。タイマ割込処理では、遊技の状態に応じて異なる処理が実行される。例えば、大当たり中には、大入賞口６５ａの開閉を制御する実行が行われ、スルーゲート６７への球の通過があれば、第２図柄表示装置８３による第２図柄の表示制御が行われる。また、第１図柄表示装置３７での変動表示を開始する場合に実行される大当たり抽選では、高確率状態か低確率状態かによって、取得した第１当たり乱数カウンタＣ１と比較する大当たり乱数値の数が異なってくる。よって、１回のタイマ割込処理の実行にかかる時間は、遊技の状態に応じて変化することになる。従って、一のタイマ割込処理が終了してから次のタイマ割込処理の実行タイミングに至るまでの残余時間は一定でなく、その時々の遊技の状態に応じて変化する。
【３６７９】
メイン処理の一処理である上記のＳ７０２，Ｓ７０３の処理は、このタイマ割込処理の残余時間の中で実行されることになる。つまり、かかる残余時間を使用して第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２との更新が繰り返し実行されることになるので、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（即ち、第１当たり乱数カウンタＣ１の初期値、第２当たり乱数カウンタＣ４の初期値）とをランダムに更新することができ、同様に変動種別カウンタＣＳ１についてもランダムに更新することができる。特に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２とをランダムに更新することによって、これらを更新の初期値として使用する第１当たり乱数カウンタＣ１及び第２当たり乱数カウンタＣ４の更新に、ランダム性を持たせることができる。
【３６８０】
Ｓ７０１の処理において、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ７０１：Ｙｅｓ）、停電の発生または電源のオフにより電源が遮断され、停電監視回路２５２から停電信号ＳＧ１が出力された結果、図３８３のＮＭＩ割込処理が実行されたということなので、Ｓ７０４以降の電源遮断時の処理が実行される。まず、各割込処理の発生を禁止し（Ｓ７０４）、電源が遮断されたことを示す電源断コマンドを他の制御装置（払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３等の周辺制御装置）に対して送信すると共に、電源断情報を役物比率管理チップ２０７へ送信する（Ｓ７０５）。そして、ＲＡＭ判定値を算出して、その値を保存し（Ｓ７０６）、ＲＡＭ２０３のアクセスを禁止して（Ｓ７０７）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。ここで、ＲＡＭ判定値は、例えば、ＲＡＭ２０３のバックアップされるスタックエリア及び作業

エリアにおけるチェックサム値である。
【３６８１】
なお、Ｓ７０１の処理は、タイマ割込処理の残余時間内に行われるＳ７０２とＳ７０３の処理の１サイクルの終了時となるタイミングで実行されている。これにより、主制御装置１１０のメイン処理において、タイマ割込処理による各種設定が終了し、また、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新が終わったタイミングで、電源断の発生情報を確認している。よって、電源遮断の状態から復帰する場合には、立ち上げ処理の終了後、処理をＳ７０１の処理から開始することができる。即ち、立ち上げ処理において初期化された場合と同様に、処理をＳ７０１の処理から開始することができる。
【３６８２】
従って、電源遮断時の処理において、ＭＰＵ２０１が使用している各レジスタの内容をスタックエリアへ退避したり、スタックポインタの値を保存しなくても、初期設定の処理（Ｓ６０１）において、スタックポインタが所定値（初期値）に設定されることで、Ｓ７０１の処理から開始することができる。その結果、主制御装置１１０の制御負担を軽減することができると共に、主制御装置１１０が誤動作したり暴走することなく正確な制御を行うことができる。
【３６８３】
本実施形態では、定期的に実行する処理をタイマ割込処理で実行し、メイン処理において、タイマ割込処理の残余時間に各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新を実行する場合について説明したが、タイマ割込処理にて実行していた処理の一部または全部を、メイン処理の中で所定時間（例えば、２ミリ秒）毎に実行するように構成してもよい。例えば、本実施形態においてタイマ割込処理にて実行していた賞球計数信号，払出異常信号読み込み処理（Ｓ１０２）、大開放口開閉処理（Ｓ１０３）、第２図柄制御処理（Ｓ１０５）及びスイッチ読み込み処理（Ｓ１０６）の一部または全部を、タイマ割込処理ではなく、メイン処理の中で２ミリ秒毎に実行するように構成してもよい。
【３６８４】
この場合、メイン処理の中で所定時間（２ミリ秒）経過したか否かを判断するステップを設け、所定時間経過したと判断された場合のみ、所定時間毎に実行する処理を実行し、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間の経過の有無にかかわらず実行するようにしてもよい。これにより、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１の更新は、所定時間毎に実行する処理の残余時間に実行されることになるが、所定時間毎に実行する処理は、遊技の状態に応じてその実行にかかる時間が変化するため、このように構成した場合であっても、各カウンタＣＩＮＩ１，ＣＩＮＩ２，ＣＳ１をランダムに更新することができる。
【３６８５】
次に、図３８６～図３９０を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される各制御処理を説明する。かかるＣＰＵ２６１の処理としては大別して、電源投入に伴い起動される役物比率管理メイン処理と、ＭＰＵ２０１より入賞情報等が設定され、その後ＭＰＵ２０１より受信した割込信号に基づいて実行される設定情報受信処理と、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されたことに基づいて実行される検査結果出力処理とがある。
【３６８６】
まず、図３８６を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される役物比率管理メイン処理を説明する。図３８６は、この役物比率管理メイン処理を示したフローチャートである。この役物比率管理メイン処理は、役物比率管理チップ２０７に電源が供給された場合に起動される。
【３６８７】
役物比率管理メイン処理が実行されると、まず、ＭＰＵ２０１より初期化信号を受信したか否かを判断する（Ｓ７１０）。初期化信号を受信していないと判断される間は（Ｓ７１０：Ｎｏ）、Ｓ７１０の判断を継続して行う。そして、初期化信号を受信したと判断され

る場合は（Ｓ７１０：Ｙｅｓ）、Ｓ７１１の処理へ進み、初期設定を行う（Ｓ７１１）。これにより、役物比率管理チップ２０７では、少なくともＭＰＵ２０１におけるＲＡＭ２０３の初期化が完了し、ＭＰＵ２０１による遊技の制御が開始可能な段階となるのを待って、役物比率管理チップ２０７の初期設定を実行することになる。

【３６８８】

Ｓ７１１の初期設定では、役物比率管理チップ２０７の動作を開始するにあたって、役物比率管理チップ２０７内にある各々のデバイスに必要な初期化を実行する。例えば、バッファ２６２と第１読書メモリ２６３とを全て０に初期化する。これにより、バッファ２６２においては、各バッファ２６２ａ～２６２ｉに対してＭＰＵ２０１により設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第１読書メモリ２６３へ記憶されることを防止できる。また、第１読書メモリ２６３では、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されてから役物比率を算出するタイミングとなるまでに、各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技領域へ発射された球の数）を累積してカウントし、また、その間の遊技状態に関する情報を記憶しておくことができる。

【３６８９】

次いで、ＭＰＵ２０１より賞球数テーブル２０２ｅの情報を受信したか否かを判断する（Ｓ７１２）。そして、受信していない間は（Ｓ７１２：Ｎｏ）、Ｓ７１２の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は（Ｓ７１２：Ｙｅｓ）、受信した賞球数テーブル２０２ｅを賞球数データ設定エリア２６５ａに設定する（Ｓ７１３）。これにより、役物比率管理チップ２０７において、賞球数テーブル２０２ｅが賞球数データ設定エリア２６５ａに設定され、賞球数テーブル２０２ｅにより示された各入賞口へ入賞があった場合の各々の賞球数に基づいて、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【３６９０】

次に、ＭＰＵ２０１よりトリガ情報データ２０２ｆの情報を受信したか否かを判断する（Ｓ７１４）。そして、受信していない間は（Ｓ７１４：Ｎｏ）、Ｓ７１４の処理を継続して実行する。一方、受信したと判断される場合は（Ｓ７１４：Ｙｅｓ）、受信したトリガ情報データ２０２ｆをトリガ設定エリア２６５ｂに設定する。これにより、役物比率管理チップ２０７において、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に、パチンコ機１０の役物比率及び連続役物比率が計算される。

【３６９１】

このように、主制御装置１１０に電源が投入されたときにＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（所謂ブート処理）の中で送信される賞球数テーブル２０２ｅ及びトリガ情報データ２０２ｆだけが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂへ設定されるように構成されている。よって、不正行為者により、嘘の賞球数テーブルやトリガ情報データが、賞球数データ設定エリア２６５ａ及びトリガ設定エリア２６５ｂに対して設定されることを抑制できる。

【３６９２】

次に、Ｓ７１０～Ｓ７１５の処理が終了すると、割り込み許可を設定する（Ｓ７１６）。これにより、以後、ＭＰＵ２０１より入賞情報等が設定された後に送信された割込信号を受信すると、設定情報受信処理が実行され、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されたことに基づいて発生した割込信号によって、検査結果出力処理が実行される。

【３６９３】

なお、割込信号が同時に入力された場合は、設定情報受信処理が検査結果出力処理よりも優先して実行される。これにより、ＭＰＵ２０１から入力される最新の入賞情報、アウト情報及び遊技状態に関する情報を役物比率管理チップ２０７にて累積して記憶させた上で、検査装置３００に役物比率等の情報を送信できるので、検査装置３００での解析を最新の情報を含めて行わせることができる。一方で、割込信号が同時に入力された場合は、検

査結果出力処理が検査装置出力処理よりも優先して実行されてもよい。この場合、検査装置３００を検査端子２０７ａに接続した場合に、役物比率等に関する情報を検査装置３００へ送信できる。

【３６９４】

次に、ＭＰＵ２０１より電源断情報を受信したか否かを判断し（Ｓ７１７）、電源断情報を受信しない限り（Ｓ７１７：Ｎｏ）、Ｓ７１７を継続して実行する。また、その間、ＭＰＵ２０１より割込信号をＣＰＵ２６１が受信した場合は、Ｓ７１７の処理に優先して設定情報受信処理を実行し、検査端子２０７ａに検査装置３００が接続されたことに基づいて発生する割込信号を受信した場合は、検査結果出力処理を実行する。

【３６９５】

Ｓ７１７の処理の結果、電源断情報を受信した場合は（Ｓ７１７：Ｙｅｓ）、停電等によって主制御装置１１０（役物比率管理チップ２０７）への電源が断される状態である。そこで、役物比率算出処理を実行し（Ｓ７１８）、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。役物比率算出処理の詳細については、図３８９を参照して後述する。

【３６９６】

次いで、図３８７及び図３８８を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される設定情報受信処理を説明する。図３８７は、この設定情報受信処理を示したフローチャートである。この設定情報受信処理は、ＭＰＵ２０１より入賞情報等が設定された後、ＭＰＵ２０１より受信した割込信号に基づいて実行される。

【３６９７】

設定情報受信処理は、ＭＰＵ２０１により各バッファ２６２ａ～２６２ｅに設定された入賞情報（始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈの各値）及びアウトバッファ２６２ｆに設定されたアウト情報（アウトカウンタ２０３ｉの値）と、各バッファ２６２ｇ～２６２ｉに設定された遊技状態とを、第１読書メモリ２６３に記憶させる処理である。また、役物比率の算出タイミングである場合は、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅに基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、発射球数や遊技状態に関するデータと合わせて、第２読書メモリ２６４に記録する処理も行う。

【３６９８】

まず、図３８７を参照する。設定情報受信処理では、まず、開放中バッファ２６２ｈに扉解放中情報があるか否かを判断する（Ｓ７２０）。開放中バッファ２６２ｈに扉解放中情報がある場合は（Ｓ７２０：Ｙｅｓ）、開放中データ２６３ｈに、扉解放中情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設定（追加して記憶）する（Ｓ７２１）。

【３６９９】

Ｓ７２０の処理により、開放中バッファ２６２ｈに扉解放中情報がないと判断される場合（Ｓ７２０：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２１の処理の後、次いで、エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報があるか否かを判断する（Ｓ７２２）。エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報がある場合は（Ｓ７２２：Ｙｅｓ）、エラー中データ２６３ｉに、エラー中情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設定（追加して記憶）する（Ｓ７２３）。

【３７００】

Ｓ７２２の処理により、エラー中バッファ２６２ｉにエラー中情報がないと判断される場合（Ｓ７２２：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２３の処理の後、次いで、ＲＴＣ２６６により示される現在の時刻が深夜時間帯（深夜０時～早朝６時の間）にあるか否かを判断する（Ｓ７２４）。通常、深夜時間帯は営業時間外であるため、この深夜時間帯にＭＰＵ２０１から割込信号が送信されて、本設定情報受信処理が実行されたということは、何らかの不正行為が深夜時間帯に行われたとも考えられる。そこで、Ｓ７２４の処理により、深夜時間帯であると判断される場合は（Ｓ７２４：Ｙｅｓ）、その旨の記録を残しておくため、時間外データ２６３ｊに、時間外情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設

定（追加して記憶）する（Ｓ７２５）。
【３７０１】
Ｓ７２４の処理により、深夜時間帯でないと判断される場合（Ｓ７２４：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２５の処理の後、次いで、大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報があるか否かを判断する（Ｓ７２６）。大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報がある場合は（Ｓ７２６：Ｙｅｓ）、大当たり中データ２６３ｇに、大当たり情報をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて、設定（追加して記憶）する（Ｓ７２７）。
【３７０２】
Ｓ７２６の処理により、大当たり中バッファ２６２ｇに大当たり情報がないと判断される場合（Ｓ７２６：Ｎｏ）、及び、Ｓ７２７の処理の後、各入賞口及びアウトスイッチ２０８ｆに対応するバッファ２６２ａ～２６２ｆに設定された値を、それぞれ第１読書メモリ２６３の対応するカウンタ２６３ａ～２６３ｆに加算する（Ｓ７２８）。
【３７０３】
具体的には、第１始動口６４ａに対応する始１バッファ２６２ａに設定された値（つまり、０．５秒間第１始動口６４ａに入賞した球の数）を始１カウンタ２６３ａに加算する。これにより、第１始動口６４ａへ入賞した球の数が始１カウンタ２６３ａに累積される。第２始動口６４ｂに対応する始２バッファ２６２ｂに設定された値（つまり、０．５秒間第２始動口６４ｂに入賞した球の数）を始２カウンタ２６３ｂに加算する。これにより、第２始動口６４ｂへ入賞した球の数が始２カウンタ２６３ｂに累積される。
【３７０４】
第１普通入賞口６３ａに対応する普１バッファ２６２ｃに設定された値（つまり、０．５秒間第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数）を普１カウンタ２６３ｃに加算する。これにより、第１普通入賞口６３ａへ入賞した球の数が普１カウンタ２６３ｃに累積される。第２普通入賞口６３ｂに対応する普２バッファ２６２ｄに設定された値（つまり、０．５秒間第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数）を普２カウンタ２６３ｄに加算する。これにより、第２普通入賞口６３ｂへ入賞した球の数が普２カウンタ２６３ｄに累積される。大入賞口６５ａに対応する大入賞口バッファ２６２ｅに設定された値（つまり、０．５秒間大入賞口６５ａに入賞した球の数）を大入賞口カウンタ２６３ｅに加算する。これにより、大入賞口６５ａへ入賞した球の数が大入賞口カウンタ２６３ｅに累積される。
【３７０５】
第１読書メモリ２６３の各カウンタ２６３ａ～２６４ｆ及び各データ２６３ｇ～２６４ｊは、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されたときに実行される初期設定処理（図３８６参照）と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述のＳ７４４（図３８９参照）とにおいて０に初期化される。これにより、第１読書メモリ２６３では、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。
【３７０６】
続いて、図３８８を参照して、設定情報入賞処理の説明を続ける。Ｓ７２８の処理の後、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆを参照する（Ｓ７２９）。そして、そのトリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「発射数」であった場合（Ｓ７２９：「発射数」）、アウトカウンタ２６３ｆの値（即ち、遊技領域へ発射された球の数）が、トリガ情報データ２０２ｆに含まれる「所定球数」（設定値）以上となっているか否かを判断する（Ｓ７３０）。アウトカウンタ２６３ｆの値が「所定球数」以上となっている場合は（Ｓ７３０：Ｙｅｓ）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（Ｓ７３３）、Ｓ７３４へ移行する。なお、役物比率算出処理の詳細については図３８９を参照して後述する。一方、アウトカウンタ２６３ｆの値が「所定球数」以上となっていない場合は（Ｓ７３０：Ｎｏ）、そのままＳ７３４の処理へ移行する。
【３７０７】
役物比率を算出するトリガ（タイミング）を発射球数によって規定することにより、必ず

所定の球が発射された中での役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、多くの球が、種々の入賞口に入賞し賞球が行われた段階での役物比率及び連続役物比率を算出できるので、平均化された役物比率及び連続役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率及び連続役物比率の変動を排除できるので、検査装置３００における不正行為の解析をより容易に行わせることができる。

【３７０８】

Ｓ７２９の処理において、トリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「時刻」であった場合（Ｓ７２９：「時刻」）、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻が、トリガ情報データ２０２ｆに含まれる「予め定められた時刻」（設定値）に到達しているか否かを判断する（Ｓ７３１）。ここで、到達しているとは、ＲＴＣ２６６にて示される現在時刻が、「予め定められた時刻」と一致する場合だけでなく、「予め定められた時刻」を初めて過ぎた場合を含むものである。

【３７０９】

Ｓ７３１の処理により、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達していると判断される場合は（Ｓ７３１：Ｙｅｓ）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（Ｓ７３３）、Ｓ７３４へ移行する。一方、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻が「予め定められた時刻」に到達してない場合は（Ｓ７３１：Ｎｏ）、そのままＳ７３４の処理へ移行する。

【３７１０】

役物比率を算出するトリガ（タイミング）を現在の時刻によって規定することにより、パチンコ機１０においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、予め定められた時刻の到来によって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置３００に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

【３７１１】

Ｓ７２９の処理において、トリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が、「遊技時間」であった場合（Ｓ７２９：「遊技時間」）、パチンコ機１０にて遊技者により遊技が行われた累計時間（遊技時間）が、トリガ情報データ２０２ｆに含まれる「所定時間」以上となったかを判断する（Ｓ７３２）。

【３７１２】

ここで、遊技時間は、例えば次の方法で算出できる。即ち、第１読書メモリ２６３に遊技時間カウンタを設けておく。遊技時間カウンタは、第１読書メモリ２６３に記憶される他のカウンタやデータと同様に、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されたときに実行される初期設定処理（図３８６参照）と、役物比率を算出するタイミングとなった場合に実行される後述のＳ７４４（図３８９参照）とにおいて０に初期化される。そして、設定情報受信処理において、アウトバッファ２６２ｆの値を確認し、１以上の値が設定されている場合には、球排出路に案内された球が検出された、即ち、遊技領域に球が発射されたことを意味するので、遊技時間カウンタを１カウントアップする。設定情報受信カウンタは、ＭＰＵ２０１より０．５秒間隔で送信される割込信号によって起動されるものである。よって、遊技時間カウンタの値に０．５秒を積算することで、遊技時間を算出できる。

【３７１３】

Ｓ７３２の処理により、遊技時間が「所定時間」以上となった判断される場合は（Ｓ７３２：Ｙｅｓ）、役物比率を算出するタイミングとなったと判断して、役物比率算出処理を実行して（Ｓ７３３）、Ｓ７３４へ移行する。一方、遊技時間が「所定時間」未満である場合は（Ｓ７３１：Ｎｏ）、そのままＳ７３４の処理へ移行する。

【３７１４】

役物比率及び連続役物比率は、本来的には遊技球の試射試験を１０時間行って算出されるものである。役物比率を算出するトリガ（タイミング）を遊技時間によって規定することにより、本来の定義に近い役物比率及び連続役物比率を役物比率管理チップにて算出できるので、検査装置３００に対し、この本来の定義に近い役物比率及び連続役物比率を用い

て解析を行わせることができる。
【３７１５】
Ｓ７３４の処理では、バッファ２６２をすべて０に初期化する（Ｓ７３４）。これにより、次回のＭＰＵ２０１からの入賞情報，アウト情報及び遊技情報の設定において、各バッファ２６２ａ～２６２ｉに対し設定されないバッファがあったとしても、意味のないデータが該バッファに残ることを抑制でき、その意味のないデータが第１読書メモリ２６３へ記憶されることを防止できる。Ｓ７３４の処理の後、設定情報受信処理を終了する。
【３７１６】
次いで、図３８９を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される役物比率算出処理（Ｓ７１８，Ｓ７３３）について説明する。図３８９は、この役物比率算出処理を示したフローチャートである。役物比率算出処理は、第１読書メモリ２６３に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録する処理であり、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合に実行される（図３８８参照）ほか、電源が断される場合にも実行される（図３８６参照）。
【３７１７】
役物比率算出処理では、まず、第１読書メモリ２６３に格納されたカウンタ２６３ａ～２６３ｆの値から役物比率を算出し、ＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて役物比率データ２６４ａに追加して記録する（Ｓ７４０）。次いで、第１読書メモリ２６３に格納されたカウンタ２６３ａ～２６３ｆの値から連続役物比率を算出し、ＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて連続役物比率データ２６４ｂに追加して記録する（Ｓ７４１）。
【３７１８】
役物比率及び連続役物比率は、次のようにして算出される。即ち、第１読書メモリ２６３に格納された始１カウンタ２６３ａにより示される第１始動口６４ａに入賞した球の数と、始２カウンタ２６３ｂにより示される第２始動口６４ｂに入賞した球の数と、普１カウンタ２６３ｃにより示される第１普通入賞口６３ａに入賞した球の数と、普２カウンタ２６３ｄにより示される第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにより示される大入賞口６５ａに入賞した球の数とのそれぞれに対し、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅ（図３７７参照）に示される各入賞口に対応付けられた賞球数を掛け合わせと、それぞれの入賞口に対し、その入賞口への入賞に伴って払い出された球の数を算出する。次いで、これらを合計することにより、遊技者に払い出された球の総数を算出する。
【３７１９】
そして、その遊技者に払い出された球の総数に対する、第２始動口６４ｂへの入賞に伴って払い出された球の数と大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数との合計の比率を算出することで、役物比率を算出する。また、遊技者に払い出された球の総数に対する、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球の数の比率を算出することで、連続役物比率を算出する。
【３７２０】
本来的には、役物比率及び連続役物比率は、遊技球の試射試験を１０時間行った場合における上記の比率をいうが、本実施形態では、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示される役物比率を算出するタイミング（トリガ）毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａに記録される。また、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に遊技者に払い出された球（賞球）の総数のうち、大入賞口６５ａへの入賞に伴って払い出された球（賞球）の数の比率が連続役物比率として算出されて、そのときの時刻とあわせて連続役物比率データ２６４ｂに記録さ

れる。
【３７２１】
また、電源が断される場合にも、コンデンサ２６７に充電された電力を利用して、直近の役物比率を算出するタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に払い出された球（賞球）の数に基づいて、役物比率と連続役物比率とが算出され、それぞれ、そのときの時刻とあわせて役物比率データ２６４ａ又は連続役物比率データ２６４ｂに記録される。これにより、役物比率と連続役物比率とが算出されて記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対しても、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。
【３７２２】
次に、遊技領域へ発射された球の総数を示すアウトカウンタ２６３ｆの値をＲＴＣ２６６により示される現在の時刻と合わせて発射球数データ２６４ｃに追加して記録する（Ｓ７４２）。さらに、大当たり中データ２６３ｇ、開放中データ２６３ｈ、エラー中データ２６３ｉ、時間外データ２６３ｊに記憶された各種大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報と、各々の情報に対応付けれた時刻（その情報が記憶された時刻）とを、古い時刻の情報から順に並べて（ソートして）、遊技状態データ２６４ｄに追加して記録する（Ｓ７４３）。
【３７２３】
Ｓ７４３の処理では、例えば、大当たり情報が１秒未満ずつの間隔で大当たり中データ２６３ｇに記憶されている場合は、遊技状態として大当たりが連続して発生していることを意味するので、最も古い時刻の大当たり情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報においても同様に、おのおのの情報が１秒未満ずつの間隔で各データ２６３ｈ～ｊに記憶されている場合は、それぞれ最も古い時刻の情報とその時刻のみを遊技状態データ２６４ｄに記録する。これにより、遊技状態データ２６４ｄに必要な記憶容量を小さく抑えることができる。
【３７２４】
以上のように、役物比率管理チップ２０７では、ＭＰＵ２０１から入賞情報やアウト情報、及び遊技状態に関する情報を受信すると、第１読書メモリ２６３にてこれらの情報を累積して一時的に記憶し、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となる毎に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出して、第２読書メモリ２６４へ追加して記録する。これにより、少ない記憶容量で役物比率等を管理し、検査装置３００へ役物比率等に関する情報を送信できる。
【３７２５】
また、第２読書メモリ２６４には、役物比率及び連続役物比率に対し、それらが第２読書メモリ２６４に記録された時刻も記憶される。さらに、第２読書メモリ２６４には、役物比率及び連続役物比率だけでなく、遊技領域へ発射された球の総数を示す情報が、その情報が第２読書メモリ２６４に記録される時刻と合わせて記録され、さらに、遊技状態に関する情報（大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報、時間外情報）が、各情報が第１読書メモリ２６３に記憶された時間とあわせて第２読書メモリ２６４に記憶される。よって、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率が第２読書メモリ２６４に記録された時刻付近での、遊技領域に発射された球の総数や、遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。
【３７２６】
ここで、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ及び発射球数データ２６４ｃに記録できる役物比率、連続役物比率及び遊技領域へ発射された球の総数に関する情報は、それぞれ所定数（例えば、１０２４）に限定される。また、遊技状態データ２６４ｄに記録できる当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報の総数も、所定数（例えば、１６３８４）に限定される。役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ

２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ又は遊技状態データ２６４ｄに、既に所定数の情報が記録されている場合は、最も古い情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。
【３７２７】
具体的には、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ及び遊技状態データ２６４ｄをそれぞれリングバッファで構成し、各々にリングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを用意して、情報の書き込みを行うごとに書き込みを行う位置を１ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。
【３７２８】
このように、各データに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第２読書メモリ２６４の記憶容量が増大することを抑制できる。また、各データにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。
【３７２９】
Ｓ７４３の処理の後、第１読書メモリ２６３をすべて０に初期化する（Ｓ７４４）。これにより、第１読書メモリ２６３により、次に役物比率を算出するタイミングとなるまで再び、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら一時的に格納していくことになる。
【３７３０】
Ｓ７４４の処理を終了すると、役物比率算出処理を終了する。
【３７３１】
次に、図３９０を参照して、役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される検査結果出力処理を説明する。図３９０は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、検査端子２０７ａに検査装置３００を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合にＣＰＵ２６１に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第２読書メモリ２６４のデータを検査装置３００へ出力する。
【３７３２】
検査結果出力処理が実行されると、まず、役物比率データ２６４ａに記録された全ての役物比率と、各役物比率に対応付けられた、その役物比率が第２読書メモリ２６４に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５１）。
【３７３３】
具体的には、役物比率データ２６４ａにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その役物比率データ２６４ａに最初に役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録されている役物比率の情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、役物比率データ２６４ａにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の役物比率の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の役物比率の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に役物比率の情報が出力されることになる。
【３７３４】
次に、連続役物比率データ２６４ｂに記録された全ての連続役物比率と、各連続役物比率に対応付けられた、その連続役物比率が第２読書メモリ２６４に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５２）。
【３７３５】
具体的には、連続役物比率データ２６４ｂにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）

を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その連続役物比率データ２６４ｂに最初に連続役物比率の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）までに記録されている連続役物比率の情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、連続役物比率データ２６４ｂにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の連続役物比率の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に連続役物比率の情報が出力されることになる。

【３７３６】

次いで、発射球数データ２６４ｃに記録された全ての遊技領域へ発射された球数（発射球数）に関する情報と、各発射球数の情報に対応付けられた、その発射球数の情報が第２読書メモリ２６４に記録された時刻とを、記録時刻が古い役物比率から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５３）。

【３７３７】

具体的には、発射球数データ２６４ｃにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その発射球数データ２６４ｃに最初に発射球数の情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置）までに記録されている発射球数の情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、発射球数データ２６４ｃにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の発射球数の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の発射球数の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に発射球数の情報が出力されることになる。

【３７３８】

次いで、遊技状態データ２６４ｄに記録された全ての大当たり情報、扉開放中情報、エラー中情報及び時間外情報と、各情報に対応付けられた、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶された時刻とを、その時刻が古い情報から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７５４）。

【３７３９】

具体的には、遊技状態データ２６４ｄにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、その遊技状態データ２６４ｄに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、遊技状態データ２６４ｄにおいて、記録可能な情報の上限数（所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。上述した通り、遊技状態データ２６４ｄには、遊技状態に関する各情報が古い時刻の情報から並べて（ソートして）、遊技状態データ２６４ｄへ記録されている。よって、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に遊技状態に関する情報が出力されることになる。

【３７４０】

Ｓ７５１～Ｓ７５４の処理により、各情報が、古い時刻のものから順に出力されるので、

検査装置３００は、その出力された順に各々の情報を解析することにより、時刻の経過に伴う役物比率、連続役物比率、発射球数及び遊技状態の変化を容易に解析できる。
【３７４１】
Ｓ７５４の処理の後、検査結果出力処理を終了する。
【３７４２】
以上の通り、本パチンコ機１０では、主制御装置１１０に役物比率管理チップ２０７を設け、ＭＰＵ２０１から入賞情報を得て、役物比率管理チップ２０７にて役物比率及び連続役物比率を算出して記録する。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率管理チップ２０７に記録された役物比率及び連続役物比率に関する情報が、検査装置３００へ出力される。
【３７４３】
ここで、不正行為者の中には、第２始動口６４ｂの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第２始動口６４ｂへ球を誘導したりすることで、第２始動口６４ｂへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがいる。また、大入賞口６５ａの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口６５ａへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがいる。このような不正行為があった場合、役物比率及び連続役物比率が高くなる。
【３７４４】
これに対し、本パチンコ機１０では、上述のように構成されているので、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。
【３７４５】
また、本パチンコ機１０では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ２０７において記録され、検査装置３００へ出力される。よって、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。
【３７４６】
また、役物比率管理チップ２０７は、主制御装置１１０に設けられ、ＭＰＵ２０１，ＲＯＭ２０２等と共に、１つの基板ボックス１００のなかに収納されている。これにより、不正行為者が役物比率管理チップ２０７に入力される入賞情報等を改変することが困難である。よって、役物比率管理チップ２０７により算出され、出力される役物比率及び連続役物比率に対し、高い信頼性を保たせることができる。
【３７４７】
また、ＭＰＵ２０１に役物比率等の管理を行わせるのではなく、役物比率等を管理する専用の役物比率管理チップ２０７を設けたので、ＭＰＵ２０１の処理負担の増加を抑制でき、遊技の主な制御にＭＰＵ２０１を専念させることができる。
【３７４８】
また、役物比率管理チップ２０７には、賞球数データ設定エリア２６５ａを設け、電源が供給された段階で、ＲＯＭ２０２に格納されている賞球数テーブル２０２ｅを賞球数データ設定エリア２６５ａに設定し、役物比率管理チップ２０７は、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを用いて役物比率及び連続役物比率を算出する。これにより、機種毎に異なる賞球数の情報を製造段階で役物比率管理チップ２０７のＲＯＭに格納しておく必要がない。よって、役物比率管理チップ２０７の製造を簡単にすることができる。また、パチンコ機の機種が異なる場合はＲＯＭ２０２を変更すればよく、機種の異なるパチンコ機同士で同一の役物比率管理チップ２０７を用いても、役物比率を正確に算出できる。
【３７４９】
次に、図３９１から図３９５を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される各制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２２１の処理としては大別して、電

源投入に伴い起動される立ち上げ処理と、その立ち上げ処理後に実行されるメイン処理とがある。

【３７５０】

まず、図３９１を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される立ち上げ処理を説明する。図３９１は、この立ち上げ処理を示したフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時に起動される。

【３７５１】

立ち上げ処理が実行されると、まず、電源投入に伴う初期設定処理を実行する（Ｓ８０１）。具体的には、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。その後、電源断処理中フラグがオンしているか否かによって、今回の立ち上げ処理が瞬間的な電圧降下（瞬間的な停電、所謂「瞬停」）によって、Ｓ９１５の電源断処理（図３９２参照）の実行途中に開始されたものであるか否かが判断される（Ｓ８０２）。図３９２を参照して後述する通り、音声ランプ制御装置１１３は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信すると（図３９２のＳ９１２参照）、Ｓ９１５の電源断処理を実行する。かかる電源断処理の実行前に、電源断処理中フラグがオンされ、該電源断処理の終了後に、電源断処理中フラグはオフされる。よって、Ｓ９１５の電源断処理が実行途中であるか否かは、電源断処理中フラグの状態によって判断できる。

【３７５２】

電源断処理中フラグがオフであれば（Ｓ８０２：Ｎｏ）、今回の立ち上げ処理は、電源が完全に遮断された後に開始されたか、瞬間的な停電が生じた後であってＳ９１５の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始されたものである。よって、これらの場合には、ＲＡＭ２２３のデータが破壊されているか否かを確認する（Ｓ８０３）。

【３７５３】

ＲＡＭ２２３のデータ破壊の確認は、次のように行われる。即ち、ＲＡＭ２２３の特定の領域には、Ｓ８０６の処理によって「５５ＡＡｈ」のキーワードとしてのデータが書き込まれている。よって、その特定領域に記憶されるデータをチェックし、該データが「５５ＡＡｈ」であればＲＡＭ２２３のデータ破壊は無く、逆に「５５ＡＡｈ」でなければＲＡＭ２２３のデータ破壊を確認することができる。ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されれば（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、Ｓ８０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。一方、ＲＡＭ２２３のデータ破壊が確認されなければ（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０８へ移行する。

【３７５４】

なお、今回の立ち上げ処理が、電源が完全に遮断された後に開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードは記憶されていないので（電源断によってＲＡＭ２２３の記憶は喪失するから）、ＲＡＭ２２３のデータ破壊と判断され（Ｓ８０３：Ｙｅｓ）、Ｓ８０４へ移行する。一方、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ９１５の電源断処理の実行を完了した後に開始されたか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって開始された場合には、ＲＡＭ２２３の特定領域には「５５ＡＡｈ」のキーワードが記憶されているので、ＲＡＭ２２３のデータは正常と判断されて（Ｓ８０３：Ｎｏ）、Ｓ８０８へ移行する。

【３７５５】

電源断処理中フラグがオンであれば（Ｓ８０２：Ｙｅｓ）、今回の立ち上げ処理は、瞬間的な停電が生じた後であって、Ｓ９１５の電源断処理の実行途中に、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にリセットがかかって開始されたものである。かかる場合は電源断処理の実行途中なので、ＲＡＭ２２３の記憶状態は必ずしも正しくない。よって、かかる場合には制御を継続することはできないので、処理をＳ８０４へ移行して、ＲＡＭ２２３の初期化を開始する。

【３７５６】
Ｓ８０４の処理では、ＲＡＭ２２３の全範囲の記憶領域をチェックする（Ｓ８０４）。チェック方法としては、まず、１バイト毎に「０ＦＦｈ」を書き込み、それを１バイト毎に読み出して「０ＦＦｈ」であるか否かを確認し、「０ＦＦｈ」であれば正常と判別する。かかる１バイト毎の書き込み及び確認を、「０ＦＦｈ」に次いで、「５５ｈ」、「０ＡＡｈ」、「００ｈ」の順に行う。このＲＡＭ２２３の読み書きチェックにより、ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域が０クリアされる。
【３７５７】
ＲＡＭ２２３のすべての記憶領域について、読み書きチェックが正常と判別されれば（Ｓ８０５：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ２２３の特定領域に「５５ＡＡｈ」のキーワードを書き込んで、ＲＡＭ破壊チェックデータを設定する（Ｓ８０６）。この特定領域に書き込まれた「５５ＡＡｈ」のキーワードを確認することにより、ＲＡＭ２２３にデータ破壊があるか否かがチェックされる。一方、ＲＡＭ２２３のいずれかの記憶領域で読み書きチェックの異常が検出されれば（Ｓ８０５：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の異常を報知して（Ｓ８０７）、電源が遮断されるまで無限ループする。ＲＡＭ２２３の異常は、表示ランプ３４により報知される。なお、音声出力装置２２６により音声を出力してＲＡＭ２２３の異常報知を行うようにしても良いし、表示制御装置１１４にエラーコマンドを送信して、第３図柄表示装置８１にエラーメッセージを表示させるようにしてもよい。
【３７５８】
Ｓ８０８の処理では、電源断フラグがオンされているか否かを判別する（Ｓ８０８）。電源断フラグはＳ９１５の電源断処理の実行時にオンされる（図３９２のＳ９１４参照）。つまり、電源断フラグは、Ｓ９１５の電源断処理が実行される前にオンされるので、電源断フラグがオンされた状態でＳ８０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、瞬間的な停電が生じた後であってＳ９１５の電源断処理の実行を完了した状態で開始された場合である。従って、かかる場合には（Ｓ８０８：Ｙｅｓ）、音声ランプ制御装置１１３の各処理を初期化するためにＲＡＭの作業エリアをクリアし（Ｓ８０９）、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ８１０）、割込み許可を設定して（Ｓ８１１）、メイン処理へ移行する。なお、ＲＡＭ２２３の作業エリアとしては、主制御装置１１０から受信したコマンド等を記憶する領域以外の領域をいう。
【３７５９】
一方、電源断フラグがオフされた状態でＳ８０８の処理に至るのは、今回の立ち上げ処理が、例えば電源が完全に遮断された後に開始されたためにＳ８０４からＳ８０６の処理を経由してＳ８０８の処理へ至ったか、或いは、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって（主制御装置１１０からの電源断コマンドを受信することなく）開始された場合である。よって、かかる場合には（Ｓ８０８：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３の作業領域のクリア処理であるＳ８０９をスキップして、処理をＳ８１０へ移行し、ＲＡＭ２２３の初期値を設定した後（Ｓ８１０）、割込み許可を設定して（Ｓ８１１）、メイン処理へ移行する。
【３７６０】
なお、Ｓ８０９のクリア処理をスキップするのは、Ｓ８０４からＳ８０６の処理を経由してＳ８０８の処理へ至った場合には、Ｓ８０４の処理によって、既にＲＡＭ２２３のすべての記憶領域はクリアされているし、ノイズなどによって音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１にのみリセットがかかって、立ち上げ処理が開始された場合には、ＲＡＭ２２３の作業領域のデータをクリアせず保存しておくことにより、音声ランプ制御装置１１３の制御を継続できるからである。
【３７６１】
次に、図３９０を参照して、音声ランプ制御装置１１３の立ち上げ処理後に音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理について説明する。図３９０は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理が実行されると、まず、前回Ｓ９０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上が経過したか否かが判別され（Ｓ９０

１）、１ミリ秒以上経過していなければ（Ｓ９０１：Ｎｏ）、Ｓ９０２～Ｓ９０８の処理を行わずにＳ９１０の処理へ移行する。Ｓ９０１の処理で、１ミリ秒経過したか否かを判別するのは、Ｓ９０２～Ｓ９０８が短い周期（１ミリ秒以内）で処理する必要がないものであるのに対して、Ｓ９１０の変動表示処理やＳ９１１のコマンド判定処理は、短い周期で実行する方が好ましい処理であるからである。Ｓ９１１の処理が短い周期で実行されることにより、主制御装置１１０から送信されるコマンドの受信洩れを防止でき、Ｓ９１０の処理が短い周期で実行されることにより、コマンド判定処理によって受信されたコマンドに基づき、変動演出に関する設定を遅滞なく行うことができる。

【３７６２】

Ｓ９０１の処理において、前回Ｓ９０１の処理が実行されてから１ミリ秒以上経過していると判断される場合は（Ｓ９０１：Ｙｅｓ）、Ｓ９０２の処理へ移行する。なお、Ｓ９０１の処理が、図３８９に示す立ち上げ処理の後初めて実行された場合は、そのままＳ９０２の処理へ移行する。

【３７６３】

Ｓ９０２の処理では、Ｓ９０３～Ｓ９１１の処理によって設定された、表示制御装置１１４に対する各種コマンドを、表示制御装置１１４に対して送信する（Ｓ９０２）。次いで、表示ランプ３４の点灯態様の設定や後述するＳ９０６の処理で編集されるランプの点灯態様となるよう各ランプの出力を設定し（Ｓ９０３）、その後電源投入報知処理を実行する（Ｓ９０４）。電源投入報知処理は、電源が投入された場合に所定の時間（例えば３０秒）電源が投入されたことを知らせる報知を行うものであり、その報知は音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７により行われる。また、第３図柄表示装置８１の画面において電源が供給されたことを報知するようコマンドを表示制御装置１１４に送信するものとしても良い。なお、電源投入時でなければ、電源投入報知処理による報知は行わずにＳ９０５の処理へ移行する。

【３７６４】

次いで、枠ボタン入力監視・演出処理が実行される（Ｓ９０５）。この枠ボタン入力監視・演出処理では、演出効果を高めるために遊技者に操作される枠ボタン２２が押されたか否かの入力を監視し、枠ボタン２２の入力が確認された場合に対応した演出を行うよう設定する処理である。この処理では、枠ボタン２２の遊技者による操作が検出されると、表示制御装置１１４に対して枠ボタン２２が操作されたことを通知する枠ボタン操作コマンドを設定する。

【３７６５】

また、変動演出が未実行の期間や、高速変動期間中に枠ボタン２２が押された場合は、ステージを変更する処理を行い、枠ボタン操作コマンドに代えて、表示制御装置１１４に対する背面画像変更コマンドを設定する。この背面画像変更コマンドに、変更後のステージに対応する背面画像の種別に関する情報を含めることにより、表示制御装置１１４において、第３図柄表示装置８１に表示される背面画像を、ステージに応じた画像に変更する処理が行われる。また、変動表示開始時に予告キャラが出現した場合に枠ボタン２２を押すことで今回の変動による大当たりの期待値を表示したり、リーチ演出中に枠ボタン２２を押すことで大当たりへの期待感を持てる演出に変更したり、枠ボタン２２を複数のリーチ演出のうち１のリーチ演出を選択するための決定ボタンとしても良い。なお、枠ボタン２２が配設されていない場合には、Ｓ９０５の処理は省略される。

【３７６６】

枠ボタン入力監視・演出処理（Ｓ９０５）が終わると、次いで、ランプ編集処理を実行し（Ｓ９０６）、その後音編集・出力処理を実行する（Ｓ９０７）。ランプ編集処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう電飾部２９～３３の点灯パターンなどが設定される。音編集・出力処理では、第３図柄表示装置８１で行われる表示に対応するよう音声出力装置２２６の出力パターンなどが設定され、その設定に応じて音声出力装置２２６から音が出力される。

【３７６７】

Ｓ９０７の処理後、液晶演出実行管理処理を実行する（Ｓ９０８）。液晶演出実行管理処理では、主制御装置１１０から送信される変動パターンコマンドに基づいて第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間が設定される。この液晶演出実行監視処理で設定された時間に基づいてＳ９０６のランプ編集処理が実行され、また、Ｓ９０７の音編集・出力処理も第３図柄表示装置８１で行われる変動表示に要する時間と同期した時間で実行される。Ｓ９０８の処理の後、Ｓ９１０の処理へ移行する。

【３７６８】

Ｓ９１０の処理では、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンドに基づいて表示用変動パターンコマンドを生成し、そのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である変動表示処理を実行する。この変動表示処理の詳細については、図３９４を参照して後述する。そして、変動表示処理の後、主制御装置１１０より受信したコマンドに応じた処理を行うコマンド判定処理を行う（Ｓ９１１）。このコマンド判定処理の詳細については、図３９３を参照して後述する。

【３７６９】

Ｓ９１１の処理が終わると、ワークＲＡＭ２３３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ９１２）。電源断の発生情報は、主制御装置１１０から電源断コマンドを受信した場合に記憶される。Ｓ９１２の処理で電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ９１２：Ｙｅｓ）、電源断フラグ及び電源断処理中フラグを共にオンして（Ｓ９１４）、電源断処理を実行する（Ｓ９１５）。電源断処理の実行後は、電源断処理中フラグをオフし（Ｓ９１６）、その後、処理を無限ループする。電源断処理では、割込処理の発生を禁止すると共に、各出力ポートをオフして、音声出力装置２２６およびランプ表示装置２２７からの出力をオフする。また、電源断の発生情報の記憶も消去する。

【３７７０】

一方、Ｓ９１２の処理で電源断の発生情報が記憶されていなければ（Ｓ９１２：Ｎｏ）、ＲＡＭ２２３に記憶されるキーワードに基づき、ＲＡＭ２２３が破壊されているか否かが判別され（Ｓ９１３）、ＲＡＭ２２３が破壊されていなければ（Ｓ９１３：Ｎｏ）、Ｓ９０１の処理へ戻り、繰り返しメイン処理が実行される。一方、ＲＡＭ２２３が破壊されていれば（Ｓ９１３：Ｙｅｓ）、以降の処理の実行を停止させるために、処理を無限ループする。

【３７７１】

ここで、ＲＡＭ破壊と判別されて無限ループするとメイン処理が実行されないので、その後、第３図柄表示装置８１による表示が変化しない。よって、遊技者は、異常が発生したことを知ることができるので、ホールの店員などを呼びパチンコ機１０の修復などを頼むことができる。また、ＲＡＭ２２３が破壊されていると確認された場合に、音声出力装置２２６やランプ表示装置２２７によりＲＡＭ破壊の報知を行うものとしても良い。

【３７７２】

次に、図３９３を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるコマンド判定処理（Ｓ９１１）について説明する。図３９１は、このコマンド判定処理（Ｓ９１１）を示したフローチャートである。このコマンド判定処理（Ｓ９１１）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３９２参照）の中で実行され、上述したように、主制御装置１１０から受信したコマンドを判定する。

【３７７３】

コマンド判定処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド記憶領域から、未処理のコマンドのうち主制御装置１１０より受信した最初のコマンドを読み出して解析し、主制御装置１１０より変動パターンコマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１００１）。そして、変動パターンコマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１００１：Ｙｅｓ）、該変動パターンコマンドから変動パターンを抽出して（Ｓ１００２）、メイン処理に戻る。ここで抽出された変動パターンは、ＲＡＭ２２３に記憶され、後述の変動表示処理（図３９４参照）において、表示制御装置１１４に対して変動演出の開始とその変動パターンを

通知する表示用変動パターンコマンドを設定する場合に用いられる。
【３７７４】
一方、変動パターンコマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１００１：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１００３）。そして、停止種別コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１００３：Ｙｅｓ）、該停止種別コマンドから停止種別を抽出し（Ｓ１００４）、変動開始フラグをオンに設定して（Ｓ１００５）、メイン処理に戻る。
【３７７５】
なお、停止種別コマンドは、変動演出を開始する場合に主制御装置１１０が変動パターンコマンドを送信後、その変動パターンコマンドによって変動パターンが示された変動演出の停止種別を示すものとして、主制御装置１１０より必ず送信されるコマンドである。Ｓ１００５の処理によって変動開始フラグをオンに設定することにより、後に実行される変動表示処理において、先に受信した変動パターンコマンドより抽出した変動パターンと、停止種別コマンドより抽出した停止種別とに基づいて、これらの変動パターンと停止種別とを表示制御装置１１４へ通知する表示用変動パターンコマンドと表示用停止種別コマンドとを生成し、表示制御装置１１４へ送信するための処理を実行する。
【３７７６】
Ｓ１００３の処理の結果、停止種別コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１００３：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より保留球数コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１００６）。そして、保留球数コマンドを受信したと判別された場合（Ｓ１００６：Ｙｅｓ）、該保留球数コマンドに含まれる主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値（即ち、保留された変動演出の保留球数）を抽出し、これを音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に格納する（Ｓ１００７）。
【３７７７】
ここで、保留球数コマンドは、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのいずれかに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０から送信されるものであるので、始動入賞がある毎に、Ｓ１００７の処理によって、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３に記憶された保留球数の値を、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。よって、ノイズなどの影響により、音声ランプ制御装置１１３の保留球数の値が主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値とずれても、始動入賞検出時に、音声ランプ制御装置１１３の保留球数カウンタ２２３ａの値を修正し、主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値に合わせることができる。
【３７７８】
次いで、受信した保留球数コマンドに含まれる第１当たり乱数カウンタＣ１，第１当たり種別カウンタＣ２，停止パターン選択カウンタＣ３，変動種別カウンタＣＳ１の各値を抽出し、ＲＡＭ２２３に格納する（Ｓ１００８）。
【３７７９】
保留球数コマンドに含まれる各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、球が第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したときに主制御装置１１０においてカウンタ用バッファより取得されたものである。音声ランプ制御装置１１３は、ＲＡＭ２２３に格納された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１を参照することで、先読み処理を実行できるようになっている。即ち、保留された変動演出が実行された場合にその変動演出の結果がどのようになるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）を変動演出の実行前に判断して、各種の演出の実行を決定することができる。
【３７８０】
次いで、Ｓ１００７の処理によってＲＡＭ２２３に格納された保留球数の値を表示制御装置１１４へ通知するための表示用保留球数コマンドを設定し（Ｓ１００９）、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。これにより、表示制御装置１１４では、

保留球数に応じた保留球数図柄を第３図柄表示装置８１に表示させるように処理を実行する。

【３７８１】

Ｓ１００６の処理の結果、保留球数コマンドを受信していないと判別された場合（Ｓ１００６：Ｎｏ）、次いで、主制御装置１１０より確定コマンドを受信したか否かを判別する（Ｓ１０１０）。確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を確定表示させるためコマンドである。この確定コマンドを受信したと判別された場合は（Ｓ１０１０：Ｙｅｓ）、表示制御装置１１４に対して確定コマンドの受信を通知するための表示用確定コマンドを設定して（Ｓ１０１１）、メイン処理へ戻る。ここで設定された表示用確定コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、表示用確定コマンドを受信することにより、第３図柄表示装置８１にて実行中の変動演出を停止させ、先に表示用停止種別コマンドにて示された停止種別に対応する停止図柄を表示することで、確定表示させる。

【３７８２】

Ｓ１０１０の処理の結果、確定コマンドを受信していないと判別された場合は（Ｓ１０１０：Ｎｏ）、その他のコマンドを受信したか否かを判別し、その受信したコマンドに応じた処理を実行して（Ｓ１０１２）、メイン処理に移行する。例えば、その他のコマンドが、音声ランプ制御装置１１３で用いるコマンドであればそのコマンドに対応した処理を行い、処理結果をＲＡＭ２２３に記憶し、表示制御装置１１４で用いるコマンドであればそのコマンドを表示制御装置１１４に送信するように、コマンドの設定を行う。主制御装置１１０より受信したデモコマンドは、このＳ１０１３の処理によって、表示用デモコマンドとして設定され、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納された後、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。

【３７８３】

次に、図３９４を参照して、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行される変動表示処理（Ｓ９１０）について説明する。図３９４は、この変動表示処理（Ｓ９１０）を示したフローチャートである。

【３７８４】

この変動表示処理（Ｓ９１０）は、音声ランプ制御装置１１３内のＭＰＵ２２１により実行されるメイン処理（図３９２参照）の中で実行され、上述したように、第３図柄表示装置８１において変動演出を表示させるために、主制御装置１１０より受信した変動パターンコマンド及び停止種別コマンドに基づいて表示用変動パターンコマンド及び表示用停止種別コマンドを生成し、これらのコマンドを表示制御装置１１４に送信するために設定する処理である。

【３７８５】

変動表示処理では、まず、ＲＡＭ２２３に設けられた変動開始フラグがオンか否かを判別する（Ｓ１１０１）。そして、変動開始フラグがオンではない（即ち、オフである）と判別された場合（Ｓ１１０１：Ｎｏ）、主制御装置１１０より停止種別コマンドを受信していない状態であるので、この変動表示処理を終了して、メイン処理に戻る。

【３７８６】

一方、変動開始フラグがオンであると判別された場合（Ｓ１１０１：Ｙｅｓ）、変動開始フラグをオフし（Ｓ１１０２）、コマンド判定処理（図３９３参照）のＳ１００２の処理において変動パターンコマンドより抽出された変動演出における変動パターンを、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ１１０３）。ここで抽出された変動パターンは、変動時間である。音声ランプ制御装置１１３では、変動時間毎に複数の詳細な変動パターンが用意されており、抽出された変動パターン（変動時間）に用意された複数の詳細な変動パターンの中から１の詳細な変動パターンを抽選にて決定して、決定された詳細な変動パターンを表示制御装置１１４へ通知するための表示用変動パターンコマンドを設定する（Ｓ１１０４）。

【３７８７】
ここで設定された表示用変動パターンコマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、この表示用変動パターンコマンドを受信することによって、この表示用変動パターンコマンドによって示される詳細な変動パターンで第３図柄表示装置８１に第３図柄の変動表示が行われるように、その変動演出の表示制御を開始する。
【３７８８】
次いで、コマンド判定処理（図３９１参照）のＳ１００４の処理において停止種別コマンドより抽出された変動演出における停止種別を、ＲＡＭ２２３より取得する（Ｓ１１０５）。そして、抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを設定する（Ｓ１１０４）。ここで設定された表示用停止種別コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４では、Ｓ１１０５の処理により設定された表示用変動パターンコマンドによって実行される変動演出を確定表示させる場合に、この表示用停止種別コマンドにて示される停止種別に対応する停止図柄を設定する。
【３７８９】
次いで、表示用変動パターンコマンドの設定に伴い、保留球が消費される（即ち、保留球に対応する変動表示の設定が行われた）のに合わせて、ＲＡＭ２２３の保留球数の値を１減らし（Ｓ１１０７）、更新後の保留球数の値を表示制御装置１１４に対して通知するための表示用保留球数コマンドを設定する（Ｓ１１０８）。そして、メイン処理へ戻る。
【３７９０】
Ｓ１１０８の処理により設定された表示用保留球数コマンドは、ＲＡＭ２２３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦格納され、メイン処理のコマンド出力処理（Ｓ９０２）により表示制御装置１１４に対して送信される。表示制御装置１１４は、表示用保留球数コマンドにより示される保留球数に応じた数の保留球数図柄を第３図柄表示装置８１に表示させる処理を実行する。よって、遊技者は、第３図柄表示装置８１に表示された保留球数図柄の数をカウントすることによって、保留された球の数を認識することができる。
【３７９１】
次に、図３９５を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１により実行される各制御について説明する。かかるＭＰＵ２３１の処理としては大別して、電源投入後から繰り返し実行されるメイン処理と、音声ランプ制御装置１１３よりコマンドを受信した場合に実行されるコマンド割込処理と、画像コントローラ２３６より１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に送信されるＶ割込信号をＭＰＵ２３１が検出した場合に実行されるＶ割込処理とがある。ＭＰＵ２３１は、通常、メイン処理を実行し、コマンドの受信やＶ割込信号の検出に合わせて、コマンド割込処理やＶ割込処理を実行する。尚、コマンドの受信とＶ割込信号の検出とが同時に行われた場合は、コマンド受信処理を優先的に実行する。これにより、音声ランプ制御装置１１３より受信したコマンドの内容を素早く反映して、Ｖ割込処理を実行させることができる。
【３７９２】
まず、図３９５（ａ）を参照して、表示制御装置１１４内のＭＰＵ２３１により実行されるメイン処理について説明する。図３９５（ａ）は、このメイン処理を示したフローチャートである。メイン処理は、電源が投入された場合に起動され、電源が断されるまで実行され続けるものである。
【３７９３】
電源が投入されてＭＰＵ２３１によりメイン処理が実行されると、まず、初期設定処理を実行する（Ｓ１４０１）。具体的には、まず、ＭＰＵ２３１を初期設定し、ワークＲＡＭ２３３、ビデオＲＡＭ２３４の記憶をクリアする処理が行われる。そして、キャラクタＲ

ＯＭ２３５に記憶された圧縮形式のキャラクタ情報を読み出し、読み出したキャラクタ情報を解凍して、解凍後のキャラクタ情報をビデオＲＡＭ２３４に記憶する。更に、初期画面を表示するために、ビデオＲＡＭ２３４に書き込まれたキャラクタ情報から初期画面に対応した情報を抽出し、解凍したキャラクタ情報を記憶したビデオＲＡＭ２３４内の領域とは異なるビデオＲＡＭ２３４内の領域に用意されたフレームバッファ領域に、抽出したキャラクタ情報を書き込む。また、その他、初期化に必要な設定を行う。

【３７９４】

初期設定処理が完了すると、次いで、割込許可を設定し（Ｓ１４０２）、以後、メイン処理は電源が切断されるまで、無限ループ処理を実行する。これにより、Ｓ１４０２の処理によって割込許可が設定されて以降、コマンドの受信およびＶ割込信号の検出に従って、コマンド割込処理およびＶ割込処理を実行する。

【３７９５】

次いで、図３９５（ｂ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるコマンド割込処理について説明する。図３９５（ｂ）は、そのコマンド割込処理を示すフローチャートである。上述したように、音声ランプ制御装置１１３からコマンドを受信すると、ＭＰＵ２３１によってコマンド割込処理が実行される。

【３７９６】

このコマンド割込処理では、受信したコマンドデータを抽出し、ワークＲＡＭ２３３に設けられたコマンドバッファ領域に、その抽出したコマンドデータを順次格納して（Ｓ１５０１）、終了する。このコマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された各種コマンドは、後述するＶ割込処理のコマンド判定処理によって読み出され、そのコマンドに応じた処理が行われる。

【３７９７】

次いで、図３９５（ｃ）を参照して、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１で実行されるＶ割込処理について説明する。図３９５（ｃ）は、そのＶ割込処理を示すフローチャートである。このＶ割込処理では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納されたコマンドに対応する各種処理を実行すると共に、第３図柄表示装置８１に表示させる画像を特定した上で、その画像の描画および表示を画像コントローラ２３６に対して指示するものである。

【３７９８】

上述したように、このＶ割込処理は、画像コントローラ２３６からのＶ割込信号が検出されることによって実行が開始される。このＶ割込信号は、画像コントローラ２３６において、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に生成され、ＭＰＵ２３１に対して送信される信号である。よって、このＶ割込信号に同期させてＶ割込処理を実行することにより、画像コントローラ２３６に対して描画指示が、１フレーム分の画像の描画処理が完了する２０ミリ秒毎に行われることになる。よって、画像コントローラ２３６では、画像の描画処理や表示処理が終了していない段階で、次の画像の描画指示を受け取ることがないので、画像の描画途中で新たな画像の描画を開始したり、表示中の画像情報が格納されているフレームバッファに、新たな描画指示に伴って画像が展開されたりすることを防止することができる。

【３７９９】

このＶ割込処理では、図３９５（ｃ）に示すように、まず、コマンド判定処理（Ｓ１６０２）を実行する。この、コマンド判定処理（Ｓ１６０２）では、コマンド割込処理によってコマンドバッファ領域に格納された音声ランプ制御装置１１３からのコマンドの内容を解析し、そのコマンドに応じた処理を実行する。例えば、表示用変動パターンコマンドが格納されていた場合は、その表示用変動パターンテーブルコマンドにより示された詳細な変動パターンによって変動演出が第３図柄表示装置８１に実行されるように、画像の描画および表示の制御を開始する。

【３８００】

表示用停止種別コマンドが格納されていた場合は、その表示用停止種別コマンドにより示

される停止図柄で第３図柄表示装置８１にて実行される変動演出が停止表示されるように、高速変動中（第３図柄の内容が遊技者に認識できないように第３図柄の変動表示が行われている間）に、表示中の第３図柄の入れ替えを行う。表示用確定コマンドが格納されていた場合は、第３図柄表示装置８１にて実行されている変動演出において確定表示がなされるように画像の描画および表示の制御を行う。

【３８０１】

さて、このコマンド判定処理（Ｓ１６０２）では、その時点でコマンドバッファ領域に格納されている全てのコマンドを解析して、処理を実行する。これは、コマンド判定処理が、Ｖ割込処理の実行される２０ミリ秒間隔で行われるため、その２０ミリ秒の間に複数のコマンドがコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高いためである。特に、主制御装置１１０において、変動演出の開始が決定された場合、表示用変動パターンコマンドや停止種別コマンドなどが同時にコマンドバッファ領域に格納されている可能性が高い。従って、これらのコマンドを一度に解析して実行することによって、主制御装置１１０や音声ランプ制御装置１１３によって選定された変動演出やその他の演出の態様を素早く把握し、その態様に応じた演出画像を第３図柄表示装置８１に表示させるように、画像の描画を制御することができる。

【３８０２】

コマンド判定処理（Ｓ１６０２）が終了すると、次いで、表示設定処理（Ｓ１６０３）を実行する。表示設定処理（Ｓ１６０３）では、コマンド判定処理（Ｓ１６０２）などによって定められた第３図柄表示装置８１に表示すべき画面の種別に基づき、第３図柄表示装置８１において次に表示すべき１フレーム分の画像の内容を、具体的に特定する。

【３８０３】

表示設定処理（Ｓ１６０３）が実行された後、次いで、タスク処理を実行する（Ｓ１０６４）。このタスク処理では、表示設定処理（Ｓ１６０３）によって特定された、第３表示装置２８１に表示すべき次の１フレーム分の画像の内容に基づき、その画像を構成するキャラクタ（スプライト、表示物）の種別を特定すると共に、各キャラクタ（スプライト）毎に、表示座標位置や拡大率、回転角度といった、描画に必要な各種パラメータを決定する。

【３８０４】

そして、描画処理を実行する（Ｓ１５０４）。この描画処理では、タスク処理（Ｓ１５０３）で決定された、１フレームを構成する各種キャラクタの種別やそれぞれのキャラクタの描画に必要なパラメータを、画像コントローラ２３６に対して送信する。これにより、画像コントローラ２３６では、これらの情報に従って、画像の描画処理を実行すると共に、１Ｖ前に受信した情報に従って描画した画像を第３図柄表示装置８１に表示させるべく、駆動信号とあわせてその画像データを第３図柄表示装置８１へ送信する制御を行う。

【３８０５】

その後、その他の必要な処理、例えば、表示制御装置１１４に設けられた各種カウンタの更新処理を実行した後（Ｓ１５０５）、Ｖ割込処理を終了する。

【３８０６】

以上、説明したように、第１６実施形態のパチンコ機１０によれば、主制御装置１１０に役物比率管理チップ２０７を設け、ＭＰＵ２０１から入賞情報を得て、役物比率管理チップ２０７にて役物比率及び連続役物比率を算出して記録する。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率管理チップ２０７に記録された役物比率及び連続役物比率に関する情報が、検査装置３００へ出力される。

【３８０７】

ここで、不正行為者の中には、第２始動口６４ｂの電動役物を何らかの手法で不正に開放したり、第２始動口６４ｂへ球を誘導したりすることで、第２始動口６４ｂへの入賞を増やして大当たりとなる可能性を増やそうとするものがいる。また、大入賞口６５ａの開閉板を何らかの手法で不正に開放したり、大入賞口６５ａへ球を誘導したりすることで、多くの賞球を得ようとするものがいる。このような不正行為があった場合、役物比率及び連

続役物比率が高くなる。
【３８０８】
これに対し、本パチンコ機１０では、上述のように構成されているので、検査装置３００において役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為が行われていた場合にその不正行為を発見し得る。
【３８０９】
また、本パチンコ機１０では、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報も役物比率管理チップ２０７において記録され、検査装置３００へ出力される。よって、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。
【３８１０】
＜第１７実施形態＞
次いで、図３９６～図３９８を参照して、本発明を適用した第１７実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態のパチンコ機１０では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３に格納された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、第２読書メモリ２６４に記録していく場合について説明した。これに対し、第１７実施形態のパチンコ機１０では、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるトリガ（タイミング）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記録された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値をそのまま第２読書メモリ２６４に記録し、検査装置３００には、その第２読書メモリ２６４に記録された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値をそのまま出力する。
【３８１１】
以下、第１７実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【３８１２】
図３９６は、第１７実施形態のパチンコ機１０における主制御装置１１０の電気的構成を示すブロック図である。第１７実施形態の主制御装置１１０の電気的構成において、第１６実施形態と相違する点は、役物比率管理チップ２０７の第２読書メモリ２６４において、第１６実施形態の役物比率データ２６４ａ及び連続役物比率データ２６４ｂに代えて、入賞カウンタデータ２６４ｅを記録する点である。
【３８１３】
また、第１７実施形態では、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆの意味合いが、第１６実施形態と異なる。即ち、第１７実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆは、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するトリガ（タイミング）を示すものとなる。なお、トリガ情報データ２０２ｆの意味合いが第１６実施形態と異なるだけであり、その内容そのものは第１６実施形態と同一である。
【３８１４】
つまり、トリガ情報データ２０２ｆでは、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するトリガ（タイミング）として、「発射数」，「時刻」，「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される。
【３８１５】
トリガ情報データ２０２ｆは、「発射数」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定球数」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「発射数」を示す情報と「所定球数」として５００球を示す情報とが規定されていた場合は、発射球数が５００球となる毎に、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４へ記録される。

【３８１６】
トリガ情報データ２０２ｆは、「時刻」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「予め定められた時刻」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「時刻」を示す情報と「予め定められた時刻」として１２時、１７時、１９時、２２時を示す情報とが規定されていた場合は、時刻が１２時、１７時、１９時、２２時となったタイミングで、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４へ記録される。
【３８１７】
トリガ情報データ２０２ｆは、「遊技時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率を算出するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定する。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「遊技時間」を示す情報と「所定時間」として２時間を示す情報とが規定されていた場合は、遊技時間が２時間経過する毎に、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４へ記録される。
【３８１８】
入賞カウンタデータ２６４ｅは、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）毎に、第１読書メモリ２６３の始１カウンタ２６３ａにて計数された第１始動口６４ａに入賞した球の総数と、始２カウンタ２６３ｂにて計数された第２始動口６４ｂに入賞した球の総数と、普１カウンタ２６３ｃにて計数された第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数と、普２カウンタ２６３ｄにて計数された第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにて計数された大入賞口６５ａに入賞した球の総数とを、その記録するタイミングにおける時刻と合わせて記録したデータである。
【３８１９】
電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に各入賞口に入賞した球総数は、各入賞口毎に対応するカウンタ２６３ａ～２６３ｅにより示される。第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するタイミングとなった場合に、そのときの各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、ＲＴＣ２６６により示されるその時の時刻とあわせて、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録される。
【３８２０】
入賞カウンタデータ２６４ｅは、１つの時刻に対応付けて、その時刻における第１始動口６４ａに入賞した球の総数，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するようにしてもよい。
【３８２１】
また、入賞カウンタデータ２６４ｅに、第１始動口６４ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するエリアとを設け、第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）となった場合に、各エリア毎に、対応する入賞口に入賞した球の総数を、そのタイミングにおける時刻と合わせて記録させるように、入賞カウンタデータ２６４ｅを構成してもよい。
【３８２２】
ここで、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録できる各入賞口へ入賞した球の総数に関する情報は、所定数（例えば、１６３８４）に限定される。例えば、１つの時刻に対応付けて、その時刻における第１始動口６４ａに入賞した球の総数，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するように入賞カウンタデータ２６４ｅを構成した場合において、入賞カウンタデータ２６４ｅに既に所定数の情報が記録さ

れている場合は、最も古い時刻の情報が消去され、そこに最新の情報が記録される。例えば、入賞カウンタデータ２６４ｅをリングバッファのように構成し、リングバッファ上に情報の書き込みを行う位置を管理するメモリを別途用意して、情報の書き込みを行うごとに書き込みを行う位置を１ずらすことで、最も古い情報を消去し、そこに最新の情報を記録する処理が実現できる。このように、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録可能な情報の数に上限を設けることで、第２読書メモリ２６４の記憶容量が増大することを抑制できる。また、入賞カウンタデータ２６４ｅにおいて記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。

【３８２３】

なお、第１始動口６４ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するエリアとを設けて、入賞カウンタデータ２６４ｅを構成した場合は、各エリア毎にリングバッファを構成し、各エリアで記録可能な情報の数に上限を設けて、上記のように制御してもよい。これにより、各エリアにおいて、記録する情報が上限数に達した場合は、最も古い情報を消去して最新の情報を記録することで、最新のパチンコ機１０の状態を含めて、検査装置３００に解析を行わせることができる。

【３８２４】

検査端子２０７ａに検査装置３００が接続されると、ＣＰＵ２６１に対して割込みが発生し、ＣＰＵ２６１によって、第２読書メモリ２６４に記録された入賞カウンタデータ２６４ｅと、発射球数データ２６４ｃと、遊技状態データ２６４ｄとが、順に検査装置３００へ送信される。各データ２６４ｅ，２６４ｃ，２６４ｄを検査装置３００へ送信する場合、ＣＰＵ２６１は、各々のデータ２６４ｅ，２６４ｃ，２６４ｄにおいて記録された各情報（各情報に対応付けられた記録された時刻情報を含む）を、記録された順番に読み出して、検査装置３００へ送信する。

【３８２５】

具体的には、これから検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしていない場合は、ＣＰＵ２６１は、そのデータに最初に情報が書き込まれた位置から、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録されている情報を順次読み出して、検査装置３００へ送信する。一方、検査装置３００へ情報を送信するデータにおいて、各々に定められた記録可能な情報の上限数（上記所定数）を満たしている場合は、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置の次の位置（即ち、最も古い時刻の情報が記録された位置）から順に、１ずつ読み出す位置をずらして、情報の書き込みを行う位置を管理するメモリにて示された位置（即ち、最新の時刻の情報が記録された位置）までに記録された情報を順次読み出し、検査装置３００へ送信する。これにより、検査装置３００には、古い時刻の情報から順に情報が出力されることになる。

【３８２６】

なお、第１始動口６４ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２始動口６４ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数を記録するエリアと，第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数を記憶するエリアと，大入賞口６５ａに入賞した球の総数を記録するエリアとを設けて、入賞カウンタデータ２６４ｅを構成した場合は、各エリア毎に上記の通りに情報を読み出すことで、各入賞口毎に、その入賞口へ入賞した球の総数が、検査装置３００に対して、古い時刻の情報から順に出力されることになる。

【３８２７】

次いで、図３９７を参照して、第１７実施形態における役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される入賞情報保存処理（Ｓ７１８，Ｓ７３３）について説明する

。図３９７は、この入賞情報保存処理を示したフローチャートである。第１６実施形態では、役物比率を算出するタイミング（トリガ）となった場合と（図３８８参照）、電源が断される場合に（図３８６参照）、第１読書メモリ２６３に記憶された情報から役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録する役物比率算出処理を実行したが（図３８９参照）、第１７実施形態では、第１読書メモリ２６３に記憶された各情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）となった場合と（図３８８参照）、電源が断される場合に（図３８６参照）、役物比率算出処理に代えて、入賞情報保存処理を実行する。この入賞情報保存処理は、第１読書メモリ２６３に記憶された各情報を第２読書メモリ２６４へ記録する処理である。

【３８２８】

入賞情報保存処理では、まず、第１読書メモリ２６３に記憶された、入賞口に対応する各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値を、ＲＴＣ２６６にて示される現在の時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅに追加して記録する（Ｓ７６１）。これにより、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示される役タイミング（トリガ）毎に、電源が投入されてから初めてそのタイミングに到達するまでの間、または、前回のタイミングから今回のタイミングまでの間に、第１読書メモリ２６３の始１カウンタ２６３ａにて計数された第１始動口６４ａに入賞した球の総数と、始２カウンタ２６３ｂにて計数された第２始動口６４ｂに入賞した球の総数と、普１カウンタ２６３ｃにて計数された第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数と、普２カウンタ２６３ｄにて計数された第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにて計数された大入賞口６５ａに入賞した球の総数とが、第２読書メモリ２６４に追加して記録される。

【３８２９】

また、電源が断される場合にも、コンデンサ２６７に充電された電力を利用して、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間に、第１読書メモリ２６３の始１カウンタ２６３ａにて計数された第１始動口６４ａに入賞した球の総数と、始２カウンタ２６３ｂにて計数された第２始動口６４ｂに入賞した球の総数と、普１カウンタ２６３ｃにて計数された第１普通入賞口６３ａに入賞した球の総数と、普２カウンタ２６３ｄにて計数された第２普通入賞口６３ｂに入賞した球の総数と、大入賞口カウンタ２６３ｅにて計数された大入賞口６５ａに入賞した球の総数とが、第２読書メモリ２６４に追加して記録される。これにより、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間にあった各入賞口への入賞に対しても、漏れることなく、その入賞のあった球の総数を各入賞口毎に第２読書メモリ２６４へ記録することができる。

【３８３０】

続くＳ７４２～Ｓ７４４では、第１６実施形態の役物比率算出処理のＳ７４２～Ｓ７４４と同一の処理（図３８９参照）を実行し、入賞情報保存処理を終了する。

【３８３１】

次に、図３９８を参照して、第１７実施形態における役物比率管理チップ２０７内のＣＰＵ２６１により実行される検査結果出力処理を説明する。図３９８は、この検査結果出力処理を示したフローチャートである。この検査結果出力処理は、第１６実施形態と同様に、検査端子２０７ａに検査装置３００を接続するケーブルのコネクタが挿入された場合にＣＰＵ２６１に入力される割込信号に基づいて実行される。検査結果出力処理では、第２読書メモリ２６４のデータを検査装置３００へ出力する。

【３８３２】

第１７実施形態における検査結果出力処理が実行されると、まず、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ出力する（Ｓ７７１）。次いで、入賞カウンタデータ２６４ｅに記録された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報を全て、各情報に対応付けられた、その情報が第２読書メモリ２６４に記録された時刻と共に、記録時刻が古い情報から順に検査装置３００へ出力する（Ｓ７７２）

。Ｓ７７２の処理に続いて実行されるＳ７５３、Ｓ７５４では、第１６実施形態の検査結果出力処理のＳ７５３、Ｓ７５４と同一の処理を実行し、検査結果出力処理を終了する。
【３８３３】
検査装置３００は、Ｓ７７２にて出力された各入賞口における入賞した球の総数を示す情報と、Ｓ７７１にて出力された賞球数テーブル２０２ｅに基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出し、算出した役物比率及び連続役物比率を解析する。そして、検査装置３００による解析により、役物比率及び連続役物比率が高くなっている場合には、遊技領域へ発射された球数に関する情報や、遊技状態に関する情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、Ｓ７７２の処理により、各入賞口における入賞した球の総数を示す情報が、古い時刻のものから順に出力されるので、検査装置３００は、その出力された順に各々の情報を解析することにより、時刻の経過に伴う役物比率及び連続役物比率の変化を容易に解析できる。
【３８３４】
以上説明した通り、第１７実施形態のパチンコ機１０によれば、役物比率管理チップ２０７において、トリガ設定エリア２６５ｂに格納されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となる毎に、第１読書メモリ２６３に格納された、各入賞口毎に入賞した球の総数を計数する各カウンタ２６３ａ～２６３ｅの値が、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅへ順次記録される。そして、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅに記録された各入賞口毎の入賞した球の総数を示す情報が、賞球数テーブル２０２ｅと合わせて、検査装置３００へ送信される。
【３８３５】
このように、第１７実施形態のパチンコ機１０では、全ての入賞口に対してそれぞれ、該当の入賞口に入賞された球の総数を求め、第２読書メモリ２６４に記録する。よって、第１６実施形態のように算出した役物比率及び連続役物比率を第２読書メモリ２６４に記録する場合と比して、第２読書メモリ２６４に必要な記憶容量が大きくなるが、検査装置３００には、各入賞口毎の入賞した球の総数が送信されるため、検査装置３００による解析の結果、役物比率や連続役物比率に大きな変化があった場合には、検査装置３００により、各入賞口毎の入賞した球の総数を参照することで、より正確にその原因を把握できる。
【３８３６】
また、検査装置３００に送信される各入賞口に入賞された球の総数を示す情報には、その情報が第２読書メモリ２６４に記録された時刻が対応付けられて、検査装置３００に送信される。よって、検査装置３００において、各入賞口に入賞した球の総数を示す情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を解析した結果、役物比率又は連続役物比率に大きな変化があった場合、その変化のあった役物比率又は連続役物比率の算出に使用された各入賞口に入賞した球の総数を第２読書メモリ２６４に記録された時刻を特定し、その時刻付近での、各入賞口に入賞した球の総数や、遊技領域に発射された球の総数又は遊技状態を解析することにより、役物比率又は連続役物比率が変化した原因を探ることができる。
【３８３７】
そのほか、第１６実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。
【３８３８】
＜第１８実施形態＞
次いで、図３９９～図４０２を参照して、本発明を適用した第１８実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１及び第１７実施形態のパチンコ機１０では、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０に設け、その役物比率管理チップ２０７にてパチンコ機１０における役物比率に関する情報を管理する場合について説明した。これに対し、第１８実施形態のパチンコ機１０は、役物比率に関する情報の管理をＭＰＵ２０１にて行う。また、第１８実施形態のパチンコ機１０は、役比表示装置４００を設け、役物比率に関する情報をその役比表示装置４００に表示する。

【３８３９】
以下、第１８実施形態のパチンコ機１０について、第１６実施形態又は第１７実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態又は第１７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態又は第１７実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。
【３８４０】
図３９９は、第１８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第１８実施形態のパチンコ機１０が、第１６実施形態及び第１７実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、主制御装置１１０の構成が異なっている点である。その他の構成は、第１６実施形態及び第１７実施形態のパチンコ機１０と同一である。
【３８４１】
第１８実施形態の主制御装置１１０は、上述した通り、役物比率管理チップ２０７が設けられておらず、役物比率に関する情報の管理をＭＰＵ２０１にて行う。具体的には、第１６実施形態又は第１７実施形態の役物比率管理チップ２０７のＣＰＵ２６１が実行していた役物比率管理メイン処理を、ＭＰＵ２０１にて実行するタイマ割込処理の中で実行する。このとき、役物比率管理チップ２０７の第１読書メモリ２６３に記憶される各カウンタやデータは、第１８実施形態では、ＲＡＭ２０３に記憶される。
【３８４２】
また、役物比率管理チップ２０７に設けられた第２読書メモリ２６４は、入出力ポート２０５に接続される形で、主制御装置１１０に設けられる。また、第１６実施形態及び第１７実施形態において役物比率管理チップ２０７に設けられたＲＴＣ２６６は、第１８実施形態では、ＭＰＵ２０１に内蔵（図示せず）されたものを利用する。
【３８４３】
更に、検査装置３００が接続される検査端子２０７ａは、入出力ポート２０５に接続される。検査端子２０７ａにケーブル及びコネクタを介して検査装置３００が接続されると、ＭＰＵ２０１は検査結果出力処理を実行し、役物比率に関する情報や、その他検査に関する情報が検査装置３００へ送信される。
【３８４４】
また、役比表示装置４００は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続される。この役比表示装置４００は、例えば、複数の７セグメント表示器にて構成され、主制御装置１１０を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機１０の背面側を見たときに、役比表示装置４００の表示画面が見えるように組付けられている。なお、パチンコ機１０の正面側から役比表示装置４００の表示画面が見えるように組付けられてもよい。
【３８４５】
役比表示装置４００には、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報（例えば、ベース値等）が表示される。役比表示装置４００に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数と、役物が連続して作動する入賞口（大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数とを示す情報であってもよい。また、遊技領域に発射された球の総数（発射球数）を示す情報が、役比表示装置４００に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報に含まれてもよい。役比表示装置４００は、７セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機ＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ－Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイ等により構成され、これに役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報が表示されるようにしてもよい。
【３８４６】
ＭＰＵ２０１は、ＲＯＭ２０２及びＲＡＭ２０３が内蔵されているほか、ＭＰＵ２０１の心臓部であるＡＬＵ（Ａｒｉｔｈｍｅｔｉｃ　Ｌｏｇｉｃ　Ｕｎｉｔ）に最も近い階層で各

種データを記憶する複数のレジスタ２００を有している。複数のレジスタ２００には、演算途中の値を一時的に保持したり、処理に必要なメモリのアドレスを格納したりするなど、特定の目的をもたずに種々の状況で汎用的に用いられる汎用レジスタや、ＡＬＵの演算結果を累積し総和をとるためのアキュムレータレジスタ等の種々のレジスタが含まれる。

【３８４７】

また、複数のレジスタ２００には、ＡＬＵの演算による桁あふれを示すフラグや、割込みの状態を示すフラグ等により構成されるフラグレジスタ２００ａ（ステータスレジスタ等ともいう）も含まれる。フラグレジスタ２００ａは、そのレジスタの性格上、命令が１つ実行される度にその内容が更新され得るものである。

【３８４８】

ＲＡＭ２０３は、使用領域内エリア２０３ｘと、使用領域外エリア２０３ｙとが設けられており、各々、作業エリア（内作業エリア２０３ｘ１、外作業エリア２０３ｙ１）とスタックエリア（内スタックエリア２０３ｘ２、外スタックエリア２０３ｙ２）とが設けられている。

【３８４９】

これは、ＭＰＵ２０１が遊技の主な制御を行う一方、このＭＰＵ２０１にて役物比率に関する情報の管理が行われるように構成した場合、ＲＡＭ２０３に記憶され、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータが、ＲＡＭ２０３に記憶され、役物比率に関する情報の管理に用いられる各種カウンタやデータによって誤って破壊されることを抑制する必要があるためである。即ち、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータは、遊技者の利益を保護するために、確実に優先して保護しなければならない。また、遊技の主な制御を行う際にＲＡＭ２０３のスタックエリアに退避されたデータも、途中で役物比率に関する情報の管理に関する処理が行われた後に遊技の主な制御が再び問題なく継続して行われるよう、確実に保護しなければならない。

【３８５０】

そこで、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータを使用領域内エリア２０３ｘの内作業エリア２０３ｘ１に記憶し、また、遊技の主な制御を行う際にスタックエリアに退避すべきデータを、使用領域内エリア２０３ｘの内スタックエリア２０３ｘ２に退避する。一方、ＭＰＵ２０１は、役物比率に関する情報の管理に用いられる各種カウンタやデータを使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１に記憶し、また、役物比率に関する情報の管理を行う際にスタックエリアに退避すべきデータを使用領域外エリア２０３ｙの外スタックエリア２０３ｙ２に退避する。これにより、遊技の主な制御に用いられる各種カウンタやデータ、その制御を行う際にスタックエリアに退避されるデータを、確実に保護できる。

【３８５１】

次いで、図４００を参照して、第１８実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理を示すフローチャートである。タイマ割込処理は、例えば４ミリ秒毎に繰り返し実行される定期処理である。ＭＰＵ２０１がこのタイマ割込処理を実行することによって、定期的に実行すべき各種の処理が行われる。

【３８５２】

このタイマ割込処理では、まず、遊技の主な制御を行う遊技処理を実行する（Ｓ２００１）。例えば、第１６実施形態において説明した主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）のＳ１０１～Ｓ１１１等の処理が、Ｓ２００１の処理で実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表示の設定、大当たり時における大入賞口（大開放口）６５ａの開閉制御、及び、第２図柄表示装置８３の当たり抽選等が含まれる。上述した通り、ＭＰＵ２０１は、Ｓ２００１の処理を実行している間、ＲＡＭ２０３の中で使用領域内エリア２０３ｘ（内作業エリア２０３ｘ１及び内スタックエリア２０３ｘ２）を使用する。

【３８５３】

次いで、役物比率に関する情報の管理を行う役比処理を実行する（Ｓ２００２）。役比処

理の詳細は図４０１を参照して後述する。Ｓ２００２の処理の後、タイマ割込処理を終了する。

【３８５４】

このように、本実施形態のタイマ割込処理では、遊技処理を先に行い、その後、役比処理を行うことで、重要な制御である遊技の主な制御が優先して実行される。

【３８５５】

次いで、図４０１を参照して、タイマ割込処理（図４００参照）で実行される役比処理（Ｓ２００２）の詳細について説明する。図４０１は、その役比処理を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、割込を禁止し（Ｓ２０１１）、次いで、ＰＵＳＨ命令にてフラグレジスタ２００ａを内スタックエリア２０３ｘ２に退避し（Ｓ２０１２）、その後、ＣＡＬＬ命令にて役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する（Ｓ２０１３）。役比メイン処理の詳細については、図４０１を参照して後述する。なお、Ｓ２０１１及びＳ２０１２の処理の段階では、ＭＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３の使用領域内エリア２０３ｘを使用して処理を実行する。

【３８５６】

Ｓ２０１３の処理が終了し、役比メイン処理のサブルーチンプログラムからこの役比処理に戻ってくると、次いで、内スタックエリア２０３ｘ２に退避されたフラグレジスタ２００ａをＰＯＰ命令にて復帰し（Ｓ２０１５）、割込を許可して（Ｓ２０１６）、その後、役比処理を終了する。なお、Ｓ２０１５及びＳ２０１６の処理も、ＭＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３の使用領域内エリア２０３ｘを使用して処理を実行する。

【３８５７】

なお、Ｓ２０１２の処理において、ロード（ＬＤ）命令を用いて、フラグレジスタ２００ａを内作業エリア２０３ｘ１に退避し、Ｓ２０１４の処理において、ロード（ＬＤ）命令を用いて、内作業エリア２０３ｘ１に退避されたフラグレジスタ２００ａを復帰させてもよい。

【３８５８】

次いで、図４０２を参照して、役比処理（Ｓ２００２）（図４０１参照）により、サブルーチンプログラムが読み出されることによって実行される役比メイン処理（Ｓ２０１３）の詳細について説明する。図４０２は、その役比メイン処理を示すフローチャートである。

【３８５９】

役比メイン処理では、まず、ロード（ＬＤ）命令にて、ＭＰＵ２０１のスタックポインタ（図示せず）を、外スタックエリア２０３ｙ２の開始位置に設定する（Ｓ２０２１）。これにより、以後の処理において、外スタックエリア２０３ｙ２にデータが退避される。また、ＭＰＵ２０１は、この処理以後、ＲＡＭ２０３の作業エリアとして外作業エリア２０３ｙ１を使用する。即ち、ＭＰＵ２０１は、外作業エリア２０３ｙ１を用いて各種カウンタやデータを記憶し、また、必要に応じて外スタックエリア２０３ｙ２を使用する。

【３８６０】

次いで、レジスタ２００のうち、役物比率に関する処理で使用するレジスタ２００（ただし、フラグレジスタ２００ａを除く）を個々に、外作業エリア２０３ｙ１の各々に決められた領域に、ロード（ＬＤ）命令にて退避させる（Ｓ２０２２）。そして、役物比率に関する処理を実行する（Ｓ２０２３）。

【３８６１】

このＳ２０２３の処理では、例えば、第１６実施形態又は第１７実施形態において、役物比率管理チップ２０７のＣＰＵ２６１にて実行される役物比率管理メイン処理（図３８６参照）と同様の処理を実行し、また、役比表示装置４００の表示を制御する処理を実行する。また、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、第１６実施形態又は第１７実施形態の役物比率管理チップ２０７のＣＰＵ２６１にて実行される検査結果出力処理（図３９０，３０参照）と同様の処理が、Ｓ２０２３の処理の中で実行されるようにしてもよい。

【３８６２】

Ｓ２０２３の処理が終了すると、次いで、ＭＰＵ２０１のスタックポインタ（図示せず）を、内スタックエリア２０３ｘ２内の固定アドレスにロード（ＬＤ）命令にて設定する（Ｓ２０２４）。これにより、以後の処理において、再び内スタックエリア２０３ｘ２にデータが開始される。

【３８６３】

ここで、この役比メイン処理（Ｓ２０１３）が実行される役比処理（Ｓ２００２）は、図３９９に示すタイマ割込処理の中で遊技の主な制御を実行する遊技処理（Ｓ２００１）が一通り終了した後に行われる。また、タイマ割込処理は、ＭＰＵ２０１にて実行されるメイン処理（図３８５）の無限ループ（Ｓ７０１～Ｓ７０３のループ）の中で、カウンタ更新処理（Ｓ７０２～Ｓ７０３）が非実行のときに読み出され、実行される。

【３８６４】

よって、上記Ｓ２０２４の処理が実行されるときに、内スタックエリア２０３ｘ２には、メイン処理からタイマ割込処理へ移行するときに退避されたデータと、Ｓ２０１２の処理により退避されたフラグレジスタ２００ａとが退避されており（ただし、ロード命令によりフラグレジスタ２００ａが内作業エリア２０３ｘ１に退避された場合は内スタックエリア２０３ｘ２には存在しない）、この退避されているデータの数は固定されている。従って、Ｓ２０１２の処理において、スタックポインタを、内スタックエリア２０３ｘ２内にスタックされている位置に指定する場合に、スタックポインタに対してその固定アドレスを設定するだけで、確実にその位置を指定できる。そして、スタックポインタを内スタックエリア２０３ｘ２から外スタックエリア２０３ｙ２へ移行する前（Ｓ２０１２の処理を実行する前）に、内スタックエリア２０３ｘ２内を示すスタックポインタの値を退避させておく必要がないため、その退避のためにＲＡＭ２０３の容量が増加することを抑制できる。

【３８６５】

次いで、Ｓ２０２２の処理により、個々に外作業エリア２０３ｙ１の決められた領域に退避された各レジスタ２００の値を、各々、ロード（ＬＤ）命令にて対応する外作業エリア２０３ｙ１の決められた領域から読み出して対応のレジスタ２００に設定することで、復帰させる（Ｓ２０２５）。そして、Ｓ２０２５の処理の後、役比メイン処理を終了し、役比処理へ戻る。また、Ｓ２０２５の処理が終了した後、ＭＰＵ２０１は、ＲＡＭ２０３の作業エリアとして内作業エリア２０３ｘ１を使用する。即ち、ＭＰＵ２０１は、内作業エリア２０３ｘ１を用いて各種カウンタやデータを記憶し、また、必要に応じて内スタックエリア２０３ｘ２を使用する。

【３８６６】

このように、ＭＰＵ２０１では、役物比率に関する処理（Ｓ２０２３）を実行する場合に、使用領域外エリア２０３ｙ（外作業エリア２０３ｙ１及び外スタックエリア２０３ｙ２）を使用して各処理を実行するが、その使用領域外エリア２０３ｙを使用するＳ２０２３の処理へ移行する段階で、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００をＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１へ個々に退避する。そして、Ｓ２０２３の処理が終了しＭＰＵ２０１が使用領域内エリア２０３ｘを用いる処理へ戻る前に、その外作業エリア２０３ｙ１に退避させたレジスタ２００を、個々に対応するレジスタ２００へ復帰させる。その後、使用領域内エリア２０３ｘ（内作業エリア２０３ｘ１及び内スタックエリア２０３ｘ２）を使用する、遊技の主な制御を行う遊技処理が実行される。

【３８６７】

ここで、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理を行って、再び、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理に戻る場合、遊技者の利益の保護と、遊技の主な制御が再び問題なく継続して行われなければならないことと、から、遊技の主な制御を行う遊技処理が、役物比率に関する処理に影響を受けてはならない。そのため、ＲＡＭ２０３は、遊技の主な制御の処理に用いられる使用領域内エリア２０３ｘと、役

物比率に関する処理に用いられる使用領域外エリア２０３ｙとで分かれている。しかしながら、レジスタ２００は、ＲＡＭ２０３と比較して容量も少なく、また、使用目的が特定されたレジスタ２００も存在するため、遊技の主な制御の処理と役物比率に関する処理とで、使用するレジスタ２００を分けることは不可能又は困難である。

【３８６８】

また、役物比率に関する処理を行う前と後、換言すれば、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とで、レジスタ２００の内容を同一とすることで、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保したい、という要望もある。

【３８６９】

一方、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理を行う前に、全てのレジスタ２００の内容を、ＰＵＳＨ命令を用いて一括して外スタックエリア２０３ｙ２に退避させ、役物比率に関する処理を行った後に、全てのレジスタ２００に対して、ＰＯＰ命令を用いて一括して外スタックエリア２０３ｙ２から復帰させる方法も考えられる。しかしながら、この場合は、全てのレジスタ２００の内容を退避させるために、外スタックエリア２０３ｙ２の容量を予め大きく設定しておく必要があり、外作業エリア２０３ｙ１の容量が小さくなるか、ＲＡＭ２０３を大容量化しなければならない。

【３８７０】

これに対し、本実施形態では、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する場合に、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００をＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１へ個々に退避するとともに、役比処理に関する処理の実行後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する（戻る）場合に、外作業エリア２０３ｙ１へ退避されたレジスタ２００を個々に復帰させる。これにより、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とでレジスタ２００の内容を同一とすることができるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。

【３８７１】

また、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とで、全てのレジスタ２００の内容を退避／復帰させるのではなく、役物比率に関する処理にて使用される一部のレジスタ２００のみの内容を退避／復帰させるので、そのレジスタの内容を退避するために必要なＲＡＭ２０３（外作業エリア２０３ｙ１）の容量を抑制できる。よって、ＲＡＭ２０３を小容量化したり、外作業エリア２０３ｙ１において他のデータ等を記憶させる領域を大きく確保できたりすることができる。

【３８７２】

なお、役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ２００については、そもそも役物比率に関する処理により影響を受けることがなく、その内容は、役物比率に関する処理を実行する前と後で保持され続ける。よって、その役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ２００の内容を退避／復帰させることなく、役物比率に関する処理にて使用される一部のレジスタ２００のみの内容を退避／復帰させるだけで、遊技の主な制御を行う遊

技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。
【３８７３】
ただし、フラグレジスタ２００ａは、ＭＰＵ２０１にて実行される全ての命令で用いられるレジスタであるため、当然、役物比率に関する処理にも使用されるレジスタとなるが、Ｓ２０２２の処理では、フラグレジスタ２００ａについては例外的に退避を行っていない。これは、図４０１に示す役比処理において役比メイン処理（Ｓ２０１３）を読み出すだけでフラグレジスタ２００ａの内容が変わってしまい、遊技の主な制御を実行する遊技処理から役物比率に関する処理へ移行するときのその遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ２００ａの値を、Ｓ２０２２の処理の段階では退避させることができないためである。
【３８７４】
そこで、本実施形態では、図４０１に示す役比処理において役比メイン処理（Ｓ２０１３）を読み出す前に、フラグレジスタ２００ａだけを内スタックエリア２０３ｘ２へ退避し、役比メイン処理（Ｓ２０１３）の終了後、そのフラグレジスタ２００ａだけを内スタックエリア２０３ｘ２から復帰させる。これにより、遊技処理が終了した時点のフラグレジスタ２００ａの値を、役物比率に関する処理の実行後に確実に復帰させることができる。
【３８７５】
また、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階とでの、レジスタ２００の退避／復帰は、個々のレジスタ毎に個別で行うので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを担保するために退避／復帰が必要なレジスタ２００のみ（即ち、役物比率に関する処理に使用されるレジスタ２００のみ）を個々に指定して、その退避／復帰を行わせることができる。
【３８７６】
また、レジスタ２００を、外スタックエリア２０３ｙ２ではなく、外作業エリア２０３ｙ１に退避させるので、外スタックエリア２０３ｙ２に必要な容量を少なくし、外作業エリア２０３ｙ１の容量を大きく確保できる。また、ＭＰＵ２０１の中には、その機種（種類）によって、スタックエリアと作業エリアとを予め指定するものがある。そのようなＭＰＵ２０１には、その予め指定されたスタックエリアの領域を超えて、データが更に退避されスタックされると、ＲＡＭ２０３の内容そのものをクリア（０に初期化）してしまう機能を有するものがある。これに対し、レジスタ２００を、外スタックエリア２０３ｙ２ではなく外作業エリア２０３ｙ１に退避させることで、外スタックエリア２０３ｙ２がすぐにスタックされたデータで一杯になることを抑制できる。よって、このような機能を有するＭＰＵ２０１において、外スタックエリア２０３ｙ２の予め指定された領域を超えてデータが更にスタックされたために、ＲＡＭ２０３がクリアされることを抑制できる。
【３８７７】
また、レジスタ２００を、ＰＵＳＨ命令／ＰＯＰ命令を用いて退避させるのではなく、ロード（ＬＤ）命令を用いて退避させるので、その退避させる場所を、プログラムによって固定させることができる。よって、役物比率に関する処理を行っている間、レジスタ２００が退避されている領域を明確に避けて、外作業エリア２０３ｙ１を使用するようにプログラムを組むことで、遊技の主な制御を行う遊技処理で用いられていたレジスタ２００の内容を確実に保護できる。
【３８７８】
なお、役物比率に関する処理において、全てのレジスタ２００が使用される場合は、その全てのレジスタ２００を、個々にロード（ＬＤ）命令を用いて外作業エリア２０３ｙ１の決められた領域に退避／復帰させるようにしてもよい。これによっても、レジスタ２００を外作業エリア２０３ｙ１に退避させる場合の効果を享受できる。
【３８７９】

また、役物比率に関する処理において使用される一部のレジスタ２００を退避させる場合に、個々にＰＵＳＨ命令を用いて外スタックエリア２０３ｙ２の決められた領域に退避し、その外スタックエリア２０３ｙ２の決められた領域に退避されたレジスタ２００を、個々にＰＯＰ命令を用いて復帰させてもよい。これにより、レジスタの内容を退避するために必要なＲＡＭ２０３の容量を抑制できる。よって、ＲＡＭ２０３を小容量化したり、外作業エリア２０３ｙ１を記憶させる領域を大きく確保できたりすることができる。なお、この場合、ＰＯＰ命令を用いて退避されたレジスタ２００を復帰される場合は、ＬＩＦＯ方式、即ち、後にＰＵＳＨ命令にて退避させたレジスタ２００を、先にＰＯＰ命令にて復帰させる必要がある。

【３８８０】

そのほか、第１６実施形態，第１７実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【３８８１】

＜第１９実施形態＞

次いで、図４０３、図４０４を参照して、本発明を適用した第１９実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１８実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０において、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個別に退避し、役物比率に関する処理の終了後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、その退避させたレジスタ２００を個別に復帰させる場合について説明した。これに対し、第１９実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０において、タイマ割込処理（図４００）の中で実行される役物処理（Ｓ２００２）において、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理を実行中に、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理を実行する役物メイン処理（Ｓ２０１３）をＣＡＬＬ命令にて読み出す段階で、その役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアして、役物メイン処理（Ｓ２０１３）をＣＡＬＬ命令にて読み出す。また、役物メイン処理（Ｓ２０１３）において、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物メイン処理（Ｓ２０１３）を終了させ、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ２００を個々に０にクリアしたうえで、役比処理へ戻る。

【３８８２】

以下、第１９実施形態のパチンコ機１０について、第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第１９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第１８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第１８実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８８３】

この第１９実施形態のパチンコ機１０は、第１８実施形態のパチンコ機１０と比して、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理の一処理である役比処理（Ｓ２００２）の一部処理と、その役比処理（Ｓ２００２）の一処理である役比メイン処理（Ｓ２０１３）の一部処理が異なっている。

【３８８４】

図４０３は、第１９実施形態における役比処理（Ｓ２００２）を示すフローチャートである。この役比処理では、まず、第１８実施形態と同一のＳ２０１１，Ｓ２０１２の処理を実行した後、次いで、役物比率に関する処理にて使用される全てのレジスタ２００（ただし、フラグレジスタ２００ａを除く）に対して、個々にロード（ＬＤ）命令を用いて０にクリアする。そして、Ｓ２０１３の処理へ移行し、ＣＡＬＬ命令にて使用領域外エリア２０３ｙを使用する役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出して、役比メイン処理を実行する。そして、第１８実施形態と同一のＳ２０１４，Ｓ２０１５の処理を実行して、その後、役比処理を終了する。

【３８８５】
次に、図４０４は、第１９実施形態における役比メイン処理（Ｓ２０１３）を示すフローチャートである。この役比メイン処理では、まず、第１８実施形態と同一のＳ２０２１の処理を実行し、次に、第１８実施形態と同一のＳ２０２３の処理（即ち、役物比率に関する処理）を実行した後、次いで、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ２００を個々に０にクリアする（Ｓ２０４１）。そして、第１８実施形態と同一のＳ２０２４の処理を実行して、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役比メイン処理を終了し、役比処理へ戻って、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理を実行する。
【３８８６】
この第１９実施形態では、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００において、役物比率に関する処理によって値が変更され、その値がそのまま対応するレジスタ２００に残されつつ、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理をＭＰＵ２０１が実行したとしても、その遊技処理に何ら影響を与えないことが前提となる。この場合、本来であれば、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階で、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００を退避させ、役物比率に関する処理を実行後、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、退避させたレジスタ２００を復帰させなくても、問題はない。しかしながら、これでは、役物比率に関する処理の前後でレジスタ２００の値は変わってしまうので、外部の人間が、本当にこれで問題ないか否かを判断することはできない。
【３８８７】
そこで、本実施形態のように、まず、役比処理では、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階、即ち、ＣＡＬＬ命令にて役比メイン処理を実行するサブルーチンプログラムを読み出す前に、一度、その役比メイン処理で行われる役物比率に関する処理において使用される全てのレジスタ２００を個々に０にクリアする。そして、役比メイン処理において、役物比率に関する処理を実行後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階で、その役物比率に関する処理において使用された全てのレジスタ２００（つまり、役比メイン処理を実行する前に０にクリアされたレジスタ２００と同一のレジスタ２００）を個々に０にクリアする。これにより、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理へ移行する段階（役比メイン処理を読み出す段階）と、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する段階（役比メイン処理から役比処理へ戻る段階）とで、レジスタ２００の内容を一見して同一とすることができる。よって、遊技の主な制御を行う遊技処理が、間で実行された役物比率に関する処理に影響を受けないことを確実に担保できる。なお、役物比率に関する処理にて使用されないレジスタ２００は、役物比率に関する処理の前後で内容が変化せず、保持され続けるので、この使用されないレジスタ２００は、０にクリアされていなくても、両者の段階で同一となる。
【３８８８】
ここで、本第１９実施形態では、Ｓ２０３１及びＳ２０４１の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアする場合について説明したが、必ずしも０にクリアする必要はなく、例えば、Ｓ２０３１及びＳ２０４１の処理で、同一の所定の値を記憶させるようにしても、上記効果を享受できる。ただし、電源が投入され、ＭＰＵ２０１に入力されたリセットが解除された直後（ソフトウェア的な初期化が実行されていない段階）では、全レジスタが０に初期化されることに鑑みて、Ｓ２０３１及びＳ２０４１の処理において、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々

に０にクリアする（初期化する）ことが望ましい。また、役物比率に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアすることによって、一見してそのレジスタ２００が０にクリアされたものであることを把握できる。

【３８８９】

そのほか、第１６実施形態～第１８実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【３８９０】

＜第２０実施形態＞

次いで、図４０５～図４１２を参照して、本発明を適用した第２０実施形態のパチンコ機１０について説明する。この第２０実施形態のパチンコ機１０では、第１８実施形態又は第１９実施形態のパチンコ機１０に設けられた役比表示装置４００に代えて、４つの７セグメント表示器（７セグメント部の右下側に設けられたドットセグメントを含むもの）４０１ａ，４０１ｂ，４０１ｃ，４０１ｄで構成されたベース表示装置４０１（図４０６（ａ）参照）が設けられている。このベース表示装置４０１には、役物比率に関する情報の１つとして、パチンコ機１０のベース値が表示される。

【３８９１】

ベース値とは、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）である。第２０実施形態のパチンコ機１０では、遊技領域から球排出路へ案内されたアウト球の数（即ち、遊技領域に打ち出された球の数、換言すれば、遊技で使用された球の数。以下「総アウト個数」と称す。）が６００００個となる毎に、その６００００個の球に対するベース値を計測し、保存する。

【３８９２】

そして、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値（以下「前回ベース値」と称す）とに加え、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値（以下「前々回ベース値」と称す）と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値（以下「前々々回ベース値」と称す）とが、所定期間（本実施形態では５秒）毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【３８９３】

また、第２０実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯するように構成される。ベース表示装置４０１において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを所定期間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【３８９４】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０は、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品

質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【３８９５】

以下、第２０実施形態のパチンコ機１０について、第１６～第１９実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第１９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第１９実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３８９６】

図４０５は、第２０実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２０実施形態のパチンコ機１０が、第１８実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、第１８実施形態では役比表示装置４００が主制御装置１１０に接続されているのに対し、第２０実施形態では、ベース表示装置４０１が主制御装置１１０に接続されている点である。このベース表示装置４０１は、上述した通り、パチンコ機１０のベース値を表示するためのものである。

【３８９７】

なお、第１８実施形態における役比表示装置４００にて、パチンコ機１０の役物比率と併せて、パチンコ機１０のベース値を所定期間毎に切り替えて表示するようにしてもよい。また、本実施形態において、検査端子２０７ａを必ずしも設ける必要はなく、検査装置３００に対して役物比率に関する情報を出力する構成としなくてもよい。また、検査装置３００に対して役物比率に関する情報を出力しない場合、第２読書メモリ２６４を省略してもよい。

【３８９８】

ここで、図４０６を参照して、ベース表示装置４０１の詳細について説明する。まず、図４０６（ａ）は、ベース表示装置４０１を模式的に示した模式図である。このベース表示装置４０１は、４つの７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄが横一列に並んで構成され、主制御装置１１０を構成する主基板上に配設される。即ち、パチンコ機１０の背面側を見たときに、ベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられ、４桁の数字又は英字が確認できるようになっている。なお、パチンコ機１０の正面側からベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

【３８９９】

各７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄは、それぞれ、７セグメント部の他に７セグメント部の右下側に設けられたドットセグメントを有するものである。ベース表示装置４０１は、４つの７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄのうち、左側２つの７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂを識別セグとして使用し、右側２つの７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄを比率セグとして使用する。識別セグは、比率セグに表示する内容を特定するための識別情報を示すために用いられる。比率セグは、識別セグで示された識別情報により特定される内容の比率を表示するために用いられる。

【３９００】

図４０６（ｂ）は、ベース表示装置４０１における表示内容を模式的に示した模式図である。上述した通り、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、５秒毎に切り替えて表示される。

【３９０１】
ベース表示装置４０１において、リアルタイムベース値を表示する場合、識別セグに「ｂＬ．」を表示して、比率セグにその計測中のリアルタイムベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂＬ．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字がリアルタイムベース値であることを見た者に認識させることができる。
【３９０２】
ベース表示装置４０１において、前回ベース値を表示する場合、識別セグに「ｂ１．」を表示して、比率セグに前回ベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂ１．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前回ベース値であることを見た者に認識させることができる。
【３９０３】
ベース表示装置４０１において、前々回ベース値を表示する場合、識別セグに「ｂ２．」を表示して、比率セグに前々回ベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂ２．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。
【３９０４】
ベース表示装置４０１において、前々々回ベース値を表示する場合、識別セグに「ｂ３．」を表示して、比率セグに前々々回ベース値を２桁で表示する。識別セグに「ｂ３．」が表示されることにより、比率セグに表示された数字が前々々回ベース値であることを見た者に認識させることができる。
【３９０５】
このように、ベース表示装置４０１には、リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）も表示する。ここで、リアルタイムベース値は、上述した通り、総アウト個数が６００００個に満たすまでの期間、リアルタイムに計測しているベース値である。ここで、一般的にホールでは、１台のパチンコ機１０に対して１日当たり約１００００～２００００個の球が打ち出されて遊技が行われる。即ち、６００００個の球に対して計測された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値を示したものになる。仮に、リアルタイムベース値をベース表示装置４０１に非表示とすると、６００００個の球の対するベース値の計測が行われるまでに３～６日程度かかることとなるため、前回ベース値であっても、それは３～６日前のベース値である可能性がある。よって、前回ベース値の計測が行われた後に何らかの不正行為があった場合に、次の６００００個の球に対するベース値が計測されてベース表示装置４０１に表示される３～６日の間、その不正行為が発見できないおそれがある。これに対し、リアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示することにより、現在のベース値を速報値として見せることができるので、何らかの不正行為が行われた場合に、リアルタイムベース値から即座にその不正行為があった可能性を発見できる。
【３９０６】
一方、リアルタイムベース値は、上述した通り、総アウト個数が６００００個に満たない状態でリアルタイムに計測しているベース値である。ベース値は、上述した通り、通常時において、１００発の球に対して払い出される（賞球される）球の数（割合）であるため、パチンコ機１０の遊技状態がどのような変遷をたどったか（例えば、通常状態がたまたま長時間継続した、大当たり状態がたまたま頻発した、確変状態がたまたま長時間継続した、等）によって、リアルタイムベース値が変動するおそれがある。よって、リアルタイムベース値だけをベース表示装置４０１に表示したのでは、不正行為があったか否かの判断が難しい場合が起こり得る。
【３９０７】
これに対して、６００００個の球に対して計測された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、３～６日程度の数日間にわたるベース値を示したものになるので、パチンコ機１０が、対応する数日間、どのような遊技状態をたどったとしても、前回ベース

値、前々回ベース値、前々々回ベース値は、平均化されたものとなり得る。よって、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値だけでなく、前回ベース値等の６００００個の球に対して計測されたベース値を表示することで、より正確な不正行為の有無の判断を行うことができる。

【３９０８】

一方で、６００００個の球に対して計測されたベース値として前回ベース値だけを表示した場合、その前回ベース値が計測された期間中、たまたまパチンコ機１０に慣れた遊技者が遊技を行ったとすると、一般的にそのベース値が低くなる。よって、リアルタイムベース値と前回ベース値だけをベース表示装置４０１に表示させた場合にも、不正行為があったか否かの判断が難しい場合が起こり得る。これに対し、６００００個の球に対して計測されたベース値として前回ベース値だけでなく、前々回ベース値、前々々回ベース値などの複数のベース値を表示することで、各々のベース値において、遊技を行った遊技者の慣れに基づくベース値の変動があったかどうかを見極めることができる。よって、より正確な不正行為の有無の判断を行うことができる。

【３９０９】

なお、本実施形態では、ベース表示装置４０１において、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値を５秒毎に切り替えて表示するが、例えば、７セグメント表示器の数を増やし、リアルタイムベース値及び前回ベース値を同時に表示する態様と、前々回ベース値及び前々々回ベース値を同時に表示する態様を、所定期間毎に切り替えて表示してもよい。また、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値を全て同時にベース表示装置４０１に表示するようにしてもよい。

【３９１０】

また、本実施形態では、ベース表示装置４０１に表示させる、６００００個の球に対して計測されたベース値として、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の３つを表示する場合について説明したが、前回ベース値、前々回ベース値の２つを表示するようにしてもよいし、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に加えて、前々々回ベース値よりも１つ前に（前々々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々々々回ベース値を更に表示するようにしてもよい。即ち、ベース表示装置４０１に表示させる、６００００個の球に対して計測されたベース値として、２以上の任意の数のベース値を表示するようにしてもよい。

【３９１１】

図４０５に戻り説明を続ける。ベース表示装置４０１は、主制御装置１１０内に設けられ且つ入出力ポート２０５と接続されたベース表示装置制御回路４０２に接続される。ベース表示装置制御回路４０２は、ＭＰＵ２０１からの駆動・制御信号に基づいて、ベース表示装置４０１の各７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄを駆動・制御して、図４０６（ｂ）に示したような各種表示を行うものである。

【３９１２】

ベース表示装置４０１にベース値を表示させるための処理では、ＲＡＭ２０３の使用領域外エリア２０３ｙを用いてその処理が行われる。即ち、ベース表示装置４０１にベース値を表示させるために必要な情報は、使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１に記憶される。ここで、図４０７を参照して、外作業エリア２０３ｙ１に記憶される、ベース表示装置４０１にベース値を表示させるために必要な情報の詳細について説明する。まず、図４０７（ａ）は、ＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報を模式的に示した模式図である。

【３９１３】

外作業エリア２０３ｙ１に格納される、ベース値を表示させるために必要な情報として、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐ、表示種別カウンタ２０３ｑが少なくとも用意されている。

【３９１４】
このうち、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されながら電源がオンされた場合であっても初期化（クリア）されずに、情報が保持され続けるようになっている。これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の操作が行われる前に保持された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。

【３９１５】
一方、第２０実施形態では、主基板が収納された基板ボックス１００の中にＲＡＭ全消去スイッチ（図示せず）を設け、そのＲＡＭ全消去スイッチが操作されながら電源がオンされた場合に限り、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐも含めてＲＡＭ２０３が初期化（クリア）されるようになっている。製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、ＲＡＭ全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス１００の中に設けられているので、基板ボックス１００の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【３９１６】
なお、ＲＡＭ全消去スイッチに代えて、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐが初期化されるようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、ベース値の表示に必要な情報を消去できるので、不正行為者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【３９１７】
総アウト個数カウンタ２０３ｊは、球排出路へ案内された球の数（即ち、遊技で使用された球の数）である総アウト個数を計数するためのカウンタである。総アウト個数カウンタ２０３ｊは、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にゼロに初期化され、アウトスイッチ２０８ｆにおいて球が検出された場合に、球排出路へ球が案内されたものとして１が加算される。そして、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００となった場合に、ＭＰＵ２０１は、総アウト個数が６００００個に達したと判断し、後述する所定の処理を実行するとともに、総アウト個数カウンタ２０３ｊをゼロに初期化する。これにより、再び、総アウト個数カウンタ２０３ｊによって、総アウト個数が６００００個に達するまで総アウト個数がカウントされる。

【３９１８】

低確払出個数カウンタ２０３ｋは、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において払い出された賞球の個数を計数するためのカウンタである。低確払出個数カウンタ２０３ｋは、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にゼロに初期化される。そして、遊技状態が通常時である場合に球の払い出し（賞球）があると、その払い出された球の数だけ低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算される。

【３９１９】

例えば、本実施形態では、通常時に、開口部が常に開放された所謂「ヘソ」と呼ばれる第１始動口６４ａや、一般入賞口である第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂに対して入球があったことが、第１始動口スイッチ２０８ａ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄによって検出されると、対応する入賞口に対して設定された賞球数が賞球数テーブル２０２ｅ（図３７４、図３７７参照）によって判断され、その賞球数が低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算される。

【３９２０】

なお、パチンコ機１０において、「外れ」の一態様として「小当たり」を設け、「小当たり」となった場合に大入賞口６５ａが数秒且つ数開放されるように構成した場合に、遊技状態が通常時に、「小当たり」における大入賞口６５ａに開放に伴って、その大入賞口６５ａに入球があり、賞球が行われた場合は、その賞球数が低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算されてもよい。また、遊技状態が通常時において第２始動口６４ｂに入球があり賞球が行われた場合にその賞球数が低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算されてもよい。

【３９２１】

低確払出個数カウンタ２０３ｋへの賞球数の加算は、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となるまで累積して行われる。即ち、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となったときの低確払出個数カウンタ２０３ｋの値は、遊技領域へ打ち出された６００００個の球に対して、遊技状態が通常時に払い出された球の個数となる。

【３９２２】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となると、総アウト個数カウンタ２０３ｊと共に、低確払出個数カウンタ２０３ｋがゼロに初期化される。これにより、再び、総アウト個数が６００００個に達するまでの期間、遊技状態が通常時において払い出された球の個数が、低確払出個数カウンタ２０３ｋによってカウントされる。

【３９２３】

ＭＰＵ２０１は、リアルタイムベース値を、所定期間毎（例えば、タイマ割込処理が実行される４ミリ秒毎）に、次の（１）式を用いて算出する。

リアルタイムベース値＝低確払出個数カウンタ２０３ｋの値／総アウト個数カウンタ２０３ｊの値×１００・・・（１）

（１）式により算出されたリアルタイムベース値はリアルタイムベース値データ２０３ｌに格納される。

【３９２４】

即ち、リアルタイムベース値データ２０３ｌは、計測（算出）されたリアルタイムベース値を示すデータである。また、前回ベース値データ２０３ｍは、前回ベース値を示すデータ、前々回ベース値データ２０３ｎは、前々回ベース値を示すデータ、前々々回ベース値データ２０３ｏは、前々々回ベース値を示すデータである。

【３９２５】

ここで、図４０７（ｂ）を参照して、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏの構成について説明する。図４０７（ｂ）は、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏの構成を模式的に示した模式図である。

【３９２６】

図４０７（ｂ）に示す通り、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏは、８ビット（１バイト）で構成され、ＭＳＢ側の第７ビット（最上位ビット）が、有効データフラグとなっており、残りの第０～第６ビット（下位７ビット）にベース値が格納される。各ベース値デ

ータ２０３ｌ～２０３ｏは、有効データフラグが１である場合に、有効なベース値が第０～第６ビットに格納されていることを意味する。一方、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏは、有効データフラグが０である場合に、第０～第６ビットに有効なベース値が格納されていないことを意味する。

【３９２７】

各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏは、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合に、全て有効データフラグ及びベース値ともゼロに初期化される。即ち、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた直後は、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値ともすべて有効なデータが格納されていない状態となる。

【３９２８】

その後、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００になるまで、リアルタイムベース値には、（１）式にて算出されたベース値がリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値に格納される一方、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは０のままとする。そして、この場合、ベース表示装置４０１において、リアルタイムベース値を表示するときに、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する。

【３９２９】

上述した通り、ＲＡＭ全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に操作されるものである。そして、パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数が３００個となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値（有効なベース値）ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。なお、この特殊表示態様において、識別セグの「８８．」及び比率セグのリアルタイムベース値を共に点灯させてもよいし、点滅させてもよい。また、識別セグの「８８．」を点灯させ、比率セグのリアルタイムベース値を点滅させてもよいし、逆に、識別セグの「８８．」を点滅させ、比率セグのリアルタイムベース値を点灯させてもよい。

【３９３０】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個になると、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１に設定される。これにより、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたベース値が有効なベース値となる。よって、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１となったことに基づいて、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂＬ．」を点灯させ、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を表示することで、有効なリアルタイムベース値を報知することができる。

【３９３１】

一方、この段階では、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏは、いずれも有効データフラグが０のままである。このとき、所定期間毎に切り替えて前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、各ベース値に対応する表示を行う一方、比率セグには「－－」を点灯させる。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９３２】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個になると、その時にリアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されているベース値が、総アウト個数６００００個に対するベース値となる。そこで、前々回ベース値データ２０３ｎを前々々回ベース値データ２０３ｏにシフトさせ、前回ベース値データ２０３ｍを前々回ベース値データ２０３ｎにシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ２０３ｌを前回ベース値データ２０３ｍにシフトさせる。これにより、総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたベース値が、前回ベース値として保持される。

【３９３３】

ここで、前回ベース値データ２０３ｍへデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは「１」となっており、シフト後の前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグも「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ２０３ｍに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

【３９３４】

また、前々回ベース値データ２０３ｎに前回ベース値データ２０３ｍをシフトさせる場合、前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に２回目に達した場合に該当）、シフト後の前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ２０３ｎに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

【３９３５】

更に、前々々回ベース値データ２０３ｏに前々回ベース値データ２０３ｎをシフトさせる場合、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に３回目に達した場合に該当）、シフト後の前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ２０３ｏに格納されたベース値を有効なベース値として比率セグに表示する。

【３９３６】

総アウト個数カウンタ２０３ｊが６００００個となり、リアルタイムベース値データ２０３ｌが前回ベース値データ２０３ｍへシフトされると、総アウト個数カウンタ２０３ｊが０に初期化されるのにあわせて、リアルタイムベース値データ２０３ｌも有効データフラグを含めて０に初期化される。そして、再び総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個となるまで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは０のまま保持され、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個となると、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに１が格納される。以後、総アウト個数カウンタ２０３ｊが６０００００個となるまで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに１が保持される。

【３９３７】

ここで、総アウト個数が少ない間、計測されるリアルタイムベース値は、そのときの遊技内容に大きく左右されるため、それを表示したとしても無意味なベース値となり、不正行為の判断に悪影響を及ぼすおそれがある。そこで、総アウト個数が０～３００の間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを０とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点灯する一方、比率セグには「－－」を点灯させる。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。なお、この場合、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点滅させて、比率セグにはリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を表示させてもよい。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタ

イムベース値が得られていないことを示すことができると共に、参考として、そのときのリアルタイムベース値を報知できる。

【３９３８】

一方、総アウト個数が３００個となった以降は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを１とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点灯する一方、比率セグには、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたベース値を有効なベース値として表示する。

【３９３９】

図４０７（ａ）に戻り、新規立上フラグ２０３ｐは、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを示すフラグである。新規立上フラグ２０３ｐがオンの場合に、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを示し、オフの場合に、パチンコ機１０が新規立上げ期間中ではないことを示す。

【３９４０】

新規立上フラグ２０３ｐは、パチンコ機１０を新規立上げする場合に操作されるＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされた場合にオンに初期化され、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることが示される。そして、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００個となるまで、新規立上フラグ２０３ｐはオンに保持され、総アウト個数カウンタ２０３ｊが３００異なると、新規立上フラグ２０３ｐがオフに設定される。以後、新規立上フラグ２０３ｐは、オフのまま維持される。

【３９４１】

新規立上フラグ２０３ｐがオンの場合に、ベース表示装置４０１には、上述した特殊表示態様、即ち、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）し、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を点滅（又は点灯）表示する態様で、リアルタイムベース値を表示する。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【３９４２】

表示種別カウンタ２０３ｑは、ベース表示装置４０１に表示させるベース値の種別を決定するためのカウンタである。表示種別カウンタ２０３ｑが０の場合に、ベース表示装置４０１にはリアルタイムベース値を表示させ、表示種別カウンタ２０３ｑが１の場合に、ベース表示装置４０１には前回ベース値を表示させ、表示種別カウンタ２０３ｑが２の場合に、ベース表示装置４０１には前々回ベース値を表示させ、表示種別カウンタ２０３ｑが３の場合に、ベース表示装置４０１には前々々回ベース値を表示させる。

【３９４３】

表示種別カウンタ２０３ｑは、新規立上フラグ２０３ｐがオフに設定されるとき、即ち、パチンコ機１０の新規立上げが行われてから総アウト個数が３００個となって新規立上げ期間が終了するときに、０に初期化される。そして、表示種別カウンタ２０３ｑは、５秒毎に１ずつカウントアップされ、カウントアップするときに表示種別カウンタ２０３ｑの値が３のときは、０に戻される。これにより、ベース表示装置４０１に表示されるベース値が、５秒毎に、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の順に変わり、前々々回ベース値の表示の後、リアルタイムベース値に戻って、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値の表示が５秒毎に切り替わりながら繰り返される。

【３９４４】

次いで、図４０８を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４０８は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。ここでは、この立ち上げ処理について、第１６実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理（図３８４参照）と相違する点を中心に説明する。なお、上述

した通り、第１６実施形態の立ち上げ処理と同一の処理が実行されるところについては、同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３９４５】

まず、Ｓ６０４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断された場合と（Ｓ６０４：Ｙｅｓ）、Ｓ６０５の処理により、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていないと判断された場合と（Ｓ６０５：Ｎｏ）、Ｓ６０７の処理により、算出したＲＡＭ判定値が正常でないと判断された場合とにおいて（Ｓ６０７：Ｎｏ）、払出制御装置１１１へ払出初期化コマンドを送信した後（Ｓ６１４）、ＲＡＭ２０３の使用領域のうち、ベース値の表示に必要な情報である総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを除いた領域を０クリアし（Ｓ３００１）、ベース値の表示に必要な情報等を除くそのクリアしたＲＡＭ２０３のエリアに対して初期値を設定する（Ｓ３００２）。

【３９４６】

これにより、電源投入時にＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されても、その操作が行われる前から行われているリアルタイムベース値の計測が継続され、その計測されたリアルタイムベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の操作が行われる前に保持された前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示させることができる。そして、不正行為者が、その証拠を抹消しようとＲＡＭ消去スイッチ１２２を操作したとしても、ベース値の表示に必要な情報は保持され続けるので、不正行為の証拠が消されることを抑制できる。

【３９４７】

Ｓ６０４の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断された場合は（Ｓ６０４）、次いで、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされたか否かを判断する（Ｓ３００３）。そして、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされていなければ（Ｓ３００３：Ｎｏ）、Ｓ６０５の処理へ移行する。

【３９４８】

一方、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされていれば（Ｓ３００３：Ｙｅｓ）、Ｓ６１４の処理と同様に、払出制御装置１１１を初期化するために払出初期化コマンドを送信し（Ｓ３００４）、次いで、ＲＡＭ２０３の全初期化処理（Ｓ３００５，Ｓ３００６）を実行する。ＲＡＭ２０３の全初期化処理（Ｓ３００５，Ｓ３００６）では、ベース値の表示に必要な情報である総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを含めてＲＡＭ２０３の使用領域を０クリアし（Ｓ３００５）、その後、ＲＡＭ２０３に初期値を設定する（Ｓ３００６）。

【３９４９】

上述した通り、ＲＡＭ全消去スイッチは、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、操作されるようになっている。そして、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源をオンすることで、総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐを初期化でき、そこから、ベース値の計測を新たに開始することができる。また、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するときにも、これらの情報を初期化（クリア）できるようにすることで、前のホールにて不正行為が行われてベース値が変化していたとしても、その情報が次の店で継続して表示されることにより、その次の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうことを抑制できる。また、ＲＡＭ全消去スイッチは開封不能に連結された基板ボックス１００の中に設けられているので、基板ボックス１００の連結を壊して開封しない限り、操作できない。よって、不正行為

者が、ベース値の表示に必要な情報を抹消することを抑制し、確実にこれらの情報を保護できる。

【３９５０】

Ｓ６０９，Ｓ３００２，Ｓ３００６のいずれかの処理が実行されると、次いで、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を点灯し（Ｓ３００７）、その状態で、５秒間ウエイト処理を実行する（Ｓ３００８）。これにより、パチンコ機１０に電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）が少なくとも５秒間継続して点灯される。

【３９５１】

ベース表示装置４０１において、一部セグメントが断線等の故障により点灯しない状態にあると、ベース値等が正しく表示できなくなり、不正行為の有無の判断において誤った判断をしてしまうおそれがある。電源が投入される度にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを少なくとも５秒間点灯することで、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【３９５２】

また、この点灯が行われる５秒間、立ち上げ処理の進行がウエイトされ、通常の遊技処理の開始が待たされる。これにより、ベース表示装置４０１においてベース値が正しく表示できない状態にあった場合に、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制でき、仮に不正行為があった場合に、遊技者やホール等に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。

【３９５３】

なお、本実施形態では、電源が投入される度にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを点灯している間、５秒間、遊技が進行しないように停止するが、その点灯を行っている間に、通常の遊技処理を開始して、遊技を進行させてもよい。この場合、遊技の進行にあわせてリアルタイムベース値を計測しつつ、ベース表示装置４０１におけるベース値の表示のみを待機させるようにしてもよい。これにより、瞬間的な停電が発生したときに、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを点灯する処理が行われたとしても、遊技者はすぐに遊技を再開できる。

【３９５４】

立ち上げ処理では、Ｓ３００８の処理の後、Ｓ６１３の処理へ移行する。

【３９５５】

次いで、図４０９を参照して、第２０実施形態において、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理について説明する。図４０９は、そのベース値処理を示すフローチャートである。このベース値処理は、第１８実施形態にて示した、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により定期的（例えば４ミリ秒毎）に実行されるタイマ割込処理（図４００参照）の、役比処理（Ｓ２００２）の一処理として実行されもので、ベース値の算出（計測）と、ベース値の表示とを行うものである。

【３９５６】

このベース値処理では、まず、ベース値算出処理を実行し（Ｓ３１０１）、リアルタイムベース値を算出（計測）するとともに、総アウト個数が６００００個となった場合に、各ベース値データ２０３ｌ～２０３ｏ間のシフト処理等を実行する。このベース値算出処理の詳細については、図４１０を参照して後述する。

【３９５７】

次いで、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過したか否かを判断し（Ｓ３１０２）、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過したと判断される場合は（Ｓ３１０２：Ｙｅｓ）、ベース値表示処理を実行して（Ｓ３１０３）、ベース表示装置４０１にベース値を表示する処理を実行する。なお、ベース値表示

処理の詳細については、図４１１及び図４１２を参照して後述する。
【３９５８】
Ｓ３１０３の処理が完了すると、ベース値処理を終了する。一方、Ｓ３１０２の処理の結果、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過していないと判断される場合は（Ｓ３１０２：Ｎｏ）、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）をスキップしてベース値処理を終了する。これにより、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）は１秒間隔で実行され、ベース表示装置４０１の表示が１秒毎に駆動制御される。
【３９５９】
なお、Ｓ３１０２の判断処理において、主制御装置１１０の電源が投入された後（即ち、図４０８に示す立ち上げ処理が実行された後）に初めてＳ３１０２の処理が実行された場合は、前回、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行してから１秒経過したか否かを行わず、そのまま肯定判断（Ｓ３１０２：Ｙｅｓ）して、ベース値表示処理（Ｓ３１０３）を実行する。これにより、図４０８に示す立ち上げ処理が実行された後、速やかに、ベース表示装置４０１の駆動制御処理を実行できる。
【３９６０】
次いで、図４１０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理の一処理である上述のベース値算出処理（Ｓ３１０１）の詳細について説明する。図４１０は、そのベース値算出処理を示すフローチャートである。
【３９６１】
ベース値算出処理（Ｓ３１０１）では、まず、第１始動口スイッチ２０８ａ，第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ，第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ及びアウトスイッチ２０８ｆの各スイッチの出力を少なくとも読み込み、第１始動口６４ａ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判定して、検出情報（入賞検知情報）を保存する（Ｓ３２０１）。なお、１球の入賞及び球排出路へ案内された１球の判定は、各スイッチ２０８ａ，２０８ｃ，２０８ｄ，２０８ｆの出力に基づいて、３回のタイマ割込処理に亘って行われる。
【３９６２】
次いで、アウトスイッチ２０８ｆがオンであったか否かを判断し（Ｓ３２０１）、アウトスイッチ２０８ｆがオンであり、球排出路へ案内された球があったと判断される場合は（Ｓ３２０１：Ｙｅｓ）、総アウト個数カウンタ２０３ｊに１を加算する（Ｓ３２０３）。これにより、球排出路へ案内された球の個数（即ち、打ち出された球の個数）である総アウト個数が、総アウト個数カウンタ２０３ｊにて計数される。
【３９６３】
Ｓ３２０３の処理の後、又は、Ｓ３２０１の処理により、アウトスイッチ２０８ｆがオンではなく、球排出路へ案内された球がないと判断される場合は（Ｓ３２０１：Ｎｏ）、次いで、遊技状態が大当たり時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でないか、即ち、遊技状態が通常時であるか否かを判断する（Ｓ３２０４）。そして、遊技状態が大当たり時でなく、低確率状態であり且つ時短状態でない、即ち、遊技状態が通常時であると判断される場合は（Ｓ３２０４：Ｙｅｓ）、Ｓ３２０５の処理を実行する。
【３９６４】
即ち、Ｓ３２０５の処理では、Ｓ３２０１の処理により保存された入賞検知情報に基づいて、第１始動口６４ａ，第１普通入賞口６３ａ，第２普通入賞口６３ｂのうち入賞があったと判定された入賞口がある場合は、その入賞のあった入賞口に対応する数（即ち、賞球数テーブル２０２ｅにより規定された数）の賞球数を、低確払出個数カウンタ２０３ｋに加算する。これにより、大当たり時、高確率（確変）時、時短時を除く通常時において払い出された賞球の個数が、低確払出個数カウンタ２０３ｋによって計数される。
【３９６５】
Ｓ３２０５の処理の後、又は、Ｓ３２０４の処理によって、遊技状態が大当たり時、高確率（確変）時、又は、時短時である、即ち、遊技状態が通常時でないと判断される場合は（Ｓ３２０４：Ｎｏ）、次いで、上記した（１）式によりリアルタイムベース値を算出し

、算出したリアルタイムベース値を、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値として格納する（Ｓ３２０６）。この処理により、ベース値の計測がリアルタイムで行われる。

【３９６６】

次いで、総アウト個数カウンタ２０３ｊの値が６００００であるか否か、即ち、総アウト個数が６００００個に達したか否かを判断する（Ｓ３２０７）。その結果、総アウト個数が６００００個に達していない場合は（Ｓ３２０７：Ｎｏ）、Ｓ３２０８～Ｓ３２１０の処理をスキップし、Ｓ３２１１の処理へ移行する。一方、総アウト個数が６００００個に達している場合は（Ｓ３２０７：Ｙｅｓ）は、Ｓ３２０８～Ｓ３２１０の処理を実行して、Ｓ３２１１の処理へ移行する。

【３９６７】

Ｓ３２０８の処理では、まず、前々回ベース値データ２０３ｎを前々々回ベース値データ２０３ｏにシフトさせ、前回ベース値データ２０３ｍを前々回ベース値データ２０３ｎにシフトさせたうえで、リアルタイムベース値データ２０３ｌを前回ベース値データ２０３ｍにシフトさせる（Ｓ３２０８）。これにより、総アウト個数が６００００個に達したときに計測されたリアルタイムベース値が、前回ベース値として保持され、以後、そのベース値が前回ベース値としてベース表示装置４０１に表示される。また、これまで前回ベース値及び前々回ベース値として表示された各ベース値が、以後、前々回ベース値及び前々々回ベース値としてベース表示装置４０１に表示される。

【３９６８】

なお、各ベース値をＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ　Ｉｎ　Ｆｉｒｓｔ　Ｏｕｔ）方式のリングバッファに格納してもよい。この場合は、Ｓ３２０８の処理において、リアルタイムベース値を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。ただし、ＦＩＦＯ方式リングバッファにベース値を格納した場合、一旦リングバッファポインタが、ノイズ等の何らかの影響によって壊れてしまった場合、以後、ベース値を正しくＲＡＭ２０３に格納し、また、表示できなくなるおそれがある。これに対し、本実施形態のように、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値及び前々々回ベース値を格納するＲＡＭ２０３の領域を固定し、総アウト個数が６００００個となるたびに、その間をデータシフトさせることで、ＦＩＦＯ方式リングバッファにベース値を格納した場合に生じ得る上記問題を回避できる。

【３９６９】

また、Ｓ３２０８の処理では、ＬＤＩＲ命令１つで、これらのシフト処理を実行する。ＬＤＩＲ命令は、転送したいデータの先頭アドレス（ＨＬ）と、転送先の先頭アドレス（ＤＥ）と、転送バイト数（ＢＣ）を設定するだけで、データのブロック転送が可能となる。即ち、（ＨＬ）から（ＤＥ）へデータを転送し、（ＨＬ）と（ＤＥ）を共に１加算すると共に、（ＢＣ）を１減算する。そして、これを（ＢＣ）が０になるまで繰り返す。そこで、前々々回ベース値データ２０３ｏをアドレス（ＡＡ）に格納し（ＡＡはＲＡＭ２０３の一アドレス）、前々回ベース値データ２０３ｎをアドレス（ＡＡ＋１）に格納し、前回ベース値データ２０３ｍをアドレス（ＡＡ＋２）に格納し、リアルタイムベース値データ２０３ｌをアドレス（ＡＡ＋３）に格納しておき、転送したいデータの先頭アドレス（ＨＬ）を（ＡＡ）と設定し、転送先のアドレスを（ＡＡ＋１）と設定し、転送バイト数を３バイトと設定して、ＬＤＩＲ命令を１つ実行するだけで、容易にＳ３２０８のシフト処理を実現できる。

【３９７０】

続くＳ３２０９の処理では、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値と有効データフラグとを０に初期化する（Ｓ３２０９）。これにより、再び、総アウト個数が６００００個となるまで、新たにベース値がリアルタイムに計測される一方、総アウト個数が３００個となるまでの間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが０のまま保持される。総アウト個数が少ない間、計測されるリアルタイムベース値は、そのときの遊技内容に大きく左右されるため、それを表示したとしても無意味なベース値とな

り、不正行為の判断に悪影響を及ぼすおそれがある。そこで、総アウト個数が０～３００の間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを０とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」を点灯する一方、比率セグには「－－」を点灯させる。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９７１】

続くＳ３２１０の処理では、総アウト個数カウンタ２０３ｊを０の初期化する（Ｓ３２１０）。これにより、再び、総アウト個数カウンタ２０３ｊによって、総アウト個数が６０００個に達するまで総アウト個数がカウントされる。

【３９７２】

Ｓ３２１１の処理では、総アウト個数カウンタ２０３ｊの値が３００であるか否か、即ち、総アウト個数が３００個に達したか否かを判断する（Ｓ３２１１）。その結果、総アウト個数が３００個に達していない場合は（Ｓ３２１１：Ｎｏ）、Ｓ３２１２～Ｓ３２１５の処理をスキップし、そのままベース値算出処理を終了する。一方、総アウト個数が３００個に達している場合は（Ｓ３２１１：Ｙｅｓ）は、Ｓ３２１２～Ｓ３２１５の処理を実行した後、本ベース値算出処理を終了する。

【３９７３】

Ｓ３２１２の処理では、新規立上フラグ２０３ｐがオンか否かを判断する（Ｓ３２１２）。その結果、新規立上フラグ２０３ｐがオンである場合（Ｓ３２１２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを意味する。そして、先のＳ３２１１の処理の結果、総アウト個数が３００個に達したことから、その新規立上げ期間を終了するタイミングであるので、新規立上フラグ２０３ｐをオフに設定する（Ｓ３２１３）。そして、表示種別カウンタ２０３ｑをゼロに初期化する（Ｓ３２１４）。これにより、以後、ベース表示装置４０１には、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が５秒毎に切り替わって表示される。

【３９７４】

Ｓ３２１４の処理の後、又は、Ｓ３２１２の処理によって、新規立上フラグ２０３ｐがオフであると判断された場合は（Ｓ３２１２：Ｎｏ）、次いで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに１が設定される。これにより、総アウト個数が３００個となった以降は、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグを１とすることで、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する場合に、識別セグには、リアルタイムベース値を示す「ｂＬ．」が点灯される一方、比率セグには、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたベース値が有効なベース値として表示される。

【３９７５】

次いで、図４１１及び図４１２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース値処理の一処理であり、１秒間隔で実行される上述のベース値表示処理（Ｓ３１０３）の詳細について説明する。図４１１及び図４１２は、そのベース値算出処理（Ｓ３１０３）を示すフローチャートである。

【３９７６】

まず、図４１１を参照し、ベース値算出処理（Ｓ３１０３）が開始されると、新規立上フラグ２０３ｐがオンか否かを判断する（Ｓ３３０１）。そして、新規立上フラグ２０３ｐがオンである場合（Ｓ３３０１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされたことにより、パチンコ機１０が新規立上げ期間中であることを意味する。そこで、ベース表示装置４０１の識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）表示させ、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を点滅（又は点灯）表示させるよう、ベース表示装置制御回路４０２に制御信号を送信する（Ｓ３３０２）。そして、ベース値表示処理を終了する。

【３９７７】

上述した通り、パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げ期間中は、ベース表示装置４０１の表示を、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値（有効なベース値）ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【３９７８】

一方、Ｓ３３０２の処理の結果、新規立上フラグ２０３ｐがオフである場合（Ｓ３３０１：Ｎｏ）、次いで、表示種別カウンタ２０３ｑを更新又は初期化してから５秒経過したかを判断する（Ｓ３３０３）。その結果、５秒経過している場合は（Ｓ３３０３：Ｙｅｓ）、表示種別カウンタ２０３ｑを更新し（Ｓ３３０４）、図４１２に示すＳ３３０５の処理へ移行する。一方、Ｓ３３０３の処理の結果、５秒経過していない場合は（Ｓ３３０３：Ｎｏ）、Ｓ３３０４の処理をスキップして、図４１２に示すＳ３３０５の処理へ移行する。

【３９７９】

Ｓ３３０４の表示種別カウンタ２０３ｑの更新では、表示種別カウンタ２０３ｑが３以外である場合、その表示種別カウンタ２０３ｑに１を加算する。また、表示種別カウンタ２０３ｑが３である場合は、表示種別カウンタ２０３ｑを０に初期化する。表示種別カウンタ２０３ｑを５秒毎に更新することで、ベース表示装置４０１に表示されるベース値の種類が、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値、リアルタイムベース値、前回ベース値、…の順に５秒毎に切り替えられる。

【３９８０】

図４１２を参照して、Ｓ３３０５の処理では、表示種別カウンタ２０３ｑの値を判断する（Ｓ３３０５）。そして、表示種別カウンタ２０３ｑが０の場合は（Ｓ３３０５：「０」）、ベース表示装置４０１にリアルタイムベース値を表示する期間である。そこで、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３０６）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３０６：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂＬ．」を点灯表示し、比率セグにリアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３０７）。上述した通り、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値が、総アウト個数３００以上に対して計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものとしてリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが１に設定される。よって、有効なベース値として計測されたリアルタイムベース値を、ベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。

【３９８１】

一方、Ｓ３３０６の処理の結果、リアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグが０である場合（Ｓ３３０６：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂＬ．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３０８）。

【３９８２】

上述した通り、リアルタイムベース値データ２０３ｌのベース値が、総アウト個数３００に満たないときに計測されたものである場合に、そのベース値が有効なものではないとしてリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグに０が設定される。これにより、総アウト個数が少ないことにより、現在有効なリアルタイムベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９８３】

また、Ｓ３３０５の処理の結果、表示種別カウンタ２０３ｑが１の場合は（Ｓ３３０５：「１」）、ベース表示装置４０１に前回ベース値を表示する期間である。そこで、前回ベ

ース値データ２０３ｍの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３０９）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３０９：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ１．」を点灯表示し、比率セグに前回ベース値データ２０３ｍのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１０）。これにより、前回ベース値データ２０３ｍに有効なベース値が格納された場合には、その有効な前回ベース値をベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。

【３９８４】

また、総アウト個数が６００００個に達し、前回ベース値データ２０３ｍへデータをシフトするときに、シフト対象であるリアルタイムベース値データ２０３ｌの有効データフラグは「１」となっており、シフト後の前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグも「１」となる。よって、パチンコ機１０の新規立上げが行われてから総アウト個数が最初に６００００個に達して以降、ベース表示装置４０１に前回ベース値を表示する場合に、前回ベース値データ２０３ｍに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【３９８５】

一方、Ｓ３３０９の処理の結果、前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグが０である場合は（Ｓ３３０９：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ１．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１１）。これにより、前回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「－－」によって、有効な前回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９８６】

Ｓ３３０５の処理の結果、表示種別カウンタ２０３ｑが２の場合は（Ｓ３３０５：「２」）、ベース表示装置４０１に前々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３１２）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３１２：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ２．」を点灯表示し、比率セグに前々回ベース値データ２０３ｎのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１３）。これにより、前々回ベース値データ２０３ｎに有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々回ベース値をベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。

【３９８７】

また、前々回ベース値データ２０３ｎに前回ベース値データ２０３ｍをシフトさせる場合、前回ベース値データ２０３ｍの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に２回目に達した場合に該当）、シフト後の前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々回ベース値を表示する場合に、前々回ベース値データ２０３ｎに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【３９８８】

一方、Ｓ３３１２の処理の結果、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが０である場合は（Ｓ３３１２：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ２．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１３）。これにより、前々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「－－」によって、有効な前々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９８９】

Ｓ３３０５の処理の結果、表示種別カウンタ２０３ｑが３の場合は（Ｓ３３０５：「３」）、ベース表示装置４０１に前々々回ベース値を表示する期間である。そこで、前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが１であるかを判断し（Ｓ３３１５）、その有効データフラグが１である場合は（Ｓ３３１５：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１の識

別セグに「ｂ３．」を点灯表示し、比率セグに前々々回ベース値データ２０３ｏのベース値を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１６）。これにより、前々々回ベース値データ２０３ｏに有効なベース値が格納された場合には、その有効な前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示して、示すことができる。

【３９９０】

また、前々々回ベース値データ２０３ｏに前々回ベース値データ２０３ｎをシフトさせる場合、前々回ベース値データ２０３ｎの有効データフラグが「１」となっていれば（ＲＡＭ全消去スイッチを操作しながら電源がオンされてＲＡＭ２０３の全ての初期化が実行された後、総アウト個数が６００００個に３回目に達した場合に該当）、シフト後の前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが「１」となる。よって、これ以降、ベース表示装置４０１に前々々回ベース値を表示する場合に、前々々回ベース値データ２０３ｏに格納されたベース値が有効なベース値として比率セグに表示されることになる。

【３９９１】

一方、Ｓ３３１５の処理の結果、前々々回ベース値データ２０３ｏの有効データフラグが０である場合は（Ｓ３３１５：Ｎｏ）、ベース表示装置４０１の識別セグに「ｂ２．」を点灯表示しつつ、比率セグに「－－」を点灯表示するように、ベース表示装置制御回路４０２に対して制御信号を送信する（Ｓ３３１７）。これにより、前々々回ベース値として有効なベース値が得られていない場合には、比率セグに表示される「－－」によって、有効な前々々回ベース値が得られていないことを示すことができる。

【３９９２】

Ｓ３３０７，Ｓ３３０８，Ｓ３３１０，Ｓ３３１１，Ｓ３３１３，Ｓ３３１４，Ｓ３３１６，Ｓ３３７１のいずれかの処理が終了すると、図４１１に示す通り、ベース値表示処理を終了する。

【３９９３】

以上説明した通り、第２０実施形態のパチンコ機１０によれば、ベース表示装置４０１には、総アウト個数が６００００個に到達するまでの期間中リアルタイムに計測しているリアルタイムベース値（以下「リアルタイムベース値」と称す）と、前回（直近で）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前回ベース値と、前回よりも１つ前に（前々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々回ベース値と、前々回よりも１つ前に（前々々回）総アウト個数が６００００個に達したときに計測された前々々回ベース値とが、所定期間毎に切り替えて表示される。リアルタイムベース値以外に過去複数回分のベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）も表示することで、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。

【３９９４】

また、第２０実施形態では、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯する。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【３９９５】

また、第２０実施形態のパチンコ機１０は、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合に、最初に総アウト個数が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる。パチンコ機１０の新規立上げでは、パチンコ機１０の品質確認等のための出荷検査等において、各入賞口に手で球を入れ賞球の払い出しを行う場合がある。よって、このときのベース値は、実際のパチンコ機１０のベース値とは大きく異なってくる。そこで、パチンコ機１０の新規立上げを行う場合に、最初に総アウト個数

が所定個数（本実施形態では３００個）となるまでの間のベース表示装置４０１の表示を通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させることで、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができる。また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【３９９６】

そのほか、第１６実施形態～第１９実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【３９９７】

＜第２１実施形態＞

次いで、図４１３～図４２６を参照して、本発明を適用した第２１実施形態のパチンコ機１０について説明する。第１６実施形態～第２０実施形態に係るパチンコ機１０では、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が、主制御装置１１０にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できないようにしていた。これに対し、第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を、複数段階（本実施形態では、設定値「１」～「６」の６段階）に変更できるように構成される。そして、第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の設定値（以下「確率設定値」という）を変更する場合（以下「設定変更モード」という）や、その確率設定値を確認する場合（以下「設定確認モード」という）に、その確率設定値を、第２０実施形態に係るパチンコ機１０に設けたベース表示装置４０１に表示させる。また、第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、ベース表示装置４０１において、パチンコ機１０にて生じたエラーの履歴（以下「エラー履歴」という）を表示可能に構成される。

【３９９８】

以下、第２１実施形態のパチンコ機１０について、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第２０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第２０実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【３９９９】

図４１３は、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の背面図である。第２１実施形態に係るパチンコ機１０は、ベース表示装置４０１が主制御装置１１０を構成する主基板上に配設され、図４１３に示す通り、パチンコ機１０の背面側を見たときにベース表示装置４０１の表示画面が見えるように組付けられている。ベース表示装置４０１には、通常時においてベース値が表示される一方、設定変更モード及び設定確認モードのときには確率設定値が表示される。また、ベース表示装置４０１には、エラー履歴も表示可能に構成される。

【４０００】

また、主制御装置１１０を構成する主基板上には、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１と、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させる場合に使用するエラー表示ボタン５０２が設けられている。設定キー５０１とエラー表示ボタン５０２とは、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。

【４００１】

ここで、図４１４を参照して、設定キー５０１について説明する。図４１４（ａ）は、設定キー５０１がオフ状態にある場合を示した設定キー５０１の正面図であり、図４１４（ｂ）は、設定キー５０１がオン状態にある場合を示した設定キー５０１の正面図である。設定キー５０１は、専用の鍵を設定キー５０１に設けられた鍵穴に挿入することによって、「ＯＦＦ」で示されたオフ側と「ＯＮ」で示されたオン側との２つの位置の間を回動可能に構成されている。設定キー５０１は、オフ側に位置している場合にオフ状態となり、温側に位置している場合にオン状態となる。

【４００２】

第２１実施形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１と、扉開放スイッチ（図示せず）との状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを決定する。なお、扉開放スイッチは、内枠１２が開錠されて開放された（扉が開放された）ことを検出するスイッチである。

【４００３】

図４７は、パチンコ機１０の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機１０の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ１２２、設定キー５０１及び扉開放スイッチ（図示せず）の各々の状態とを示した図である。

【４００４】

パチンコ機１０の立ち上げモードには、通常モードと、ＲＡＭクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの４モードが用意されている。ＲＡＭクリアモードは、パチンコ機１０を初期状態に戻すためにＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【４００５】

通常モードは、これらＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に格納されていない場合や、ＲＡＭ２０３に格納されたデータが壊れている場合を除いて、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機１０の遊技を再開するためのモードである。

【４００６】

そして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることなく、また、設定キー５０１をオフ状態にしたまま、パチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０は通常モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオフ状態のままＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０はＲＡＭクリアモードで立ち上がる。

【４００７】

一方、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機１０は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであることを条件としてパチンコ機１０は設定確認モードで立ち上がる。

【４００８】

このように、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、設定キー５０１をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【４００９】

一方、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠１２を開錠して開放した上で設定キー５０１をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４０１０】

即ち、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４０１１】
ここで、確率設定値の変更が行われた場合、遊技における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更されるので、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続すると、パチンコ機１０が所定の遊技性能を発揮できなくなるおそれがある。このため、パチンコ機１０は、設定変更モードで確率設定値の変更を行うと、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）する。一方、設定確認モードは、確率設定値を確認するだけの立ち上げモードであるため、電源断前の遊技状態を引き継いで遊技を継続できるよう、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持させる（クリアしない）。
【４０１２】
そこで、本実施形態では、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされる設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げる場合は、内枠１２を開錠して開放した上で設定キー５０１をオン状態にしつつＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンすることとし、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされない設定確認モードにてパチンコ機１０を立ち上げる場合は、内枠１２を開錠して開放した上で設定キー５０１をオン状態にしつつＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフのままパチンコ機１０の電源をオンすることとした。
【４０１３】
このように、確率設定値に関係する設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合は、パチンコ機１０の電源を入れる前に、設定キー５０１をオン状態にしておく。そして、ＲＡＭ２０３に格納されたデータをクリアするＲＡＭクリアモード又は設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を押しながら（オンしながら）、パチンコ機１０の電源をオンする。つまり、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機１０への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。
【４０１４】
また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げるためには、設定キー５０１に挿入可能な専用の鍵が必要となり、その鍵はホールが管理することとなる。よって、遊技者が勝手に確率設定値を確認して大当たり確率及び／又は当たり確率が高確率のパチンコ機１０を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、通常遊技者が容易に触れない位置に設けられているので、その点においても、遊技者が勝手に確率設定値を高確率に変更することを抑制できる。
【４０１５】
また、同時に操作すべきスイッチ等は設定操作モードで立ち上げる場合であっても２つであり、両手で十分に操作可能であるので、操作性がよい。以上より、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と設定キー５０１とのオン／オフを使い分けることで、パチンコ機１０の立ち上げモードを容易に且つ簡単に選択できる。
【４０１６】
なお、本実施形態では、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠１２が開放されていることを条件としている。
【４０１７】
これは、確率設定値の変更や確認を行うためには、パチンコ機１０の背面側にあるベース表示装置４０１に表示された確率設定値をホール関係者等が視認する必要があるため、内枠１２が開放されている必要があるためである。そこで、設定キー５０１がオン状態にあるにもかかわらず内枠１２が開放されずにパチンコ機１０の電源がオンされた場合は、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げず、設定キー５０１がオフ状態の場合と同様に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであれば通常モードでパチンコ機１０を立ち上げ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであればＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定キー５０１がオン状態のまま内枠１２が閉じられているにも関わらず、パチンコ機１０の電源がオンされて、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上

がり、パチンコ機１０において遊技が開始されないことを抑制できる。また、内枠１２を開放するためには、ホール側が管理する専用の鍵が必要となる。よって、遊技者が勝手に内枠１２を開放して、確率設定値を確認して大当たり確率及び／又は当たり確率が高確率のパチンコ機１０を探したり、勝手に確率設定値を高確率に変更したりすることを抑制できる。

【４０１８】

なお、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、扉開放スイッチがオンであること、即ち、内枠１２が開放されていることを必ずしも条件としなくてもよい。つまり、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げてもよい。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチがオンであるか否かにかかわらずパチンコ機１０を設定確認モードで立ち上げてもよい。

【４０１９】

さて、本パチンコ機１０は、立ち上げモードの１つとして、確率設定値を変更又は確認するための設定変更モード及び設定確認モードを用意したが、本実施形態では、確率設定値の変更及び確認は、この設定確認モードによってパチンコ機１０の立ち上げ時（電源オン時）にのみ可能とし、遊技が進行している間は確率設定値の確認が行えないようになっている。これは、次の理由による。

【４０２０】

即ち、ベース表示装置４０１によるベース値の表示といった役物比率や、役物比率等に係る表示、また、遊技性能や遊技状態等を表す値の表示は、不正行為を早期に発見できるようにするため、原則、遊技中は表示しなければならない。よって、遊技者による遊技が行われている間は少なくとも確率設定値の表示ができない。

【４０２１】

仮に、設定キー５０１がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機１０の立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であれば、遊技を停止させることも考えられる。しかしながら、主制御装置１１０では遊技を停止することに伴って、変動時間を止めることはできるが、第３図柄表示装置８１では変動演出が継続して行われるおそれがあり、主制御装置１１０と、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４との間で不整合が生じるおそれがある。

【４０２２】

また、設定キー５０１がオン状態とされることで確率設定値の表示がパチンコ機１０の立ち上げ時以外にも行えるようにした場合、それが遊技者による遊技が行われている最中であってもそのまま遊技を継続し、確率設定値の確認をベース表示装置４０１にて行えるようにすることも考えられるが、ベース表示装置４０１の表示を確認するためには内枠１２を開放させる必要があるため、実質的に遊技者が遊技を継続することは困難である。

【４０２３】

また、設定キー５０１がオン状態とされた後、大当たりや保留された分を含めて全ての変動演出が終了するのを待って、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示することも考えられる。しかしながら、変動演出の中には変動時間が長いものが多く含まれ、中には５分程度継続されるものもある。また、普通図柄の変動時間も遊技状態が通常時においては長く設定されており、これらすべての保留が消化されるまでに多くの時間がかかるため、確率設定値が表示されるまで待ちづらい。

【４０２４】

そこで、本パチンコ機１０では、確率設定値を変更又は確認したい場合、一旦パチンコ機１０の電源をオフし、設定キー５０１をオン状態にして再びパチンコ機１０の電源をオンする。これにより、パチンコ機１０にて遊技が行われていない状態で確率設定値をベース表示装置４０１に表示させることができ、確実に確率設定値をホール関係者等に変更又は

確認させることができる。また、一旦パチンコ機１０の電源をオフにすることで、電源断前の状態がＲＡＭ２０３にバックアップされ、そのバックアップされた状態がクリアされることなく立ち上げ処理が行われるので、設定確認モードで確率設定値を確認したとしても、遊技を電源断前の状態から再開させることができる。

【４０２５】

また、確率設定値の変更又は確認をパチンコ機１０の立ち上げ時に限定することで、遊技者が通常時に勝手に確率設定値を確認したり、変更したりすることを抑制できる。

【４０２６】

図４１６（ａ）は、設定変更モードにおけるＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１の役割を示した図である。また、図４１６（ｂ）は、設定確認モードにおける設定キー５０１の役割を示した図である。

【４０２７】

図４１６（ａ）に示す通り、設定変更モードの場合にＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされると、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値が更新される。また、設定変更モードの場合に設定キー５０１がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置４０１に表示された確率設定値が、パチンコ機１０における確率設定値として確定される。

【４０２８】

本実施形態では、確率設定値として「１」～「６」が設定可能となっており、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が、ＲＯＭ２０２に予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機１０では、確率設定値が小さい（１に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい（６に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が定められている。

【４０２９】

なお、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、ＲＡＭ２０３に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。

【４０３０】

設定変更モードでは、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる度に、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値が１ずつ加算される。ただし、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値が「６」であるときにＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたときには、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値は「１」に更新される。つまり、設定変更モードにおいてＲＡＭ消去スイッチ１２２が押される度に、ベース表示装置４０１に表示される確率設定値が、「１」～「６」の範囲を１ずつ加算されながらループする。

【４０３１】

そして、設定変更モードにおいて、設定キー５０１がオフ状態にされると、その時点でベース表示装置４０１に表示された確率設定値がパチンコ機１０の確率設定値として確定される。そして、ＲＡＭ２０３のデータがクリアされた後、パチンコ機１０は、確定された確率設定値で以後遊技制御を行うと共に、ベース表示装置４０１にはベース値を表示する。

【４０３２】

設定確定モードでは、図４１６（ｂ）に示す通り、設定キー５０１がオフ状態にされると、設定確認モードを終了し、ベース表示装置４０１に表示させていた確率設定値に代えて、ベース値を表示する。

【４０３３】

次いで、図４１７を参照して、設定変更モード及び設定確認モードの場合にベース表示装置４０１に表示させる確率設定値の表示内容について説明する。図４１７は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図４１７（ａ）は、その一例である。

【４０３４】

図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂのすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントを消灯し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、確率設定値（１～６）を表示する。

【４０３５】

第２０実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字（ｂＬ．、ｂ１．…等）を表示するのに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「６」であった場合、比率セグには「０６」として表示される。これに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０３６】

図４１７（ｂ）は、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。図４１７（ｂ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「－－」を表示させる。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいても、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。つまり、当該セグメントにも「－」を表示させる。そして、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、確率設定値（１～６）を表示する。

【４０３７】

これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃに「－」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃの表示を見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０３８】

図４１７（ｃ－１）は、設定変更モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例

を示した模式図であり、図４１７（ｃ－２）は、設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。この例では、設定変更モードと設定確認モードとにおいても、その表示内容を変えている。具体的には、識別セグは、図４１７（ａ）と同様に、その識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂのすべてのセグメントを消灯する。一方、比率セグは、その比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいて設定変更モードを示す「Ｈ」又は設定確認モードを示す「Ｃ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄにおいて確率設定値（１～６）を表示する。

【４０３９】

これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。

【４０４０】

また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「６」であった場合、比率セグには「０６」として表示される。これに対し、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいては、設定変更モード時には「Ｈ」が表示され、設定確認モード時には「Ｃ」が表示される。これにより、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに数字とは異なる「Ｈ」又は「Ｃ」が表示されることで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０４１】

また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。

【４０４２】

図４１７（ｄ－１）は、設定変更モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図であり、図４１７（ｄ－２）は、設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）と同様に、設定変更モードと設定確認モードとにおいて、その表示内容を変えている。具体的には、識別セグは、図４１７（ｂ）と同様に、その識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「－－」を表示させる。一方、比率セグは、その比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄは、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）と同様に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにおいて設定変更モードを示す「Ｈ」又は設定確認モードを示す「Ｃ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄにおいて確率設定値（１～６）を表示する。

【４０４３】

これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、識別セグの表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに数字とは異なる「Ｈ」又は「Ｃ」が表示されることで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを

明確に示すことができる。
【４０４４】
図４１７（ｅ－１）は、設定変更モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図であり、図４１７（ｅ－２）は、設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容の別例を示した模式図である。この例でも、設定変更モードと設定確認モードとにおいてその表示内容を変えているが、その表示内容を識別セグにて変えている点で、図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）の例や図４１７（ｄ－１）、（ｄ－２）の例と異なる。具体的には、識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、設定変更モード時には「ＳＨ．」を表示し、設定確認モード時には「ＳＣ．」を表示する。一方、比率セグは、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントを消灯し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、確率設定値（１～６）を表示する。
【４０４５】
上述した通り、ベース値をベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字（ｂＬ．、ｂ１．…等）を表示するのに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モードの場合は設定変更モードを示す「ＳＨ．」を表示し、設定確認モードの場合は設定確認モードを示す「ＳＣ．」を表示する。このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と、設定変更モード及び設定確認モードとで、異なる表示内容とすることで、両者を明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかを把握させることができる。また、設定変更モードと設定確認モードとで、識別セグに異なる表示内容を表示させることで、現在、設定変更モードであるのか設定確認モードであるのかを明確に示すことができる。
【４０４６】
また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する一方、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が少なくともベース値ではなく確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。
【４０４７】
図４１３に戻り、説明を続ける。エラー表示ボタン５０２は、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させるためのボタンである。上述した通り、ベース表示装置４０１は、パチンコ機１０にて生じたエラーの履歴であるエラー履歴を表示可能としている。このエラー履歴の表示は、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に限りベース表示装置４０１に表示される。即ち、エラー表示ボタン５０２が押下操作されない限り、ベース表示装置４０１にはベース値が表示され続ける。
【４０４８】
パチンコ機１０に衝撃を加えたり、磁石を近づけたりして、球の流下方向を変えて、球を各種入賞口へ入賞させて、意図的に賞球を得たり大当たり抽選を行わせたりする不正行為や、スルーゲート６７へ球を通過させて普通図柄の当たり抽選を意図的に行わせたりする不正行為が行われる場合がある。そこで、パチンコ機１０は、衝撃を検知したり、磁石の接近を検知したりできるように構成し、これらを検知した場合には、重大なエラーとして遊技を停止する。このとき、ベース表示装置４０１にはエラー履歴を表示するのではなく、ベース値を表示し続ける。
【４０４９】
仮に、重大なエラーを検知した場合に、ベース表示装置４０１にそのエラー種別を表示するように構成したとすると、ベース値等が変更されるように不正行為を行ったものが、ベ

ース表示装置４０１に表示されるベース値を隠すために、わざとパチンコ機１０に衝撃を与えたり、磁石を近づけたりして重大なエラーを引き起こして、ベース表示装置４０１にエラー種別を表示させ、ベース値が表示されないように仕向けることが考えられる。

【４０５０】

これに対し、本パチンコ機１０では、重大なエラーを検知したとしても、ベース表示装置４０１にベース値を表示し続けることで、ベース値等が変更されるような不正行為を行った者が、不正行為後のベース値の表示を隠せなくすることができ、確実にそのベース値に対する不正行為を発見できる。

【４０５１】

そして、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されると、その押下操作される間に限り、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示される。この表示されたエラー履歴により、ホール関係者等はパチンコ機１０にて生じたエラーがどのようなエラーであるかを把握することができる。エラー表示ボタン５０２の押下操作が解除されると、ベース表示装置４０１には再びベース値が表示される。

【４０５２】

なお、エラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみを表示するものであってもよい。また、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものであってもよい。最大で複数回分のエラー種別を表示する場合は、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に、所定時間ずつベース表示装置４０１に表示させる。また、パチンコ機１０においてエラーが発生していない場合（又はエラーの記録が残っていない場合）にエラー表示ボタン５０２が押下操作された場合には、その押下操作が行われている間、エラーの記録がない旨を示す表示をベース表示装置４０１に表示させてもよいし、ベース値をそのまま表示させ続けてもよい。

【４０５３】

また、本パチンコ機１０では、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている間に、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されるが、ベース表示装置４０１にベース値が表示されているときにエラー表示ボタン５０２が一回押されると、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示させ、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示されているときにエラー表示ボタン５０２が一回押されると、ベース表示装置４０１にベース値を再表示させるように構成されてもよい。

【４０５４】

ここで、図４１８を参照して、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示内容について説明する。図４１８は、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示内容の種々の例を模式的に示した模式図であり、図４１８（ａ）は、その一例である。

【４０５５】

図４１８（ａ）に示す例では、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂのすべてのセグメントを消灯する。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴を表示することを示す「Ｅ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、エラー種別を数値で表示する。例えば、衝撃検知エラーであればエラー種別として「１」を表示し、磁石検知エラーであればエラー種別として「２」を表示する。

【４０５６】

第２０実施形態で説明した通り、ベース値をベース表示装置４０１に表示する場合、識別セグには、比率セグに表示されるベース値の種別を識別するための文字（ｂＬ．、ｂ１．…等）を表示するのに対し、図４１７（ａ）に示す例では、設定変更モード及び設定確認モードの場合に、識別セグのセグメントをすべて消灯させる。これにより、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表

示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する。即ち、ベース値が例えば「６」であった場合、比率セグには「０６」として表示される。これに対し、図４１８（ａ）に示す例では、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して確率設定値を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」を表示するので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０５７】

また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、図４１７（ａ）や図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、ベース表示装置４０１において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。

【４０５８】

一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、図４１７（ｂ）や図４１７（ｄ－１）、（ｄ－２）、図４１７（ｅ－１）、（ｅ－２）である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０５９】

図４１８（ｂ）は、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示内容の別例を示した模式図である。図４１８（ｂ）に示す例では、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、ベース表示装置４０１の識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ，４０１ｂにおいて、真ん中の横棒のセグメントのみ点灯し、その他のセグメントを消灯する。即ち、識別セグには「－－」を表示させる。また、ベース表示装置４０１の比率セグを構成する７セグメント表示器４０１ｃ，４０１ｄのうち、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴を表示することを示す「Ｅ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、図４１８（ａ）と同様にエラー種別を数値で表示する。

【４０６０】

これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができるので、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用してベース履歴を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃの表示を見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が確率設定値であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０６１】

また、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、

図４１７（ｂ）や図４１７（ｄ－１）、（ｄ－２）である場合であっても、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、ベース表示装置４０１において確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。

【４０６２】

一方、設定変更モード及び設定確認モードにおけるベース表示装置４０１の表示内容が、図４１７（ａ）や図４１７（ｃ－１）、（ｃ－２）、図４１７（ｅ－１）、（ｅ－２）である場合は、識別セグにおける表示を、確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで明確に差別化させることができ、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合に、左側の７セグメント表示器４０１ｃにエラー履歴の表示を示す「Ｅ」が表示されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。

【４０６３】

図４１８（ｃ－１）は、エラー履歴として時間的に最も近くに生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図であり、図４１８（ｃ－２）は、エラー履歴として時間的に２番目に近く生じたエラー種別を表示する場合の表示内容の一例を示した模式図である。図４１８（ｃ－１）、（ｃ－２）の例では、識別セグを構成する７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂのうち、左側の７セグメント表示器４０１ａにおいて、エラー履歴の表示を示す「Ｅ」を表示し、右側の７セグメント表示器４０１ｂにおいて、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示する。つまり、識別セグが「Ｅ１．」と表示される場合は、時間的に最も近く生じたエラーのエラー種別を表示することを示し、識別セグが「Ｅ２．」と表示される場合は、時間的に２番目に近く生じたエラーのエラー種別が表示されることを示す。一方、比率セグは、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントを消灯し、右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用して、エラー種別を表示する。

【４０６４】

このように、識別セグに表示される表示内容として、ベース値を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とエラー履歴を表示させる場合とで、異なる表示内容とすることで、各々の明確に差別化できる。よって、一見しただけで、ベース表示装置４０１に表示されている情報が、ベース値であるか確率設定値であるかエラー履歴であるかを把握させることができる。また、識別セグにおいて、表示するエラー種別が時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを示す数値を表示することで、表示されているエラー種別が、時間的に何番目に近く生じたエラーに関するものであるかを明確に示すことができる。

【４０６５】

また、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合、比率セグには、そのベース値を２桁で表示する一方、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合は、比率セグの右側の７セグメント表示器４０１ｄのみを使用してエラー種別を表示し、左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントは消灯されるので、識別セグが壊れて点灯できない状態にあったとしても、比率セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃのすべてのセグメントが消灯されているのを見て、ベース表示装置４０１に表示されている情報が少なくともベース値ではないことをホール関係者等の対して明確に把握させることができる。そして、パチンコ機１０の立ち上げ時ではない、エラー表示ボタン５０２が押下操作されている等の状況から、ベース表示装置４０１に表示されている情報がエラー履歴であることをホール関係者等に対して容易に把握させることができる。

【４０６６】

次いで、図４１９を参照して、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａにおいて、ベース表示装置４０１が設定変更モードによる確率設定値の表示（以下「設定変更中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様と、設定確認モードによる確率設定値の表示（以下「設定確認中表示」と称す）を行っていることを示す表示態様とについて説明する。

【４０６７】

まず、図４１９（ａ）は、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを模式的に示した模式図である。ＬＥＤ３７ａは、第１６実施形態の説明において上述した通り複数設けられており、複数のＬＥＤ３７ａの点灯状態によって、変動表示を行ったり、変動表示後に抽選の結果に応じた図柄を示したり、保留級数を示したりする。また、ＬＥＤ３７ａには、大当たりが発生した場合に、その大当たりにおける最大ラウンド数を報知するためのラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１が７個（第１ラウンド数報知ＬＥＤ～第７ラウンド数報知ＬＥＤ）含まれる。

【４０６８】

本パチンコ機１０は、このラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１を用いて、最大ラウンド数の報知とは異なる点灯パターンでラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１を点灯させることで、設定変更中表示が行われていること又は設定確認中表示が行われていることを報知する。

【４０６９】

図４１９（ｂ）は、ラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１において、最大ラウンド数が２であることを報知する場合の点灯パターンと、最大ラウンド数が１５であることを報知する場合の点灯パターンと、設定変更中表示であることを報知する場合の点灯パターンと、設定確認中表示であることを報知する場合の点灯パターンとを示した図である。

【４０７０】

最大ラウンド数が２であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

【４０７１】

最大ラウンド数が１５であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」である。

【４０７２】

設定変更中表示であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

【４０７３】

設定確認中表示であることを報知する場合のラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１の点灯パターンは、第１ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第２ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第３ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第４ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第５ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」、第６ラウンド数報知ＬＥＤが「オフ」、第７ラウンド数報知ＬＥＤが「オン」である。

【４０７４】

なお、本実施形態では、ラウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１を用いて、大当たり時の最大ラウンド数を報知するだけでなく、それらの報知で使用される点灯パターンと異なる点灯パターンによって設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、大当たり図柄を報知するＬＥＤや当たり図柄を報知するＬＥＤ等、ラ

ウンド数報知ＬＥＤ３７ａ１以外のＬＥＤを用いて、又は、ＬＥＤ３７ａ全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。これにより、第１図柄表示装置３７のハード構成を変更することなく、ソフトウェアの制御のみで、第１図柄表示装置３７において設定変更中表示または設定確認中表示を報知することができる。

【４０７５】

次に、図４２０を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４２０は、そのパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２１実施形態のパチンコ機１０が、第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、設定キー５０１及びエラー表示ボタン５０２が主制御装置１１０の入出力ポート２０５に接続されている点と、衝撃検知センサ５０３及び磁気センサ５０４が払出制御装置１１１の入出力ポート２１５に接続されている点である。また、払出制御装置１１１から主制御装置１１０に対して、エラー検知信号が出力される点も第２０実施形態のパチンコ機１０と相違する。

【４０７６】

設定キー５０１は、オフ状態であるかオン状態であるかを示す信号を主制御装置１１０に対して出力する。主制御装置１１０は、電源がオンされたときに実行される立ち上げ処理の中で設定キー５０１の状態を把握し、また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が設けられたＲＡＭ消去スイッチ回路２５３から出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２や、扉開放スイッチより出力される信号の内容を把握して、図４１５で示した条件に基づいて立ち上げモードを決定する。

【４０７７】

エラー表示ボタン５０２は、押下操作の有無を示す信号を主制御装置１１０に対して出力する。主制御装置１１０は、エラー表示ボタン５０２から出力される信号に基づいて、エラー表示ボタン５０２の押下操作の有無を判断し、押下操作されている間はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる。

【４０７８】

衝撃検知センサ５０３は、パチンコ機１０に衝撃が加えられたことを検知するためのセンサである。磁気センサ５０４は、パチンコ機１０に磁石が近づけられたことを検知するためのセンサである。

【４０７９】

衝撃検知センサ５０３により、パチンコ機１０に衝撃が加えられたことが検知されると、払出制御装置１１１は、不正行為者によりパチンコ機１０に衝撃が与えられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があると判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置１１２に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置１１０に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

【４０８０】

また、磁気センサ５０４により、パチンコ機１０に磁石が近づけられたことが検知されると、払出制御装置１１１は、不正行為者によりパチンコ機１０に磁石が近づけられ、球の流下方向が不正に変更された可能性があると判断し、重大なエラーの発生として、発射制御装置１１２に対して球の発射を停止するよう指示すると共に、主制御装置１１０に対して当該エラーの発生を通知するためのエラー検知信号を出力する。

【４０８１】

主制御装置１１０は、払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信すると、遊技の進行を停止させる。これにより、重大なエラーが発生した可能性がある場合は、パチンコ機１０における遊技を停止させることができる。また、主制御装置１１０は、払出制御装置１１１より受信したエラー検知信号にて通知されるエラー種別（衝撃検知エラーか、磁石検知エラーか）を、後述するＲＡＭ２０３のエラー用データ２０３ｔ（図４２１参照）に格納する。エラー表示ボタン５０２が押下操作された場合、エラー用データ２０３ｔに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置４０１にエラー履歴を表示する。

【４０８２】
図４２１は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１内のＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この外作業エリア２０３ｙ１には、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとが少なくとも格納される。
【４０８３】
ベース値用データ２０３ｒは、ベース値を算出し、また、算出したベース値をベース表示装置４０１に表示させるために必要なデータであり、例えば、図４０７（ａ）にて示した総アウト個数カウンタ２０３ｊ、低確払出個数カウンタ２０３ｋ、リアルタイムベース値データ２０３ｌ、前回ベース値データ２０３ｍ、前々回ベース値データ２０３ｎ、前々々回ベース値データ２０３ｏ、新規立上フラグ２０３ｐ等によって構成される。
【４０８４】
役物比率用データ２０３ｓは、役物比率を算出し、また、算出した役物比率をベース表示装置４０１に表示させるために必要なデータであり、例えば、図３７４にて示した始１カウンタ２６３ａ、始２カウンタ２６３ｂ、普１カウンタ２６３ｃ、普２カウンタ２６３ｄ、大入賞口カウンタ２６３ｅ、アウトカウンタ２６３ｆ、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂに相当するデータ又は同様のデータによって構成される。
【４０８５】
エラー用データ２０３ｔは、パチンコ機１０にて生じたエラーのエラー種別を示すデータである。払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信した場合に、そのエラー検知信号により示されるエラー種別がエラー用データ２０３ｔとして格納される。エラー表示ボタン５０２が押下操作された場合、このエラー用データ２０３ｔに格納されたエラー種別に基づいて、ベース表示装置４０１にエラー履歴が表示される。
【４０８６】
ここで、ベース表示装置４０１に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみとした場合は、エラー用データ２０３ｔには常に最新のエラー種別のみが格納される。具体的には、主制御装置１１０は払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信すると、そのエラー検知信号により示されるエラー種別でエラー用データ２０３ｔを上書きする。これにより、ベース表示装置４０１には、常に最新のエラー種別のみが格納され、ベース表示装置４０１に表示されるエラー履歴は、時間的に最も近くに生じたエラー種別のみが表示される。
【４０８７】
一方、ベース表示装置４０１に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものとした場合は、エラー用データ２０３ｔには、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に複数回分格納される。
【４０８８】
例えば、エラー用データ２０３ｔに、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に４回分のエラー種別が格納されるように、エラー用データ２０３ｔは、時間的に最も近くに生じたエラー種別を格納する第１エラー種別データと、時間的に２番目に近くに生じたエラー種別を格納する第２エラー種別データと、時間的に３番目に近くに生じたエラー種別を格納する第３エラー種別データと、時間的に４番目に近くに生じたエラー種別を格納する第４エラー種別データと、を有する。そして、主制御装置１１０は払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信すると、第３エラー種別データを第４エラー種別データにシフトさせ、第２エラー種別データを第３エラー種別データにシフトさせ、第１エラー種別データを第２エラー種別データにシフトさせて、受信したエラー検知信号により示されるエラー種別を第１エラー種別データとして格納する。これにより、エラー用データ２０３ｔには、発生した時間が現在の時間から最も近いものから順に４回分のエラー種別が格納され、ベース表示装置４０１には、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別が表示される。また、

この場合、各エラー種別データのシフトをＬＤＩＲ命令１つでシフト処理を行えるように、各エラー種別データのアドレスを割り当てれば、ＬＤＩＲ命令１つだけで、そのシフト処理を行うことができる。

【４０８９】

なお、ベース表示装置４０１に表示するエラー履歴を、時間的に最も近くに生じたエラーを含め、当該エラーからさかのぼって最大で複数回分（例えば４回分）のエラー種別を表示するものとした場合において、エラー用データ２０３ｔをＦＩＦＯ（Ｆｉｒｓｔ Ｉｎ Ｆｉｒｓｔ Ｏｕｔ）方式のリングバッファで構成し、その複数回分のエラー種別を格納するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０は、払出制御装置１１１よりエラー検知信号を受信したときに、そのエラー種別を格納するアドレス（リングバッファポインタ）を更新するようにすればよい。

【４０９０】

ここで、パチンコ機１０は、ＲＡＭクリアモードで立ち上げが行われた場合、少なくともベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとを消去せずに保持したままとする。これにより、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされても、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔを消去することはできないので、これらをベース表示装置４０１に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。

【４０９１】

また、パチンコ機１０は、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合もＲＡＭ２０３のデータの消去が行われるが、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔとは消去せずに保持したままとする。これにより、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとして確率設定値の変更をしたとしても、その証拠が隠蔽されることを抑制できる。一方で、役物比率用データ２０３ｓは、確率設定値の変更後に行われるＲＡＭ２０３のデータの消去の中で消去される。これは、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ２０３ｓが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなるためである。一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、ベース値用データ２０３ｒを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。

【４０９２】

このように、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去において、ベース表示装置４０１の表示に関係するデータの内、一部のデータは消去せずに保持したままとし、残りのデータを消去することで、各々のデータの実情にあわせて、データを保持又は消去することができる。

【４０９３】

また、外作業エリア２０３ｙ１において、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去にて消去するエリアと、消去せずに保持するエリアとに分割し、消去するエリアに役物比率用データ２０３ｓを格納し、消去せずに保持するエリアにベース値用データ２０３ｒ及びエラー用データ２０３ｔを格納するようにしてもよい。これにより、消去するエリアに格納された役物比率用データ２０３ｓを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去にて容易に消去することができると共に、消去せずに保持するエリアに格納されたベース値用データ２０３ｒ及びエラー用データ２０３ｔを含むデータを、確率設定値の変更が行われた後のＲＡＭ２０３のデータの消去にて確実の保持させておくことができる。

【４０９４】

次いで、図４２２を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明す

る。図４２２は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【４０９５】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ４００１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する。

【４０９６】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（Ｓ４００２）。本実施形態では、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図４２６参照）を４ミリ秒毎に発生するタイマ割込み（以下「４ミリ秒タイマ割込み」と称す）を契機として実行し、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図４２５参照）を２ミリ秒毎に発生するタイマ割込み（以下「２ミリ秒タイマ割込み」と称す）を契機として実行する。Ｓ４００２に処理では、例えば、これら４ミリ秒タイマ割込みや２ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置１１０に設けられた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、Ｓ４００２の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。

【４０９７】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で２ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、２ミリ秒毎に２ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示させることができる。

【４０９８】

なお、Ｓ４００２の処理で、４ミリ秒タイマ割込みの許可や、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。Ｓ４００２の処理で、４ミリ秒タイマ割込みの許可又は／及び乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（Ｓ４０１３）の中で、Ｓ４００２の処理で行わなかった４ミリ秒タイマ割込みの許可又は／及び乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにしてもよい。

【４０９９】

次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判別し（Ｓ４００３）、オンされていれば（Ｓ４００３：Ｙｅｓ）、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する（Ｓ４００４）。Ｓ４００４の処理において肯定判断がなされた場合（Ｓ４００４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、設定キー５０１がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図４１５で示した通り、立ち上げモードを設定変更モードとし、設定変更処理を実行する（Ｓ４００５）。

【４１００】

ここで、図４２３を参照して、その設定変更処理（Ｓ４００５）の詳細を説明する。図４２３は、その設定変更処理（Ｓ４００５）を示すフローチャートである。設定変更処理（Ｓ４００５）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【４１０１】

この設定変更処理（Ｓ４００５）では、まず、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の開始を設定する（Ｓ４１０１）。この確率設定値の表示の開始設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－１）、（ｄ－１）、（ｅ－１）のいずれかとなる。

【４１０２】

なお、ここで表示される確率設定値は、必ず特定の値に固定されるようにしてもよい。即ち、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置４０１には、必ず特定の確率設定値で表示が開始されるようにしてもよい。特定の確率設定値としては、例え

ば、確率設定値（「１」～「６」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「３」又は「４」であってもよいし、確率設定値の最大値である「６」であってもよい。これにより、電源断される前に設定されていた確率設定値にかかわらず、ホール関係者等は確率設定値を特定の確率設定値から変更できる。

【４１０３】

一方で、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、電源断される前に設定されていた確率設定値を考慮しながら、確率設定値を変更できる。

【４１０４】

また、立ち上げモードが設定変更モードとなった場合、ベース表示装置４０１には、電源断される前に設定されていた確率設定値が３以上であれば、確率設定値を「３」として表示を開始し、電源断される前に設定されていた確率設定値が３未満であれば、その電源断される前に設定されていた確率設定値をそのままで表示が開始されるようにしてもよい。例えば、電源断される前に設定された確率設定値が「５」や「６」などの高い場合、確率設定値を少しだけ（例えば１だけ）小さくしたい場合が多々生じ得る。このような場合において、確率設定値を、電源断される前に設定された確率設定値そのままで表示を開始すると、次のような問題が生じる。即ち、確率設定値の更新は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンする毎に１ずつ加算され、確率設定値が「６」の場合にＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされた場合には、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。よって、例えば、確率設定値を「６」から「５」に変更したい場合、ＲＡＭ消去スイッチ１２２のオンを繰り返しながら、ほぼ確率設定値を１周させなければならない。これに対し、電源断される前に設定された確率設定値が高い場合に、確率設定値を「３」で表示を開始することで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンする回数を抑えながら、確率設定値の更新を行うことができる。

【４１０５】

次に、確率設定値が「１」～「６」の範囲にあるか否かを判断し（Ｓ４１０２）、所定の範囲内にない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ４１０２：Ｎｏ）、確率設定値を初期値に変更し（Ｓ４１０３）、Ｓ４１０４の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「６」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「３」又は「４」であってもよいし、確率設定値の最大値である「６」であってもよい。一方、Ｓ４１０２の処理の結果、確率設定値が「１」～「６」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ４１０２：Ｙｅｓ）、Ｓ４１０３の処理をスキップして、Ｓ４１０４の処理へ移行する。

【４１０６】

Ｓ４１０４の処理では、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４１０４）。Ｓ４１０４の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。これは、後述の通り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされずにパチンコ機１０が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内になければ、この設定変更処理が実行されるが、このとき設定キー５０１は、オフ状態になっているのが通常であるからである。仮に、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断すると、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内にないとして、この設定変更処理が実行されたとしても、設定キー５０１がオフ状態にあれば、このＳ４１０４の処理ですぐに肯定判断され、後述する通り、確率設定値が確定されて設定変更処理が終了してしまう。よって、ホール関係者等が確率設定値の変更ができなくなる。これに対し、Ｓ４１０４の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断すれば、ホール関係者等が、設定キー５０１をオフ状態から一

旦オン状態に、更にオフ状態に戻す操作をしなければ、Ｓ４１０４の処理にて肯定判断が行われないので、ホール関係者等による確率設定値の変更が可能となる。

【４１０７】

なお、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされずにパチンコ機１０が立ち上げられた場合に、確率設定値が壊れていて正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内になくても、設定変更処理を実行しない場合は（たとえば、ホール関係者に、設定変更モードでパチンコ機１０を再立ち上げするように促すような場合が該当）、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４１０８】

Ｓ４１０４の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態となっていないと判断される場合は（Ｓ４１０４：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かを判断する（Ｓ４１０５）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断されれば（Ｓ４１０５：Ｎｏ）、Ｓ４１０２の処理へ戻り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断されれば（Ｓ４１０５：Ｙｅｓ）、確率設定値を更新して（Ｓ４１０６）、Ｓ４１０２の処理へ戻る。Ｓ４１０６の処理である確率設定値の更新は、上述した通り、それまでの確率設定値が「１」～「５」である場合は、その確率設定値に１を加算し、それまでの確率設定値が「６」である場合は、確率設定値を「１」に戻すことで行われる。Ｓ４１０６の処理により更新された確率設定値は、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に表示される。

【４１０９】

Ｓ４１０２→Ｓ４１０３→Ｓ４１０４：Ｎｏ→Ｓ４１０５（及びＳ４１０６）→Ｓ４１０２のループ処理は、Ｓ４１０４の処理によって、設定キー５０１がオン状態となったと判断されるまで（Ｓ４１０４：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ４１０４の処理により、設定キー５０１がオン状態となったと判断される場合は（Ｓ４１０４：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（Ｓ４１０７）。そして、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ４１０８）、設定変更処理を終了する。Ｓ４１０８の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。

【４１１０】

図４２２に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。Ｓ４００５の設定変更処理が終了すると、次いで、設定変更ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００６）。この設定変更ＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）と、役物比率用データ２０３ｓとを消去（クリア）する一方、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔとは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）を消去することにより、新しく設定された確率設定値を使用して、新たに遊技を開始することができる。

【４１１１】

また、上述した通り、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ２０３ｓが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更ＲＡＭクリア処理において、役物比率用データ２０３ｓを消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。

【４１１２】

一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更ＲＡＭクリア処理において、ベース値用データ２０３ｒを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が

隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更ＲＡＭクリア処理において、エラー用データ２０３ｔも保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。

【４１１３】

Ｓ４００６の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。

【４１１４】

一方、Ｓ４００４の処理において否定判断がなされた場合（Ｓ４００４：Ｎｏ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンの上で、設定キー５０１がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、設定キー５０１がオフ状態である場合は、図４１５で示した通り、立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとし、通常ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００７）。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、設定キー５０１がたとえオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば（即ち、内枠１２が閉じられていれば）、立ち上げモードを設定変更モードではなくＲＡＭクリアモードとして、通常ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００７）。これにより、設定キー５０１がオン状態のまま内枠１２が閉じられているにも関わらず、パチンコ機１０の電源がオンされて設定変更モードで立ち上がり、パチンコ機１０において遊技が開始されないことを抑制できる。

【４１１５】

通常ＲＡＭクリア処理（Ｓ４００７）では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値を除く所定のデータ）を消去することにより、新たに遊技を開始することができる。

【４１１６】

一方、ベース値用データ２０３ｒと、役物比率用データ２０３ｓと、エラー用データ２０３ｔとを消去せずに保持したままとすることで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされてＲＡＭ２０３のデータの消去が行われても、これらをベース表示装置４０１に表示させることができる。よって、不正行為者が不正行為を隠蔽しようとしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたとしても、ベース表示装置４０１に表示されるベース値、役物比率、エラー履歴などから、不正行為を発見することができる。

【４１１７】

Ｓ４００７の処理の後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。

【４１１８】

Ｓ４００３の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであると判断される場合は（Ｓ４００３：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別し（Ｓ４００８）、記憶されていなければ（Ｓ４００８：Ｎｏ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了しなかった可能性があるので、この場合も、Ｓ４００７へ移行して、通常ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４００７）。

【４１１９】

ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４００８：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値を算出し、算出したＲＡＭ判定値が正常か否か、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否かを判定する（Ｓ４００９）。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。本実施形態では、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値もチェックサム値の算出に使用される。

【４１２０】

算出したＲＡＭ判定値が正常でなければ（Ｓ４００９：Ｎｏ）、即ち、算出したＲＡＭ判

定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致しなければ、バックアップされたＲＡＭ２０３のデータが破壊されている。この場合、まず、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」の範囲）内にあるか否かを判断する（Ｓ４０１０）。そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４０１０：Ｙｅｓ）、Ｓ４００７に移行して、通常ＲＡＭクリア処理を実行する。なお、言うまでもなく、確率設定値は、通常ＲＡＭクリア処理や設定変更ＲＡＭクリア処理において、消去されずに保持され続ける。

【４１２１】

一方、確率設定値が、例えば「７」となっているなど、正常の範囲内になければ（Ｓ４０１０：Ｎｏ）、Ｓ４００５の処理へ移行し、図４２３に示す設定変更処理を実行して、ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定させる。このとき、第３図柄表示装置８１において確率設定値の変更を促す表示を行ったり、音声出力装置２２６からその旨を知らせる報知音や音声を出力してもよい。また、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、確率設定値を改めて設定しなおす必要があることを知らせることができる。

【４１２２】

Ｓ４００９の処理の結果、算出したＲＡＭ判定値が正常であれば（Ｓ４００９：Ｙｅｓ）、次いで、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断する（Ｓ４０１１）。Ｓ４０１１の処理において肯定判断がなされた場合（Ｓ４０１１：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、設定キー５０１がオン状態であり、扉開放スイッチがオンであるので、図４１５で示した通り、立ち上げモードを設定確認モードとし、設定確認処理を実行する（Ｓ４０１２）。

【４１２３】

ここで、図４２４を参照して、その設定確認処理（Ｓ４０１２）の詳細を説明する。図４２４は、その設定確認処理（Ｓ４０１２）を示すフローチャートである。設定確認処理（Ｓ４０１２）は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、確率設定値をベース表示装置４０１に表示するための処理である。

【４１２４】

この設定確認処理（Ｓ４０１２）では、まず、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の開始を設定する（Ｓ４２０１）。この確率設定値の表示の開始設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に確率設定値の表示が開始される。このときの表示態様は、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－２）、（ｄ－２）、（ｅ－２）のいずれかとなる。

【４１２５】

次いで、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４２０２）。Ｓ４２０２の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。なお、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４１２６】

Ｓ４２０２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になければ（Ｓ４２０２：Ｎｏ）、Ｓ４２０２を繰り返し実行し、設定キー５０１がオフ状態となるまで待つ。この間、ベース表示装置４０１には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー５０１がオフ状態となった場合（Ｓ４２０２：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ４２０３）、設定確認処理を終了する。Ｓ４２０３の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。

【４１２７】

なお、この設定確認処理（Ｓ４０１２）は、ＲＡＭ判定値（チェックサム）が正常である

か否かの判定が行われた後に実行される。これは、ＲＡＭ判定値が異常であった場合、確率設定値の確認を行う以前に、ＲＡＭクリア処理を実行すべきとの考えからである。ただし、パチンコ機１０が設定確モードで立ち上げられた場合に、ＲＡＭ判定値（チェックサム）が正常であるか否かの判定が行われる前に、設定確認処理を実行するようにしてもよい。

【４１２８】

図４２２に戻り、立ち上げ処理の説明を続ける。Ｓ４０１２の設定確認処理が終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４０１３）、メイン処理へ移行する。

【４１２９】

また、Ｓ４０１１の処理において否定判断がなされた場合（Ｓ４０１１：Ｎｏ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフの上で、設定キー５０１がオフ状態であるか扉開放スイッチがオフである。ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、設定キー５０１がオフ状態である場合は、図４１５で示した通り、立ち上げモードを通常モードとし、Ｓ４０１２の設定確認処理をスキップして、Ｓ４０１３のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、設定キー５０１がたとえオン状態であったとしても扉開放スイッチがオフであれば（即ち、内枠１２が閉じられていれば）、立ち上げモードを設定確認モードではなく通常モードとし、Ｓ４０１２の設定確認処理をスキップして、Ｓ４０１３のその他の立ち上げ処理を実行したうえで、メイン処理へ移行する。これにより、設定キー５０１がオン状態のまま内枠１２が閉じられているにも関わらず、パチンコ機１０の電源がオンされて設定確認モードで立ち上がり、パチンコ機１０において遊技が開始されないことを抑制できる。

【４１３０】

次いで、図４２５を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるベース表示制御処理について説明する。このベース表示制御処理は、上述した通り、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御する処理であり、２ミリ秒毎に発生する２ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【４１３１】

ベース表示制御処理では、まず、ベース表示装置制御回路４０２にてベース表示装置４０１の表示制御を行わせるための各種設定処理を実行する（Ｓ４３０１）。次いで、設定変更モードによる確率設定値の設定変更中であるか否かを判断し（Ｓ４３０２）、設定変更中であると判断される場合は（Ｓ４３０２：Ｙｅｓ）、設定変更中の確率設定値を含む設定変更用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０３）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力して（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置４０１において、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－１）、（ｄ－１）、（ｅ－１）のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【４１３２】

Ｓ４３０２の処理の結果、設定変更中でないと判断される場合は（Ｓ４３０２：Ｎｏ）、次いで、設定確認モードによる確率設定値の設定確認中であるか否かを判断する（Ｓ４３０４）。その結果、設定確認中であると判断される場合は（Ｓ４３０４：Ｙｅｓ）、設定確認中の確率設定値を含む設定確認用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０５）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力して（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置４０１において、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－２）、（ｄ－２）、（ｅ－２）のいずれかの表示態様で、確率設定値が表示される。

【４１３３】

Ｓ４３０４の処理の結果、設定確認中でないと判断される場合は（Ｓ４３０４：Ｎｏ）、次いで、エラー表示ボタン５０２が押下操作されていることに基づくエラー履歴表示中であるか否かを判断する（Ｓ４３０６）。その結果、エラー履歴表示中であると判断される場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、エラー種別を含むエラー履歴用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０７）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力し

て（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、ベース表示装置４０１において、図４１８（ａ）、（ｂ）、（ｃ－１）及び（ｃ－２）のいずれかの表示態様でエラー履歴が表示される。

【４１３４】

Ｓ４３０６の処理の結果、エラー履歴表示中でないと判断される場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、ベース値又は役物比率を含む通常遊技用用セグデータをセグデータとして設定し（Ｓ４３０８）、そのセグデータをベース表示装置制御回路４０２に出力して（Ｓ４３０９）、本ベース表示制御処理を終了する。これにより、通常時においては、ベース表示装置４０１において、ベース値又は役物比率が表示される。

【４１３５】

次いで、図４２６を参照して、第２１実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４２６は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【４１３６】

このタイマ割込処理では、まず、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にあるか否かを判断する（Ｓ４４０１）。タイマ割込処理が実行される毎に、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断することで、確率設定値が何らかの原因で破壊された場合であってもそれを早期に発見することができる。

【４１３７】

Ｓ４４０１の処理の結果、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４４０１：Ｙｅｓ）、遊技の主な制御を行う通常の遊技処理を実行し（Ｓ４４０２）、次いで、役物比率の算出やベース値の算出等、役物比率やベース値に関する情報の管理を行う処理を行う役比処理（ベース処理）を実行して（Ｓ４４０３）、タイマ割込処理を終了する。

【４１３８】

遊技処理（Ｓ４４０２）では、例えば、第１６実施形態において説明した主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理（図３７８参照）のＳ１０１～Ｓ１１１等の処理が実行される。即ち、遊技の主な制御としては、大当たりの抽選、変動表示の設定、大当たり時における大入賞口（大開放口）６５ａの開閉制御、及び、第２図柄表示装置８３の当たり抽選等が含まれる。なお、ＭＰＵ２０１は、Ｓ４４０２の処理を実行している間、ＲＡＭ２０３の中で使用領域内エリア２０３ｘ（内作業エリア２０３ｘ１及び内スタックエリア２０３ｘ２）を使用する。一方、ＭＰＵ２０１は、Ｓ４４０３の処理を実行している間、ＲＡＭ２０３の中で使用領域外エリア２０３ｙ（外作業エリア２０３ｙ１及び外スタックエリア２０３ｙ２）を使用する。

【４１３９】

このとき、Ｓ４４０３の処理では、第１８実施形態で説明したように、使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理から、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率及びベース値に関する処理へ移行する場合に、ＭＰＵ２０１に設けられたレジスタ２００のうち、この役物比率に関する処理にて使用されるレジスタ２００をＲＡＭ２０３の外作業エリア２０３ｙ１へ個々に退避するとともに、役比処理及びベース処理に関する処理の実行後、その使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率に関する処理から使用領域内エリア２０３ｘを使用する遊技の主な制御を行う遊技処理へ移行する（戻る）場合に、外作業エリア２０３ｙ１へ退避されたレジスタ２００を個々に復帰させるようにしてもよい。

【４１４０】

また、第１９実施形態で説明したように、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理を実行中に、使用領域外エリア２０３ｙを使用する役物比率又はベース値に関する処理を実行する処理をＣＡＬＬ命令にて読み出す段階で、その役物比率又はベース値に関する処理で使用されるレジスタ２００を個々に０にクリアして、役物比率又はベース値に関する処理

を実行する処理をＣＡＬＬ命令にて読み出してもよい。そして、ＣＡＬＬ命令で読み出された使用領域外エリア２０３ｙを使用する処理を終了させ、使用領域内エリア２０３ｘを使用する処理に戻る段階で、その役物比率に関する処理で使用されたレジスタ２００を個々に０にクリアしたうえで、役比処理（ベース処理）へ戻るようにしてもよい。

【４１４１】

一方、Ｓ４４０１の処理の結果、確率設定値が所定の範囲内にない場合は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、遊技処理（Ｓ４４０２）の処理へ進まず、報知コマンドを設定して（Ｓ４４０４）、報知コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信する。音声ランプ制御装置１１３は、この報知コマンドを受けて、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知音又は音声を音声出力装置２２６から出力したり、第３図柄表示装置８１にホール関係者を呼ぶように促す表示をさせるためのコマンドを表示制御装置１１４へ出力したりする。また、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げなおして、確率設定値を変更する処理を行う。

【４１４２】

また、Ｓ４４０４の処理に次いで、球発射停止指示を払出制御装置１１１に対して行う（Ｓ４４０５）。これにより、球の発射が停止される。Ｓ４４０５の処理の後、タイマ割込処理を終了する。そして、確率設定値が正常の範囲内にない間は（Ｓ４４０１：Ｎｏ）、４ミリ秒毎にタイマ割込処理が実行されても、遊技処理（Ｓ４４０２）は非実行とされるので、遊技は完全に停止される。よって、異常な確率設定値の状態で遊技が継続して行われることにより、遊技者に対して何らかの不利益が生じることを抑制できる。

【４１４３】

以上第２１実施形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０の電源をオンするときに、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。これにより、ホール関係者等は、各々の立ち上げモードの意味合いを理解すれば、これから立ち上げる立ち上げモードに必要なパチンコ機１０への操作として、どのような操作が必要かを容易に理解できる。

【４１４４】

そのほか、本第２１実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２０実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４１４５】

＜第２２実施形態＞

次いで、図４２７を参照して、本発明を適用した第２２実施形態のパチンコ機１０について説明する。第２０実施形態では、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされることで確率設定値が更新され、設定キー５０１がオフ状態になったことが検出された場合に確率設定値が確定される場合について説明した。これに対し、第２１実施形態に係るパチンコ機１０では、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、設定変更スイッチ（図示せず）がオンされることで確率設定値が更新され、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされることで確率設定値が確定される。

【４１４６】

ここで、設定変更スイッチは、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を更新するためのスイッチであり、エラー表示ボタン５０２と同様に、基板ボックス１００

に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能になっている。設定変更スイッチは、通常オフ信号を出力し、押下総させることによってオン信号を出力する。

【４１４７】

以下、第２２実施形態のパチンコ機１０について、第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第２１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第２１実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４１４８】

図４２７は、第２２実施形態に係る主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により立ち上げ処理（図４２２参照）の中で実行される設定変更処理（Ｓ４００５）を示すフローチャートである。設定変更処理（Ｓ４００５）は、第２１実施形態と同様に、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【４１４９】

第２２実施形態に係る設定変更処理では、まず、第２１実施形態と同様のＳ４１０１～Ｓ４１０３の処理を実行し、次いで、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンになったか否かを判断する（Ｓ４１１１）。その結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンになっていないと判断される場合は（Ｓ４１１１：Ｎｏ）、次いで、設定変更スイッチがオンになったか否かを判断する（Ｓ４１１２）。

【４１５０】

その結果、設定変更スイッチがオンされていないと判断されれば（Ｓ４１１２：Ｎｏ）、Ｓ４１０２の処理へ戻り、設定変更スイッチがオンされたと判断されれば（Ｓ４１１２：Ｙｅｓ）、第２１実施形態のＳ４１０６（図４２３参照）と同様の方法で、確率設定値を更新して（Ｓ４１０６）、Ｓ４１０２の処理へ戻る。Ｓ４１０６の処理により更新された確率設定値は、２ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１に表示される。

【４１５１】

Ｓ４１０２→Ｓ４１０３→Ｓ４１１１：Ｎｏ→Ｓ４１１２（及びＳ４１０６）→Ｓ４１０２のループ処理は、Ｓ４１１１の処理によって、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンとなったと判断されるまで（Ｓ４１１１：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ４１１１の処理により、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンとなったと判断される場合は（Ｓ４１１１：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１に表示されている確率設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（Ｓ４１０７）。確率設定値を確定すると、第２１実施形態で上述した通り、ＲＡＭ２０３のデータを消去（クリア）する。そこで、ホール関係者等にＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンさせて確率設定値を確定させることにより、その後、ＲＡＭ２０３のデータの消去が行われることを、ホール関係者等に強く認識させることができる。

【４１５２】

Ｓ４１０７の処理の後、次いで、設定キー５０１がオン状態となったか否かを判断する（Ｓ４１１３）。Ｓ４１１３の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもいし、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオフ状態にあることを検出することで、設定キー５０１がオフ状態になったと判断してもよい。

【４１５３】

Ｓ４１１３の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断される間は（Ｓ４１１３：Ｎｏ）、Ｓ４１１３の処理を繰り返し実行する。そして、Ｓ４１１３の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になったと判断される場合は（Ｓ４１１３：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示の終了を設定し（Ｓ４１０８）、設定変更処理を終了する。Ｓ４１０８の処理により、確率設定値の表示の終了設定により、２

ミリ秒毎に実行されるベース表示制御処理（図４２５参照）による制御によって、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。

【４１５４】

以上説明した通り、本第２２実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２１実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４１５５】

＜第２３実施形態＞

次いで、図４２８～図４３４を参照して、本発明を適用した第２３実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２１及び第２２実施形態では、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられることで確率設定値の更新を可能し、設定確認モードで立ち上げられることで確率設定値の確認を可能とする場合について説明した。また、電源投入時におけるＲＡＭ消去スイッチ１２２、設定キー５０１の操作状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モードの中から決定する場合について説明した。

【４１５６】

ここで、設定変更モード中や設定確認モード中に停電等によって電源が断された場合、再び電源が投入されたときにどのようなモードで立ち上げるべきかが課題となる。第２３実施形態に係るパチンコ機１０は、かかる課題を解決する。また、第２３実施形態では、ＲＡＭ２０３の異常（以下「ＲＡＭ異常」と称す）や、設定変更処理が行われた事実、設定確認処理が行われた事実を、外部出力端子５０３を介して、ホールコンピュータ６００へ出力する。ホール関係者等は、ホールコンピュータ６００を通して、パチンコ機１０において生じたＲＡＭ異常や、設定変更処理又は設定確認が行われた事実等を把握できる。

【４１５７】

以下、第２３実施形態のパチンコ機１０について、第２１及び第２３実施形態のパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２３実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６～第２２実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６～第２２実施形態と同一の符号を付し、その説明を省略する。

【４１５８】

図４２８は、第２３実施形態に係るパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。第２３実施形態のパチンコ機１０が、第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、主制御装置１１０の入出力ポート２０５に、外部出力端子５０３が接続されている点である。外部出力端子５０３は、ホールコンピュータ６００が接続可能に構成されている。かかる外部出力端子５０３は、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられており、外部出力端子５０３にホールコンピュータ６００と繋がる配線のコネクタ（図示せず）を接続することで、ホールコンピュータ６００に対し、主制御装置１１０から出力される信号やデータをホールコンピュータ６００へ中継する。

【４１５９】

図４２９は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１内のＲＡＭ２０３の内作業エリア２０３ｘ１に格納されるデータを模式的に示した模式図である。この内作業エリア２０３ｘ１には、確率設定値データ２０３ｘ１１と、変更用確率設定値データ２０３ｃ１２と、設定変更中フラグ２０３ｘ１３と、設定確認中フラグ２０３ｘ１４と、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６が少なくとも格納される。

【４１６０】

確率設定値データ２０３ｘ１１は、パチンコ機１０に設定された（確定された）確率設定値を示すデータである。本実施形態においても、第２１及び第２２実施形態と同様に、確率設定値として「１」～「６」が設定可能となっており、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が、ＲＯＭ２０２に

予め格納される。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値の数によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。本パチンコ機１０では、確率設定値が小さい（１に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が低確率となり、確率設定値が大きい（６に近い）ほど、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が高確率となるように、各々の確率設定値に対して、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が定められている。

【４１６１】

パチンコ機１０が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される設定変更処理において、ホール関係者等によって確定された確率設定値が確率設定値データ２０３ｘ１１に格納される。パチンコ機１０は、この確率設定値データ２０３ｘ１１により示される確率設定値に対応する大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値をＲＯＭ２０２に基づいて設定し、大当たり抽選又は第２図柄の当たり抽選を実行する。

【４１６２】

なお、大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値は固定にし、各々の確率設定値（「１」～「６」）に対して、大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を、ＲＡＭ２０３に予め格納するようにしてもよい。各確率設定値に対して定められた大当たり乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり乱数の範囲によって、その確率設定値における大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。この場合、パチンコ機１０は、確率設定値データ２０３ｘ１１により示される確率設定値に対応する大当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うために発生させる乱数の範囲を設定して、大当たり抽選を行うための乱数及び／又は第２図柄の当たり抽選を行うための乱数を発生させる。

【４１６３】

更新用確率設定値データ２０３ｘ１２は、パチンコ機１０が設定変更モードにて立ち上げられた場合に実行される設定変更処理において、確率設定値の確定を行う前にホール関係者等により更新される確率設定値を示すデータである。即ち、上述した確率設定値データ２０３ｘ１１は、確定された確率設定値を示すデータであるのに対し、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２は、設定変更処理の中で確定前にホール関係者等によって更新される確率設定値を示すデータとなる。

【４１６４】

具体的には、設定変更処理の実行が開始されると、まず確率設定値データ２０３ｘ１１が更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として保存される。即ち、これまでの確率設定値が更新用確率設定値データ２０３ｘ１２に設定され、これまでの確率設定値から出発して、ホール関係者等に対し確率設定値の更新を行わせる。そして、確率設定値を更新するためのスイッチを兼ねたＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる毎に更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が１ずつ加算され、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が「６」であるときにＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされた場合は、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を「１」に更新する。そして、設定キー５０１がオフ状態になった場合に、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が確率設定値データ２０３ｘ１１として保存され、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

【４１６５】

ここで、設定変更処理において、確率設定値データ２０３ｘ１１を用いて確率設定値の更新を行うのではなく、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を用いて確率設定値の更新を行うのは次の理由による。即ち、仮に確率設定値データ２０３ｘ１１を用いて確率設定値の更新を行う場合、設定変更処理中に停電等によって電源が断されると、それまで遊技に使用していた確率設定値が更新により消去されてしまう。よって、再び電源を投入し、パ

チンコ機１０を立ち上げて確率設定値の変更を一からやりなおそうと思っても、それまでの遊技に使用していた確率設定値がなくなっているので、それができなくなる。この場合、電源断前に確率設定値データ２０３ｘ１１に保存された確率設定値、即ち、設定変更途中の確率設定値から設定変更処理を再開できるが、確定させていない確率設定値が保存されていたとの錯覚をホール関係者等に与えるおそれがある。

【４１６６】

また、ホール関係者等がＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたタイミングと電源断のタイミングとの関係よっては、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしたにもかかわらず、確率設定値データ２０３ｘ１１が更新されない事象も発生し得る。その場合、ホール関係者等が更新したと思っていた確率設定値と、パチンコ機１０が保存した確率設定値とにずれが生じるため、ホール関係者等が不信感を覚えるおそれもある。

【４１６７】

そこで、本実施形態では、設定変更処理において確率設定値を更新する場合に、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を用いて確率設定値の更新を行うことにより、設定処理変更中は、確率設定値データ２０３ｘ１１に、これまで使用されていた確率設定値をのこしておくことができる。これにより、仮に設定変更処理中に電源が断されたとしても、再び実行される設定変更処理において、確率設定値データ２０３ｘ１１として残っているこれまでの遊技で使用されていた確率設定値を更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として保存することで、再び確率設定値の更新を一からやりなおすことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。

【４１６８】

設定変更中フラグ２０３ｘ１３は、設定変更処理を実行中であるか否かを示すフラグである。設定変更中フラグ２０３ｘ１３は、オンの場合に設定変更処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定変更処理を実行中ではないことを示す。設定変更中フラグ２０３ｘ１３は、通常時オフに設定される。そして、設定変更処理の実行が開始されると、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオンに設定される。設定変更処理において更新された確率設定値が確定され、設定変更処理の実行が終了するときに、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオフされる。

【４１６９】

さて、電源が投入されたときに主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理において設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機１０の立ち上げモードを一部変更する。

【４１７０】

ここで、図４３０を参照して、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図４３０は、設定変更中又は設定確認中に電源が断された後に電源がオンされたときの各立ち上げ操作に対応して設定される立ち上げモードを説明するための図である。

【４１７１】

図４３０に示す通り、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。

【４１７２】

設定変更中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上

げる。
【４１７３】
設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる。この場合も、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する。
【４１７４】
設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。
【４１７５】
このように、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる。これにより、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機１０に対する確率設定値の変更を行うことができる。
【４１７６】
また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ２０３ｘ１１）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。
【４１７７】
図４２９に戻り説明を続ける。設定確認中フラグ２０３ｘ１４は、立ち上げモードとして設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合に主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される設定確認処理が実行中であるか否かを示すフラグである。設定確認中フラグ２０３ｘ１４は、オンの場合に設定確認処理を実行中であることを示し、オフの場合に設定確認処理を実行中ではないことを示す。設定確認中フラグ２０３ｘ１４は、通常時オフに設定される。そして、設定確認処理の実行が開始されると、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオンに設定され、設定確認処理の実行が終了するときに、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオフされる。
【４１７８】
さて、電源が投入されたときに主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理において設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンであった場合、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。よって、この場合、パチンコ機１０の立ち上げモードを一部変更する。
【４１７９】
ここで、再び図４３０を参照して、設定確認中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードについて説明する。図４３０に示す通り、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が

断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機１０の立ち上げることができる。

【４１８０】

設定確認中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にＲＡＭクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４１８１】

設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる。この場合も、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４１８２】

設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げる。この場合も、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に再度確率設定値の確認を行いたい意思を示している。よって、この場合、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４１８３】

図４２９に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は、ＲＡＭ２０３に保存されているデータが破壊されている等、ＲＡＭ２０３に異常があることを示すためのフラグである。ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は、オンの場合にＲＡＭ２０３に異常があることを示し、オフの場合にＲＡＭ２０３に異常がないことを示す。

【４１８４】

ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は、通常オフに設定される。そして、電源が投入された場合に主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理の中で、前回の停電断時に保存されているべき電源断の発生情報がＲＡＭ２０３にないか、ＲＡＭ２０３のＲＡＭ判定値（チェックサム）が正常でないか、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にない場合は、ＲＡＭ２０３に異常があるとしてＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５をオンに設定する。

【４１８５】

ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンにされると、ＲＡＭ異常の報知を行って設定変更モードでの再立ち上げを促すとともに、外部出力端子５０３を介してその旨をホールコンピュータ６００に通知し、更に、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１を無限ループ状態とする。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ２０３をクリアして、正常にパチンコ機１０が動作できるように仕向けることができる。

【４１８６】

ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１におけるＲ

ＡＭ消去スイッチ１２２の前回の状態を示すフラグである。本実施形態において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を立ち上げるときの立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる毎に確率設定値が更新させる。

【４１８７】

このとき、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、そのＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断するために用いられる。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の前回の状態を示すＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンである場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６にそのときのＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を保存する。

【４１８８】

ここで、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた後、最初にＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初にＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断される段階で、パチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６をオフにしていると、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるため、それを確率設定値の更新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のためにＲＡＭ消去スイッチ１２２をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

【４１８９】

これに対し、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた後、最初にＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態になったか否かを判断する前にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

【４１９０】

次いで、図４３１を参照し、第２３実施形態に係るパチンコ機１０に電源が投入された場合に主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４３１は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は電源投入時のリセットにより起動される。

【４１９１】

この立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ４２０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

【４１９２】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（Ｓ４２０２）。本実施形態でも第２１及び第２２実施形態と同様に、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図４２５参照）を２ミリ秒毎に発生する２ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４２０２に処理では、例えば、その２ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置１１０に設けら

れた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、Ｓ４２０２の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。また、Ｓ４２０２の処理ではＲＡＭ２０３のアクセスを許可する。また、Ｓ４２０２の処理では、主制御装置１１０が払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

【４１９３】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で２ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、２ミリ秒毎に２ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示させることができる。

【４１９４】

なお、Ｓ４２０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。Ｓ４２０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（Ｓ４２２１）の中で、Ｓ４２０２の処理で行わなかった乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにしてもよい。

【４１９５】

次いで、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４２０３）。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４２０３：Ｙｅｓ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、ＲＡＭ判定値を算出し、算出したＲＡＭ判定値が正常か否か、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否かを判定する（Ｓ４２０４）。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、本実施形態では、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。

【４１９６】

Ｓ４２０４の処理の結果、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致すると判定された場合は（Ｓ４２０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値が正常であり、少なくともＲＡＭ判定値の算出に用いたデータ（情報）が正常に保持されていると判断できるので、次いで、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にあるか否かを判断する（Ｓ４２０５）。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。Ｓ４２０５の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。

【４１９７】

そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４２０５：Ｙｅｓ）、次いで、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンか否かを判断する（Ｓ４２０６）。設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンである場合は（Ｓ４２０６：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合は、Ｓ４２１３の処理へ移行し、設定変更処理を実行する（Ｓ４２１３）。

【４１９８】

これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機１０に対する確率設定値の変更を行うことができる。

【４１９９】
また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ２０３ｘ１１）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。なお、設定変更処理の詳細については、図４３２を参照して後述する。
【４２００】
一方、Ｓ４２０６の処理の結果、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンであれば（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判断する（Ｓ４２０７）。なお、Ｓ４２０７の処理では、４ミリ秒タイマ割込みが許可されておらず後述するタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込んだものを用いて判断するのではなく、入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。
【４２０１】
Ｓ４２０７の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフされている場合は（Ｓ４２０７：Ｎｏ）、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４２０８）。なお、本実施形態では、設定キー５０１がオン状態にかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第２１及び第２２実施形態と同様に、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。
【４２０２】
Ｓ４２０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４２０８：Ｎ０）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンであるか否かを判断する（Ｓ４２０９）。その結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンである場合は（Ｓ４２０９：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図４３０に示す通り、設定確認処理を頭から実行する（Ｓ４２１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。
【４２０３】
このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作をした場合であっても、パチンコ機１０を通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機１０の立ち上げることができる。なお、設定確認処理の詳細については図４３３を参照して説明する。
【４２０４】
一方、Ｓ４２０９の処理の結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオフであると判断される場合は（Ｓ４２０９：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、Ｓ４２０９の処理が実行されるのは、Ｓ４２０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフであると判断された場合（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。
【４２０５】

よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、Ｓ４２１０の設定確認処理と後述するＳ４２１１の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後（Ｓ４２１４）、メイン処理へ移行する。なお、その他の立ち上げ処理としては、４ミリ秒タイマ割込みを許可する。本実施形態では、第２１又は第２２実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図４２６参照）を４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４２１４の処理にて４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、４ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。

【４２０６】

また、本実施形態のメイン処理では、ループ中に第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新処理と変動種別カウンタＣＳ１の更新処理（図３８５のＳ７０２及びＳ７０３）のみを実行する無限ループ処理を実行する。第１６実施形態等でメイン処理で実行した停電監視処理（電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理、図３８５のＳ７０１、Ｓ７０４～Ｓ７０７の処理）は、本実施形態ではタイマ割込処理の中で実行する。

【４２０７】

一方、Ｓ４２０８の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にあると判断される場合は（Ｓ４２０８：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、Ｓ４２０８の処理が実行されるのは、Ｓ４２０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフであると判断された場合（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場合、図４３０に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げるため、Ｓ４２１０の処理へ移行し、設定確認処理を実行する（Ｓ４２１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。設定確認処理の詳細については図４３３を参照して後述する。

【４２０８】

設定確認処理（Ｓ４２１０）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４２１１）。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。

【４２０９】

一方、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認するための処理であるＳ４２０７の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていると判断される場合は（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４２１２）。なお、本実施形態では、設定キー５０１がオン状態にかるか否かだけを判断する場合について説明するが、第２１及び第２２実施形態と同様に、設定キー５０１がオン状態であり且つ扉開放スイッチがオンであるか否かを判断してもよい。

【４２１０】

Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図４３０に示すとおり、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、パチンコ機１０の立ち上げモードを設定変更モードとする。

【４２１１】
このため、Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、設定変更処理を実行する（Ｓ４２１３）。設定変更処理により、ベース表示装置４０１に確率設定値が表示され、ホール関係者等によりＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー５０１がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、ＲＡＭクリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。設定確認処理の詳細については図４３２を参照して後述する。
【４２１２】
ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。
【４２１３】
設定変更処理（Ｓ４２１３）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４２１４）。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定変更処理が実行され、確率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。
【４２１４】
一方、Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンか否かを参照して、ＲＡＭ異常であるか否かを判断する（Ｓ４２１５）。ここで、Ｓ４２０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断されて（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、Ｓ４２１５の処理が実行された場合、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は必ずオフであるため、Ｓ４２１５の処理ではＲＡＭ異常ではないと判断される（Ｓ４２１５：Ｎｏ）。
【４２１５】
また、この場合、Ｓ４２０６の処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフであると判断されているので（Ｓ４２０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、Ｓ４２０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４２０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断され（Ｓ４２１２：Ｎｏ）、Ｓ４２１５の処理によってＲＡＭ異常ではないと判断された場合（Ｓ４２１５：Ｎｏ）、ホール関係者等はＲＡＭクリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったので、図４３０に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。そこで、ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４２１６）。
【４２１６】
このＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓと、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、ＲＡＭクリア処理が実行されても、確率設

定値データ２０３ｘ１１は保持されるので、ＲＡＭクリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。

【４２１７】

ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、ＲＡＭ異常がなく、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０が立ち上げられる。ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にＲＡＭクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４２１８】

Ｓ４２１６のＲＡＭクリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。

【４２１９】

一方、Ｓ４２０３の処理により、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合（Ｓ４２０３：Ｎｏ）、Ｓ４２０４の処理により、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致せず、ＲＡＭ判定値が異常であると判断される場合（Ｓ４２０４：Ｎｏ）、Ｓ４２０５の処理により、確率設定値が正常の範囲内にないと判断される場合（Ｓ４２０５：Ｎｏ）のいずれかが該当するときは、ＲＡＭ２０３に異常があると判断できるので、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５をオンし（Ｓ４２１７）、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるか否かを判断する（Ｓ４２１８）。なお、Ｓ４２１８の処理でもＳ４２０７の処理と同様に入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。

【４２２０】

Ｓ４２１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断される場合は（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ）、上述したＳ４２１２の処理へ移行して、更に、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４２１２）。その結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合（Ｓ４２１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるために、Ｓ４２１３へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

【４２２１】

ここで、ＲＡＭ異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上でＲＡＭクリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、このＲＡＭクリアによって、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５はオフにされる。よって、以後、主制御装置１１０は、ＲＡＭ異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

【４２２２】

一方、Ｓ４２１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであると判断される場合（Ｓ４２１８：Ｎｏ）と、Ｓ４２１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断されても、Ｓ４２１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にあると判断される場合は（Ｓ４２１８：Ｙｅｓ、Ｓ４２１２：Ｎｏ）、ＲＡＭ異常の中で、ホール関係者等が通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

【４２２３】

この場合、上述したＳ４２１５の処理へ移行し、Ｓ４２１５の処理にて、ＲＡＭ異常であると判断されると必ず判断されて（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１９の処理へ移行する。Ｓ４２１９の処理では、ＲＡＭ異常設定処理を行う（Ｓ４２１９）。このＲＡＭ異常設定処理では、ＲＡＭ異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源を

オフし、設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置２２６からの音声出力及び／又は第３図柄表示装置８１での表示により行うよう、音声ランプ制御装置１１３に対してコマンドを送信する。

【４２２４】

そして、ＲＡＭ異常であることを外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ通知するための外部出力処理を実行し（Ｓ４２２０）、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４２２１）、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ６００に対して、ＲＡＭ異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機１０からの報知に気がつかなくても、ＲＡＭ異常が発生したことを確実に把握できる。

【４２２５】

ここで、詳細については後述するが、ＲＡＭ異常の発生によってＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。つまり、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、Ｓ４２１９のＲＡＭ異常設定処理やＳ４２２０の外部出力処理によって、ホール関係者等にＲＡＭ異常を把握させた上で、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と共にＲＡＭ２０３をクリアすることで、正常にパチンコ機１０が動作できるように仕向けることができる。

【４２２６】

このように、ＲＡＭ異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー５０１に対応する専用の鍵が必要となる。よって、ＲＡＭ異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール（店長）が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、ＲＡＭ異常となっていることを知らずにＲＡＭ異常が解消されることを抑制できる。

【４２２７】

次いで、図４３２を参照して、立ち上げ処理（図４３１）の一処理である設定変更処理（Ｓ４２１３）の詳細を説明する。図４３２は、その設定変更処理（Ｓ４２１３）を示すフローチャートである。設定変更処理（Ｓ４２１３）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、確定させるための処理である。

【４２２８】

この設定変更処理では、まず、４ミリ秒タイマ割込みを許可する（Ｓ４３０１）。４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その４ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理（図４３４）が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態をＲＡＭ２０３に保持したまま、電源が完全に断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。

【４２２９】

次いで、設定変更中フラグ２０３ｘ１３をオンに設定し（Ｓ４３０２）、設定変更開始時に必要な初期設定を行う（Ｓ４３０３）。このＳ４３０３の処理では、例えば、本設定変更処理にて使用するＲＡＭ領域に初期値を設定する。なお、ＲＡＭ異常時における設定変更処理の実行に伴うＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５のクリア（オフ設定）は、このＳ４３０３の処理で行われてもよいし、後述するＲＡＭクリア処理（Ｓ４３１３）により行われてもよい。上述した通り、ＲＡＭ異常時では、ホール関係者等に対し設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げなおすよう促す。そして設定変更モードでパチンコ機１０が立ち上げなおされた場合、確率設定値が再設定させ、ＲＡＭ２０３がクリアされるので、正常にパチンコ機１０が動作できるようになる。よって、設定変更処理の実行に伴ってＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５をクリア（オフ設定）することで、ＲＡＭ異常が解消されたことを示すことができる。

【４２３０】
次いで、これまで使用されてきた確率設定値を示す確率設定値データ２０３ｘ１１を読み込み、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として保存する（Ｓ４３０３）。確率設定値の更新は、確率設定値データ２０３ｘ１１に対して行うのではなく、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を用いて行う。この更新用確率設定値データ２０３ｘ１２は、ベース表示装置４０１に表示される。このときの表示態様は、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－１）、（ｄ－１）、（ｅ－１）のいずれかとしてよい。
【４２３１】
次いで、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６にオンを設定する（Ｓ４３０５）。なお、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６へのオン設定は、Ｓ４３０３の処理の中で実行されてもよい。設定変更処理が実行されてから、初めて後述のＳ４３０９の処理（ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かの判断処理）が実行されるまでの間のいずれかで、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６へのオン設定が行われればよい。
【４２３２】
次いで、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２に保存された確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内か否かを判断し（Ｓ４３０６）、正常の範囲内でない、即ち、異常な確率設定値となっている場合は（Ｓ４３０６：Ｎｏ）、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を初期値に変更し（Ｓ４３０７）、Ｓ４３０８の処理へ移行する。この初期値としては、確率設定値（「１」～「６」）の最小値である「１」であってもよいし、確率設定値の中間値である「３」又は「４」であってもよいし、確率設定値の最大値である「６」であってもよい。これにより、ＲＡＭ異常によって確率設定値データ２０３ｘ１１が破壊されていた場合や、確率設定値の更新中に更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が破壊された場合であっても、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２として正常な範囲の確率設定値を保存することで、正常な範囲の確率設定値に対して更新を行うことができる。
【４２３３】
一方、Ｓ４３０６の処理の結果、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２に保存された確率設定値が「１」～「６」の範囲内にあると判断される場合は（Ｓ４３０６：Ｙｅｓ）、Ｓ４３０７の処理をスキップして、Ｓ４３０８の処理へ移行する。
【４２３４】
Ｓ４３０８の処理では、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４３０８）。Ｓ４３０８の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。
【４２３５】
これは、上述した通り、設定変更処理を実行中に電源が断された場合、設定キー５０１がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードやＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、本パチンコ機１０は、設定変更処理を頭から（一から）実行するように構成されているためである。Ｓ４３０８の処理において、設定キー５０１のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー５０１がオフになったか否かを判断した場合、通常モードやＲＡＭクリアモードでの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて上述のように設定変更処理の実行が開始されると、設定キー５０１は最初からオフ状態にあるのですぐにＳ４３０８の処理で肯定判断をし、確率設定値の更新が行えず、後述するように確率設定値が確定されてしまうという問題が生じる。
【４２３６】
これに対し、Ｓ４３０８の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断することで、設定キー５０１が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー５０１がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定変更処理を実行中に電源が断された後、通常モードやＲＡＭクリアモードの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて設定変更処理が実行された場合は、設

定キー５０１を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確定が行えるので、確率設定値の更新が行えずに確率設定値が確定されてしまうという問題を回避できる。

【４２３７】

Ｓ４３０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になっていないと判断された場合（Ｓ４３０８：Ｎｏ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたか否かを判断する（Ｓ４３０９）。Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断し、確率設定値の更新を行う。

【４２３８】

上述した通り、ＲＡＭ消去スイッチ１２２は、パチンコ機１０を立ち上げるときの立ち上げモードを決定する場合に用いられるほか、パチンコ機１０が設定変更モードで立ち上げられた場合に、確率設定値を更新する場合にも用いられる。即ち、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされる毎に確率設定値が更新させる。よって、Ｓ４３０９の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断された場合は（Ｓ４３０９：Ｙｅｓ）、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を更新し（Ｓ４３１０）、Ｓ４３０６の処理に戻る。Ｓ４０１０の処理では、具体的には、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を１加算して更新し、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２が「６」であるときには更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を「１」に更新する。

【４２３９】

一方、Ｓ４３０９の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていないと判断された場合は（Ｓ４３０９：Ｎｏ）、Ｓ４３１０の処理をスキップして、Ｓ４３０６の処理に戻る。

【４２４０】

このように、Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態がオフ状態からオン状態となった場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断する。具体的には、確率設定用のＲＡＭ消去スイッチ１２２の前回の状態を示すＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６と、後述するタイマ割込処理（図４３４参照）にて読み込まれたＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６の出力とを参照し、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンである場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたと判断する。そして、その判断を行った後に、Ｓ４３０９の処理では、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６にそのときのＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を保存する。

【４２４１】

ここで、上述した通り、Ｓ４３０５の処理等によって、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６は、設定変更処理の実行が開始された後、最初にＳ４３０９の処理が行われる前に一旦「オン」に設定される。これは、この最初にＳ４３０９の処理を実行する段階で、パチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままである可能性がある一方、このとき仮にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６をオフにしていると、ＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６がオフであり、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるため、それを確率設定値の更新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値を更新してしまうおそれがある。これにより、ホール関係者等は、確率設定値の更新のためにＲＡＭ消去スイッチ１２２をオン操作していないにもかかわらず、確率設定値の更新が行われたことにより不信感を抱いてしまう。

【４２４２】

これに対し、設定変更処理の実行が開始された後、最初にＳ４３０９の処理が行われる前にＲＡＭ消去スイッチフラグ２０３ｘ１６を一旦「オン」に設定することで、この最初の判断のときにパチンコ機１０を設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作としてまだＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされたままであったとしても、それを確率設定値の更

新のためのＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン操作があったと誤って判断し、確率設定値の更新が行われることを抑制できる。

【４２４３】

Ｓ４３０６～Ｓ４３１０のループ処理は、Ｓ４３０８の処理によって、設定キー５０１がオン状態となったと判断されるまで（Ｓ４３０８：Ｙｅｓ）実行され続ける。そして、Ｓ４３０８の処理により、設定キー５０１がオン状態となったと判断される場合は（Ｓ４３０８：Ｙｅｓ）、更新用確率設定値データ２０３ｘ１２を確率設定値データ２０３ｘ１１として保存する（Ｓ４３１１）。これにより、ホール関係者等により更新された確率設定値が、これからの遊技で使用する確率設定値として確定される。

【４２４４】

次いで、４ミリ秒タイマ割込みを禁止し（Ｓ４３１２）、タイマ割込処理の実行を停止させる。そして、ＲＡＭクリア処理を実行し（Ｓ４３１３）、設定変更処理を終了する。

【４２４５】

Ｓ４３１３の処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）し、また、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓを消去する一方、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、確率設定値データ２０３ｘ１１は保持されるので、確定された確率設定値で遊技を行うことができる。

【４２４６】

また、このＲＡＭクリア処理により、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオフに設定される。よって、設定変更処理を実行中に電源が断されなければ、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオフに設定される一方、設定変更処理を実行中に電源が断されると、設定変更中フラグ２０３ｘ１３はオンのままとなる。よって、図４３１に示す立ち上げ処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンであれば、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったと判断できる。

【４２４７】

また、確率設定値が変更されると、役物比率も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づく役物比率用データ２０３ｓが残っていると、変更後の確率設定値に基づく役物比率が正しく算出できなくなる。設定変更ＲＡＭクリア処理において、役物比率用データ２０３ｓを消去することで、変更後の確率設定値に基づく役物比率を正しく算出できる。

【４２４８】

一方、ベース値は、確率設定値が変更されたとしても変化するものではないため、設定変更ＲＡＭクリア処理において、ベース値用データ２０３ｒを保持し、過去のベース値及びベース値を算出するために必要な情報を保持しておくことで、過去に行われた不正行為が隠蔽されることなく発見できるようにすることができる。また、設定変更ＲＡＭクリア処理において、エラー用データ２０３ｔも保持させておくことで、エラーを発生させた不正行為者が、たとえ設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、そのエラー履歴を消去できず、不正行為の隠蔽が行われることを抑制できる。

【４２４９】

なお、設定変更処理を終了すると、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始される。

【４２５０】

次いで、図４３３を参照して、立ち上げ処理（図４３１）の一処理である設定確認処理（Ｓ４２１０）の詳細を説明する。図４３３は、その設定確認処理（Ｓ４２１５）を示すフローチャートである。設定確認処理（Ｓ４２１５）は、立ち上げモードが設定確認モードである場合に実行される処理であり、現在設定されている確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる処理である。

【４２５１】
この設定確認処理では、まず、設定変更処理のＳ４３０１の処理と同様に、４ミリ秒タイマ割込みを許可する（Ｓ４４０１）。４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、その４ミリ秒タイマ割込みの発生を契機として後述するタイマ割込処理（図４３４）が実行される。詳細については後述するが、このタイマ割込処理の中で停電監視処理が実行され、設定変更処理実行中に電源が断された場合に、停電監視処理によって、そのときの状態をＲＡＭ２０３に保持したまま、電源が完全に断されるまで無限ループにて待機されるように構成される。
【４２５２】
次いで、設定確認中フラグ２０３ｘ１４をオンに設定し（Ｓ４４０２）、例えば、図４１７（ａ）、（ｂ）、（ｃ－２）、（ｄ－２）、（ｅ－２）のいずれかに示す表示態様で、ベース表示装置４０１に確率設定値データ２０３ｘ１１により示される確率設定値の表示が開始されると、設定キー５０１がオフ状態になったか否かを判断する（Ｓ４４０３）。Ｓ４４０３の処理では、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断する。
【４２５３】
これは、上述した通り、設定確認処理を実行中に電源が断された場合、設定キー５０１がオフ状態の立ち上げ操作で立ち上がる通常モードでパチンコ機１０を立ち上げたとしても、本パチンコ機１０は、設定確認処理を頭から（一から）実行するように構成されているためである。Ｓ４４０３の処理において、設定キー５０１のレベルがオフ状態にあることだけを見て、設定キー５０１がオフになったか否かを判断した場合、通常モードでの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて上述のように設定確認処理の実行が開始されると、設定キー５０１は最初からオフ状態にあるのですぐにＳ４４０３の処理で肯定判断をし、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題が生じる。
【４２５４】
これに対し、Ｓ４４０３の処理において、設定キー５０１から出力される信号のレベルがオン状態からオフ状態へと遷移したことを検出（エッジを検出）した場合に、設定キー５０１がオフ状態になったと判断することで、設定キー５０１が一旦オン状態にされてからオフ状態にならない限り、設定キー５０１がオフ状態になったと判断されることを回避できる。よって、設定確認処理を実行中に電源が断された後、通常モードの立ち上げ操作でパチンコ機１０を立ち上げて設定確認処理が実行された場合は、設定キー５０１を一旦オン状態にしてからオフ状態とすることで初めて確率設定値の確認を終了させることができるので、確率設定値の確認が一瞬で終了してしまうという問題を回避できる。
【４２５５】
Ｓ４４０３の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態になければ（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０３を繰り返し実行し、設定キー５０１がオフ状態となるまで待つ。この間、ベース表示装置４０１には、確率設定値の表示が継続して行われる。そして、設定キー５０１がオフ状態となった場合（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、ベース表示装置４０１における確率設定値の表示が終了され、ベース表示装置４０１においてベース値の表示が開始されると、設定確認中フラグ２０３ｘ１４をオフにクリアする（Ｓ４４０４）。これにより、設定確認処理を実行中に電源が断されなければ、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオフに設定される一方、設定確認処理を実行中に電源が断されると、設定確認中フラグ２０３ｘ１４はオンのままとなる。よって、図４３１に示す立ち上げ処理において、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンであれば、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったと判断できる。
【４２５６】
そして、４ミリ秒タイマ割込みを禁止し（Ｓ４４０５）、タイマ割込処理の実行を停止させ、設定確認処理を終了する。
【４２５７】

次いで、図４３４を参照して、第２３実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４３４は、そのタイマ割込処理を示すフローチャートである。このタイマ割込処理は、上述した通り、遊技の主要な制御を行う処理であり、４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行される。

【４２５８】

このタイマ割込処理では、まず、大当たり抽選や第２図柄の当たり抽選に用いる乱数の更新処理を実行し（Ｓ４５０１）、次いで、停電監視処理を実行する（Ｓ４５０２）。停電監視処理では、電源断の発生情報があるか否かの監視し、電源断の発生情報があった場合に電源断に関する処理を実行する処理（図３８５のＳ７０１、Ｓ７０４～Ｓ７０７に相当する処理）を実行する。

【４２５９】

次いで、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５を参照し、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンであり、ＲＡＭ異常が発生しているか否かを判断する（Ｓ４５０３）。その結果、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオフであり、ＲＡＭ異常が発生していないと判断される場合は（Ｓ４５０３：Ｎｏ）、通常の遊技処理として、Ｓ４５０４～Ｓ４５１５の処理を実行する。

【４２６０】

即ち、試射試験情報を設定する試射試験情報設定処理を実行し（Ｓ４５０４）、次いで、入出力ポート２０５に接続された払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ソレノイド２０９、ベース表示装置制御回路４０２、第１図柄表示装置３７、第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４、外部出力端子５０３等に対し、前回のタイマ割込処理で設定された出力信号を出力するうポート出力処理を実行する（Ｓ４５０５）。

【４２６１】

次に、各種センサやスイッチ２０８等の状態を読み込む（Ｓ４５０６）。ＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態も、このＳ４５０６の処理により読み込まれる。次いで、遊技の制御に使用する各種タイマの減算処理を実行し（Ｓ４５０７）、次いで、払出制御装置１１１からのエラー信号に基づいて、衝撃や磁石等による不正行為の検出を行う処理を実行する（Ｓ４５０８）。

【４２６２】

次に、球発射ユニット１１２ａによる球の発射を制御するための発射制御処理を実行し（Ｓ４５０９）、次いで、払出制御装置１１１により払い出された球の数を通知する払出コマンドを払出制御装置１１１より受信する払出コマンド受信処理を実行し（Ｓ４５１０）、次いで、払出制御装置１１１に対して球の払い出しを指示する払出コマンド送信処理を実行する（Ｓ４５１１）。

【４２６３】

次いで、第１図柄（第３図柄、特別図柄）の変動表示や大当たりに関する特図・特電制御処理を実行し（Ｓ４５１２）、次いで、第２図柄（普通図柄）の変動表示や当たりに関する普図・普電制御処理を実行する（Ｓ４５１３）。そして、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａや第２図柄表示装置８３、第２図柄保留ランプ８４等の表示ＬＥＤデータ設定処理を実行し（Ｓ４５１４）、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する外部信号を設定する外部信号設定処理を実行して（Ｓ４５１５）、タイマ割込処理を終了する。

【４２６４】

一方、Ｓ４５０３の処理の結果、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンであり、ＲＡＭ異常が発生していると判断される場合は（Ｓ４５０３：Ｙｅｓ）、通常の遊技処理であるＳ４５０４～Ｓ４５１５の処理をスキップし、そのままタイマ割込処理を終了する。

【４２６５】

このように、図４３１の立ち上げ処理によってＲＡＭ異常の発生を検出したことによりＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５がオンとされると、タイマ割込処理では、乱数更新処理と停

電監視処理を除いて遊技に関する主な制御を非実行とする。これにより、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１は、メイン処理へ移行して以後、タイマ割込処理でも遊技に関する主な制御が実行されないため、無限ループ状態に入る。そして、立ち上げ処理のＳ４２１９のＲＡＭ異常設定処理やＳ４２２０の外部出力処理によって、ホール関係者等にＲＡＭ異常を把握させた上で、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と共にＲＡＭ２０３をクリアすることで、正常にパチンコ機１０が動作できるように仕向けることができる。

【４２６６】

このように、ＲＡＭ異常の解消は、ホール関係者等がパチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおす必要がある。そして、設定変更モードで立ち上げるためには、設定キー５０１に対応する専用の鍵が必要となる。よって、ＲＡＭ異常の解消は、その専用の鍵を管理するホール（店長）が必ず介在することとなる。よって、ホール側が、ＲＡＭ異常となっていることを知らずにＲＡＭ異常が解消されることを抑制できる。

【４２６７】

一方、タイマ割込処理では、ＲＡＭ異常が発生していた場合であっても、乱数更新処理と停電監視処理を実行する。乱数更新処理を実行することで、電源がオンされている間は、乱数を発生しつづけることができる。また、停電監視処理を実行することで、ＲＡＭ異常が発生していた場合であっても、電源断の発生を監視し、電源断が発生したときには、それに対応する処理を確実に実行できる。特に、ＲＡＭ異常が検出された状況において、設定変更モードにてパチンコ機１０が立ち上げられていた場合は、立ち上げ処理にて、設定変更処理が実行される。そして、この設定変更処理が実行されている途中で電源が断された場合は、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンされたままＲＡＭ２０３に保持されるので、次にパチンコ機１０を立ち上げた場合に、どのような立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直すことができる。

【４２６８】

以上説明した通り、本第２３実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２２実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４２６９】

＜第２４実施形態＞

次いで、図４３５から図４４３を参照して、第２４実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。第２１実施形態におけるパチンコ機１０では、該パチンコ機１０の裏面側に設けられた主制御装置１１０の表面側（即ち、パチンコ機１０の裏面側）に設定キー５０１を設け、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を複数段階（例えば、設定値「１」～「６」の６段階）に変更可能に構成されている。

【４２７０】

この設定キー５０１は、外枠１１に対して内枠１２を閉鎖している場合において、パチンコ機１０裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により内枠１２の施錠が解除されて該内枠１２が外枠１１に対して回動されたとき、内枠１２の回動に伴って設定キー５０１がパチンコ機１０の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者がパチンコ機１０の設定変更を行いたい場合に、内枠１２を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定キー５０１に差し込むことが可能となり、該パチンコ機１０の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。

【４２７１】

また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側にパチンコ機の外枠を取り付けることで、島設備に複数のパチンコ機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各パチンコ機の内枠及び／又は前面枠と外枠との施錠を解除して、外枠（島設備）に対して内枠及び／又は前面枠を開放し、各パチンコ機の設

定変更作業やメンテナンス作業を行う。
【４２７２】
しかしながら、設定キー５０１がパチンコ機１０裏面側に露出するように構成されているため、例えば、パチンコ機１０をホールの島設備の１の長辺側に設置した状況において、当該パチンコ機１０が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該パチンコ機１０の背面側）に設置されている他のパチンコ機の内枠が何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該パチンコ機１０の裏面側に露出するように設けられた設定キー５０１を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該パチンコ機１０の内枠１２が開放されていない状況であっても、当該パチンコ機１０の背面側のパチンコ機が開放されることで、当該パチンコ機１０の設定キー５０１を直接操作可能となり、該設定キー５０１を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。また、例えば、基板ボックス１００のボックスベース１００ａ及びボックスカバー１００ｂを連結する封印ユニット１００ｃが切断されることによる主制御装置１１０の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【４２７３】
ここで、スロットマシンのように、パチンコ機１０の背面側全体を筐体構造で覆い、主制御装置１１０の設定キー５０１に対するパチンコ機１０の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えれるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、アウト球の排出を行う必要があり、該パチンコ機１０の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまい、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。
【４２７４】
また、島設備において、パチンコ機１０の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、パチンコ機１０の裏面構造、特に、パチンコ機１０裏面左側の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。
【４２７５】
そこで、第２４実施形態のパチンコ機１０では、設定キー５０１をパチンコ機１０の裏面側から覆う保護カバー部材１４０を外枠１１の右側板１１ｄに設け、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材１４０によって設定キー５０１がパチンコ機１０の裏面側に露出しないように構成する。このように構成することで、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況において、保護カバー部材１４０によってパチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー５０１が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。
【４２７６】
また、第２４実施形態のパチンコ機１０では、主制御装置１１０を収納する基板ボックス１００の裏面視左側（パチンコ機１０の正面視右側）に設けられる封印ユニット１００ｃを保護カバー部材１４０によって覆い、該封印ユニット１００ｃに対して直接的に接触できないように構成することで、封印ユニット１００ｃを切断して主制御装置１１０を交換するといった不正を行い難く構成し、不正行為に基づいてホールに不利益が生じることを防止することができる。
【４２７７】
以下、第２４実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２３実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２４実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２３実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２３実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。
【４２７８】

まず、図４３５を参照して、第２４実施形態のパチンコ機１０の背面構成について説明する。図４３５は、第２４実施形態におけるパチンコ機１０の背面図である。第２４実施形態のパチンコ機１０が、第２１実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、外枠１１が木製の板材とアルミ製の板材とを組み合わせて構成されている点と、該外枠１１に保護カバー部材１４０が取り付けられている点である。その他の構成は、第２１実施形態のパチンコ機１０と同一である。

【４２７９】

第２４実施形態のパチンコ機１０の外枠１１は、木製の板材により構成される上板１１ａを上辺とし、同じく木製の板材により構成される下板１１ｂを下辺とすると共に、木製の板材より剛性が高いアルミ製の板材により構成される左側板１１ｃを左辺とし、同じくアルミ製の板材により構成される右側板１１ｄを右辺とした四辺を固定した板状に形成されている。

【４２８０】

この外枠１１の左側板１１ｃ及び右側板１１ｄをアルミ製の板材によって構成することで、左側板１１ｃ及び右側板１１ｄの厚みを従来の木製の板材より薄く形成した場合であっても、外枠１１全体の剛性を維持することができるので、パチンコ機１０の横方向の設計スペースを確保し、パチンコ機１０の設計自由度を高めることができる。

【４２８１】

また、左側板１１ｃ及び右側板１１ｄは、上方視断面コ字状に形成され、パチンコ機１０の側面に位置する側面部と、側面部のパチンコ機１０前方側において、パチンコ機１０の内側に向けて延設形成される前面部と、側面部のパチンコ機１０後方側において、パチンコ機１０の内側に向けて延設形成される後面部と、で構成されている。

【４２８２】

なお、パチンコ機１０は、この外枠１１の上板１１ａ及び下板１１ｂの内壁側から島設備（図示せず）に対して釘を打ちこむことにより、該外枠１１（即ち、パチンコ機１０）が島設備に取り付け固定されるように構成されている。

【４２８３】

保護カバー部材１４０は、外枠１１の右側板１１ｄに後述する固定ビス１１ｇ（図４３７参照）により固定され、主制御装置１１０の設定キー５０１、及び、後述する封印ユニット１００ｃ（図４４０参照）を共に覆うように構成されている。

【４２８４】

なお、主制御装置１１０のベース表示装置４０１及びエラー表示ボタン５０２は、保護カバー部材１４０によって覆われておらず、パチンコ機１０の裏面側に向けて露出している。これは、ベース表示装置４０１及びエラー表示ボタン５０２は、パチンコ機１０の設定内容等を変更するものではなく、パチンコ機１０の状態を表示するために用いられる装置であり、不正行為が行われ難いため、保護カバー部材１４０によって覆う必要性が乏しいからである。このように構成することで、必要最小限の大きさで保護カバー部材１４０を形成し、保護カバー部材１４０に要する製造コストを削減することができる。

【４２８５】

ここで、図４３６を参照して、第２４実施形態の保護カバー部材１４０の詳細について説明する。図４３６（ａ）は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０の左側正面から見た左前方斜視図であり、図４３６（ｂ）は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０の右側後方から見た右後方斜視図である。

【４２８６】

保護カバー部材１４０は、該保護カバー部材１４０全体が透明性を有する樹脂（例えば、ポリカーボネイト樹脂）により形成され、外枠１１の右側板１１ｄに取り付けられるカバー取付部１５０と、該カバー取付部１５０からパチンコ機１０裏面方向（後方側）に延設形成された起立部１６０と、該起立部１６０の先端側（即ち、パチンコ機１０の裏面側（後方側））からパチンコ機１０の裏面視右方向（即ち、パチンコ機１０の正面視左方向）に延設形成されたカバー部１７０と、により構成されている。

【４２８７】
カバー取付部１５０は、外枠１１の右側板１１ｄの側面部の内壁面の一部分と面接触する取付面１５１と、該取付面１５１に穿設形成された上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３と、右側板１１ｄの内壁形状に沿って当接する形状に形成された湾曲部１５４とにより構成されている。
【４２８８】
上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３は、後述する固定ビス１１ｇ（図４３７参照）をそれぞれ羅入可能に取付面１５１に穿設形成されている。この上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３は、外枠１１の右側板１１ｄに穿設形成された後述するカバー上取付孔１１ｅ及びカバー下取付孔１１ｆ（図４３７参照）にそれぞれ取り付け可能な位置に設けられている。
【４２８９】
ここで、図４３７から図４３９を参照して、外枠１１に対する保護カバー部材１４０の取付態様について説明する。図４３７は、第２４実施形態におけるパチンコ機１０（前面枠１４を除く）の右側面図である。また、図４３８は、第２４実施形態における外枠１１に対する保護カバー部材１４０の取付方法を説明するための左前方斜視図である。さらに、図４３９は、第２４実施形態における外枠１１及び該外枠１１に取り付けられた保護カバー部材１４０の正面図である。なお、説明の便宜上、図４３７において前面枠１４が外枠１１及び内枠１２から取り外された状態を図示し、また、図４３８及び図４３９において内枠１２及び前面枠１４が外枠１１から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。
【４２９０】
まず、図４３７で示すように、パチンコ機１０の外枠１１を構成する右側板１１ｄの側面部の中央部分やや下側には、保護カバー部材１４０を取り付けるための貫通孔であるカバー上取付孔１１ｅとカバー下取付孔１１ｆとが穿設形成され、固定ビス１１ｇがそれぞれ螺入されている。
【４２９１】
次いで、図４３８で示すように、カバー上取付孔１１ｅ及びカバー下取付孔１１ｆは、保護カバー部材１４０の上部取付孔１５２及び下部取付孔１５３にそれぞれ対応する位置に形成されている。具体的には、上部取付孔１５２に対応する位置にカバー上取付孔１１ｅが穿設形成され、下部取付孔１５３に対応する位置にカバー下取付孔１１ｆが穿設形成されている。そして、保護カバー部材１４０の（外側）取付面１５１及び湾曲部１５４を右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁側に当接させた状態で、右側板１１ｄの外側（図４３８の右後方側）から各固定ビス１１ｇを、カバー上取付孔１１ｅ及び上部取付孔１５２に螺入すると共に、カバー下取付孔１１ｆ及び下部取付孔１５３に螺入することで、各固定ビス１１ｇによって外枠１１（右側板１１ｄ）に保護カバー部材１４０が固定される。
【４２９２】
ここで、保護カバー部材１４０の湾曲部１５４は、右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁形状と当接する形状に形成されている。また、右側板１１ｄの後面部がアルミ製で形成されている。このため、内枠１２が外枠１１に対して閉鎖されている状態では、右側板１１ｄの側面部および後面部の内壁と湾曲部１５４とが当接し、右側板１１ｄと保護カバー部材１４０とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状態において、パチンコ機１０の裏面側から上部取付孔１５２及びカバー上取付孔１１ｅに羅入された固定ビス１１ｇ、並びに、下部取付孔１５３及びカバー下取付孔１１ｆに羅入された固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の裏面側から保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。
【４２９３】
また、パチンコ機１０には、カードサンド装置（図示せず）が隣接して島設備に設置されており、通常、外枠１１の右側板１１ｄとカードサンド装置との間に隙間が生じないよう

に構成されている。よって、パチンコ機１０の右側から固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の側方からから保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。

【４２９４】

よって、パチンコ機１０の裏面側又は側面側から保護カバー部材１４０が取り外し難くし、内枠１２の閉鎖時において設定キー５０１を保護カバー部材１４０で覆うことで、該設定キー５０１に対して直接的に操作できないようにすることができる。

【４２９５】

また、この湾曲部１５４は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材１４０全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材１４０に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部１５４によって保護カバー部材１４０がパチンコ機１０の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠１２の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置１１０（図４３７参照）が保護カバー部材１４０に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部１５４が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材１４０が破損することを防止することができる。

【４２９６】

ここで再び図４３６（ａ）及び図４３６（ｂ）に戻って、保護カバー部材１４０の構成について説明する。保護カバー部材１４０は、カバー取付部１５０の他に、該カバー取付部１５０からパチンコ機１０の後方側に向けて延設された起立部１６０が設けられ、該起立部１６０の先端側（即ち、パチンコ機１０の裏面側）からパチンコ機１０正面視左側に向けてカバー部１７０が片持ち梁状に延設形成されている。この起立部１６０には、起立カバー壁１６１と、起立上部カバー部１６２と、起立下部カバー部１６３と、起立内側リブ１６４と、起立外側リブ１６５とが設けられている。また、カバー部１７０には、カバー板１７１と、カバー側突部１７２と、キーカバー部１７３と、カバー外側リブ１７４とが設けられている。

【４２９７】

ここから、起立部１６０の構成について詳細に説明する。起立カバー壁１６１は、カバー取付部１５０の湾曲部１５４から連続的にパチンコ機１０後方側に向けて延設形成されている。この起立カバー壁１６１によって、主制御装置１１０の正面視右側側面（裏面視左側側面）が覆われており、後述する設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ（共に図４４０参照）が設けられた主制御装置１１０の正面視右側側方（裏面視左側側方）からの不正行為を防止することができる。

【４２９８】

起立上部カバー部１６２は、上部内側カバー部１６２ａと上部外側カバー部１６２ｂとで構成されている。この上部内側カバー部１６２ａは、起立カバー壁１６１の上部全体、及び、カバー板１７１の上部一部分からパチンコ機１０の内側（主制御装置１１０が配設されている方向）に向けて水平方向に延設形成されている。また、上部外側カバー部１６２ｂは、起立カバー壁１６１の上部全体からパチンコ機１０の外側（主制御装置１１０が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【４２９９】

このように、上部内側カバー部１６２ａと上部外側カバー部１６２ｂとが面一となるように起立上部カバー部１６２を形成することで、主制御装置１１０の正面視右側上部（裏面視左側上部）が覆われ、後述する設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ（共に図４４０参照）が設けられた主制御装置１１０の正面視右側上方（裏面視左側上方）からの不正行為を防止することができる。また、上部外側カバー部１６２ｂにより、例えば、パチンコ機１０の裏面左側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁１６１の外側から上方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部１６２ｂとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【４３００】

起立下部カバー部１６３は、下部内側カバー部１６３ａ（図４３６（ａ）参照）と下部外側カバー部１６３ｂ（図４３６（ｂ）参照）とで構成されている。この下部内側カバー部１６３ａは、起立カバー壁１６１の下部全体、及び、カバー板１７１の下部全体からパチンコ機１０の内側（主制御装置１１０が配設されている方向）向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部１６３ｂは、起立カバー壁１６１の下部全体からパチンコ機１０の外側（主制御装置１１０が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【４３０１】

また、下部内側カバー部１６３ａは、上部内側カバー部１６２ａより面積が広く形成されている。これは、主制御装置１１０の配設位置がパチンコ機１０の下方側に寄っており（図４３５参照）、パチンコ機１０上方側からより下方側からの方が主制御装置１１０に対してアクセスし易いため、主制御装置１１０に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機１０裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部１６３ａの面積を広く形成し、該下部内側カバー部１６３ａによって、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該主制御装置１１０と保護カバー部材１４０との隙間が極力少なくなるように構成されている。

【４３０２】

このように、下部内側カバー部１６３ａと下部外側カバー部１６３ｂとが面一となるように起立下部カバー部１６３を形成することで、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、後述する設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ（共に図４４０参照）が設けられた主制御装置１１０の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。また、下部外側カバー部１６３ｂにより、例えば、針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁１６１の外側から下方へ向けて伝ってきたときに、針金が下部外側カバー部１６３ｂとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【４３０３】

起立内側リブ１６４（図４３６（ａ）参照）は、起立カバー壁１６１のパチンコ機１０の内側の中段部分において、パチンコ機１０の後方側になるにつれて突出量が漸次高くなるリブ状に形成されている。この起立内側リブ１６４は、起立カバー壁１６１の補強リブとして機能し、起立カバー壁１６１が破損してしまうことを防止し、特に、パチンコ機１０に配設された他の部品（例えば、主制御装置１１０）と接触しない範囲で、起立内側リブ１６４の突出量をパチンコ機１０の後方側になるにつれて漸次高くすることで、起立カバー壁１６１の補強度合いを高くするように構成されている。

【４３０４】

起立外側リブ１６５（図４３６（ｂ）参照）は、起立カバー壁１６１のパチンコ機１０の外側の中段部分において、パチンコ機１０の後方側になるにつれて突出量が漸次低くなるリブ状に形成され、上記した起立内側リブ１６４と内側／外側で対になる位置に形成されている。この起立外側リブ１６５は、起立内側リブ１６４と同様、起立カバー壁１６１の補強リブとして機能し、起立カバー壁１６１が破損してしまうことを防止している。

【４３０５】

また、起立外側リブ１６５は、上述した上部外側カバー部１６２ｂ及び下部外側カバー部１６３ｂの突出量と同等となるように形成されており、保護カバー部材１４０を取り付けたパチンコ機１０を島設備に設置する場合に、起立外側リブ１６５が島設備に引っかかる等、パチンコ機１０の設置時の障害とならないように構成されている。

【４３０６】

ここから、カバー部１７０の構成について詳細に説明する。カバー板１７１は、上述した起立部１６０（起立カバー壁１６１、起立上部カバー部１６２、起立下部カバー部１６３及び起立内側リブ１６４）から、該カバー板１７１の板面がパチンコ機１０の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置１１０の設定部１００ｄ（図４４０参照）以上であって、ベー

ス表示装置４０１（エラー表示ボタン５０２）未満となる位置まで延設形成されている。
【４３０７】
このカバー板１７１のパチンコ機１０前面側（即ち、主制御装置１１０と対向する側。以下、同様。）において、後述する主制御装置１１０の設定部１００ｄ（図４４０参照）に対応する位置に、カバー側突部１７２が口字状にパチンコ機１０前面側に向けて突設形成され、該カバー側突部１７２によって囲まれたカバー板１７１の一部分がキーカバー部１７３として構成される。
【４３０８】
このカバー側突部１７２は、後述する設定部１００ｄの設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとにより形成される空間に入り込むように形成されると共に、設定部底面１００ｆと当接する程度の突出量で形成される。
【４３０９】
次いで、図４３９で示すように、外枠１１の右側板１１ｄに取り付けられた保護カバー部材１４０は、後述するカバー部１７０のカバー板１７１の板面がパチンコ機１０の正面側を向くように設置される。また、このカバー板１７１には、主制御装置１１０の基板ボックス１００に設けられた後述する設定部１００ｄ（図４４２参照。以下、「主制御装置１１０の基板ボックス１００」を、単に「主制御装置１１０」と略して説明する場合がある）に対応する位置に、パチンコ機１０正面側に口字状に突設形成されたカバー側突部１７２と、該カバー側突部１７２によって囲まれたキーカバー部１７３と、が設けられている。従って、保護カバー部材１４０のキーカバー部１７３と、主制御装置１１０の設定部１００ｄとが対向するように構成されている。
【４３１０】
ここで、図４４０から図４４２を参照して、第２４実施形態の主制御装置１１０における設定部１００ｄと、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２及びキーカバー部１７３との構成について説明する。図４４０は、第２４実施形態における主制御装置１１０の基板ボックス１００の正面図であり、図４４１は、図４３５のＡ－Ａ線におけるパチンコ機１０の断面図であり、図４４２は、図４４１のＢ領域における主制御装置１１０と保護カバー部材１４０との部分拡大断面図である。なお、説明の便宜上、図４４０において本発明と関連しない部分の図示を省略して示し、また、図４４１において前面枠１４が外枠１１及び内枠１２から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。
【４３１１】
まず、図４４０で示すように、第２４実施形態の主制御装置１１０は、ボックスベース１００ａ（図４４２参照）とボックスカバー１００ｂとを組み合わせた基板ボックス１００に主制御装置１１０が収納され、該主制御装置１１０を構成する主基板上に、設定された確率設定値を変更する場合や設定されている確率設定値を確認する場合に使用する設定キー５０１が設けられている。
【４３１２】
ボックスカバー１００ｂには、設定キー５０１に対応する位置に設定部１００ｄが設けられており、該設定部１００ｄは、ボックスカバー１００ｂの最表面側（即ち、パチンコ機１０裏面側）からカバー側突部１７２の突出量分窪んで、該カバー側突部１７２全体が収容される大きさに形成されている。この設定部１００ｄを構成する部位として、設定部側壁１００ｅと、設定部底面１００ｆと、ケース側突部１００ｇとが設けられている。
【４３１３】
設定部側壁１００ｅは、ボックスカバー１００ｂの最表面側から主基板側（図示せず）に向けて延設形成されており、図４４１及び図４４２で示すように、設定部側壁１００ｅの延設長さ（設定部１００ｄの窪み量）は、カバー側突部１７２の突出量と同等となるように形成されている。
【４３１４】
設定部底面１００ｆは、設定部側壁１００ｅから延設形成され、設定キー５０１の鍵穴部分を露出する鍵孔（図示せず）を有し、該鍵孔以外の部分を閉塞するように形成される。

このように構成することで、主制御装置１１０がボックスベース１００ａ（図４４２参照）とボックスカバー１００ｂとで形成される閉塞空間に収納されつつ、設定キー５０１に対する操作が可能となる。

【４３１５】

ケース側突部１００ｇは、設定部底面１００ｆから保護カバー部材１４０側（パチンコ機１０裏面側）に向けて、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２と同等の突出量となるように突出形成されている。また、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２は、設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとで形成される空間に収容されるように形成されている。

【４３１６】

即ち、図４４１及び図４４２で示すように、外枠１１に対して内枠１２を閉鎖した場合に、カバー側突部１７２が、設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部１００ｇが保護カバー部材１４０のカバー板１７１と当接しつつ、カバー側突部１７２が設定部１００ｄの設定部底面１００ｆと当接するように構成される。このように構成することで、内枠１２閉鎖時に、設定キー５０１の配設部分が、保護カバー部材１４０のキーカバー部１７３と設定部１００ｄのケース側突部１００ｇとによって密閉され、更に、カバー側突部１７２により設定部１００ｄへのアクセスを困難にすることで、設定キー５０１の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー５０１に対する不正行為を防止することができる。

【４３１７】

また、主制御装置１１０のケース側突部１００ｇ及び保護カバー部材１４０のカバー板１７１と、主制御装置１１０の設定部底面１００ｆ及び保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー５０１に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠１２を外枠１１に対して施錠することができない。よって、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。

【４３１８】

図４３６（ａ）及び図４３６（ｂ）に戻って、説明を続ける。カバー板１７１のパチンコ機１０裏面側（即ち、主制御装置１１０と対向しない側）には、カバー外側リブ１７４が口字及び十字のリブ状に形成されている。このカバー外側リブ１７４は、カバー板１７１の補強リブとして機能し、カバー板１７１が破損してしまうことを防止している。

【４３１９】

また、このカバー外側リブ１７４により、例えば、パチンコ機１０裏面側から針金による不正行為が行われた場合に、該針金がカバー板１７１の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金がカバー外側リブ１７４ぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。

【４３２０】

次に、図４４３を参照して、第２４実施形態におけるパチンコ機１０の設定変更の作業時におけるパチンコ機１０の状態について説明する。図４４３は、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を取り付けた外枠１１に対して、内枠１２及び前面枠１４を展開（開放）して示す左前方斜視図である。なお、説明の便宜上、図４４３において本発明と関連しない部分の図示を省略又は簡易化して示し、その説明も省略する。

【４３２１】

図４４３で示すように、ホールの営業時間外等において、ホール関係者により外枠１１に対する内枠１２及び前面枠１４の施錠が解錠されると、図４３５で示す状態から内枠１２及び前面枠１４が外枠１１に対して回動し、内枠１２の裏面側がパチンコ機１０の正面側に向けて露出する。このとき、保護カバー部材１４０は、外枠１１に固定されたまま残存しており、内枠１２の裏面に設置された主制御装置１１０の設定キー５０１は、内枠１２及び前面枠１４の回動に伴ってパチンコ機１０の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。

【４３２２】
よって、ホール関係者は、保護カバー部材１４０を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、内枠１２を解錠して回動させるのみで、パチンコ機１０の設定変更作業を直ちに行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置４０１を視認しながら行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。
【４３２３】
以上、説明したように、第２４実施形態のパチンコ機１０では、パチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１を覆う保護カバー部材１４０を、外枠１１の右側板１１ｄに設け、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況では、該保護カバー部材１４０によって設定キー５０１がパチンコ機１０の裏面側に露出しないように構成される。また、内枠１２の施錠を解錠して、設定変更作業を行う場合に、保護カバー部材１４０を外枠１１に残存させた状態で、内枠１２の裏面側をパチンコ機１０の前方に露出するように構成される。
【４３２４】
このように構成することで、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状況では、保護カバー部材１４０による簡易な構成で、パチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１を直接的に操作できないようにすることができ、該設定キー５０１が不正操作されるといった不正行為を防止することができる。また、スロットマシンのような筐体構造を用いずに、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができるので、筐体構造等を用いることによるパチンコ機１０の製造コストの上昇を抑えることができる。
【４３２５】
また、外枠１１に対して内枠１２を開放した状況では、内枠１２の裏面に設置された主制御装置１１０の設定キー５０１は、内枠１２及び前面枠１４の回動に伴ってパチンコ機１０の前方側に露出し、ホール関係者によって直ちに操作可能な状態となる。よって、ホール関係者は、保護カバー部材１４０を取り外す等の煩雑な作業を行うことなく、パチンコ機１０の設定変更作業を行うことができる。また、設定変更作業を行う上で、ベース表示装置４０１を視認しながら行うことができ、設定変更作業を簡易に行うことができる。
【４３２６】
また、外枠１１に対して内枠１２を閉鎖した場合に、カバー側突部１７２が、設定部側壁１００ｅとケース側突部１００ｇとで形成される空間に入り込むように構成されると共に、ケース側突部１００ｇが保護カバー部材１４０のカバー板１７１と当接する場合に、カバー側突部１７２が設定部１００ｄの設定部底面１００ｆと当接するように構成される。このように構成することで、内枠１２閉鎖時に、設定キー５０１の配設部分が、保護カバー部材１４０のキーカバー部１７３と設定部１００ｄのケース側突部１００ｇとによって密閉され、更に、カバー側突部１７２により設定部１００ｄへのアクセスを困難にすることで、設定キー５０１の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定キー５０１に対する不正行為を防止することができる。
【４３２７】
さらに、主制御装置１１０のケース側突部１００ｇ及び保護カバー部材１４０のカバー板１７１と、主制御装置１１０の設定部底面１００ｆ及び保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２とがそれぞれ当接するように構成されているため、仮に、設定キー５０１に設定変更用の鍵を差し込んだままの状態であった場合、内枠１２を外枠１１に対して施錠することができないため、ホール関係者による設定変更用の鍵の回収し忘れを防止することができる。
【４３２８】
また、内枠１２が外枠１１に対して閉鎖されている状態では、右側板１１ｄの内壁と湾曲部１５４とが当接し、右側板１１ｄと保護カバー部材１４０とに隙間（空間）が生じない状態となる。これにより、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖されている状態において、パチンコ機１０の裏面側から上部取付孔１５２及びカバー上取付孔１１ｅに羅入された固定ビス１１ｇ、並びに、下部取付孔１５３及びカバー下取付孔１１ｆに羅入された固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の裏面

側から保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。
【４３２９】
さらに、パチンコ機１０には、カードサンド装置が隣接して島設備に設置されており、通常、外枠１１の右側板１１ｄとカードサンド装置との間に隙間が生じないように構成されている。よって、パチンコ機１０の右側から固定ビス１１ｇを直接的に操作することができないように構成することで、パチンコ機１０の側方からから保護カバー部材１４０を着脱できないようにすることができる。
【４３３０】
また、この湾曲部１５４は、薄板形状に形成されており、保護カバー部材１４０全体を構成する樹脂材の弾性力に基づいて弾性変形可能に構成されている。このため、保護カバー部材１４０に対して外力が加えられた場合に、この湾曲部１５４によって保護カバー部材１４０がパチンコ機１０の左右方向に僅かに撓むように構成されている。このように構成することで、例えば、内枠１２の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって主制御装置１１０が保護カバー部材１４０に接触して衝撃が加わった場合であっても、湾曲部１５４が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護カバー部材１４０が破損することを防止することができる。
【４３３１】
さらに、上部外側カバー部１６２ｂ、下部外側カバー部１６３ｂ及びカバー外側リブ１７４により、例えば、パチンコ機１０の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立カバー壁１６１又はカバー板１７１の外側から上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が上部外側カバー部１６２ｂ、下部外側カバー部１６３ｂ又はカバー外側リブ１７４とぶつかることで、針金の侵入を防止することができる。
【４３３２】
また、下部内側カバー部１６３ａの面積を広く形成し、該下部内側カバー部１６３ａによって、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該主制御装置１１０と保護カバー部材１４０との隙間が極力少なくなるように構成されている。このように構成することで、主制御装置１１０の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃが設けられた主制御装置１１０の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。
【４３３３】
以上説明した通り、第２４実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２３実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。
【４３３４】
＜第２５実施形態＞
次いで、図４４４から図４４６を参照して、本発明を適用した第２５実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２１実施形態では、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１と、内枠１２の開放を検知する扉開放スイッチ２０８ｇ（第２５実施形態では、内枠開放スイッチ２０８ｇ１に置き換えて説明する）との状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを決定していた。
【４３３５】
即ち、電源オン時に、設定キー５０１とＲＡＭ消去スイッチ１２２との検出態様を検知すると共に、扉開放スイッチ２０８ｇの検出態様を検知し、それらの検知結果に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードが変更されるように構成されていた。
【４３３６】
しかしながら、扉開放スイッチ２０８ｇの検知結果に基づいてパチンコ機１０の立ち上げモードを決定する場合、仮に、扉開放スイッチ２０８ｇが故障等によってオン（即ち、内枠１２の開放）を検知できないとき、扉開放スイッチ２０８ｇの検知に基づいて設定される立ち上げモード（即ち、設定変更モード又は設定確認モード）を立ち上げることができなくなってしまう。従って、扉開放スイッチ２０８ｇの誤検知によって、パチンコ機１０

の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

【４３３７】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、扉開放スイッチ２０８ｇを検知する処理が必要となり、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、主制御装置１１０の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【４３３８】

そこで、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を採用しつつ、パチンコ機１０の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ２０８ｇである内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果を問わず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１との２つの検知状態に応じてパチンコ機１０の立ち上げモードを決定する。

【４３３９】

このように構成することで、保護カバー部材１４０によって、内枠１２閉鎖時におけるパチンコ機１０裏面側からの設定キー５０１に対する不正行為を防止しつつ、内枠１２開放時には、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の信頼性如何に関わらず、パチンコ機１０の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。

【４３４０】

また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。

【４３４１】

以下、第２５実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２４実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２５実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２４実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２４実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４３４２】

まず、図４４４を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図４４４は、第２５実施形態におけるパチンコ機１０の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機１０の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１の各々の情報とを示した図である。

【４３４３】

第２５実施形態のパチンコ機１０の立ち上げモードには、第２１実施形態のパチンコ機１０と同様、通常モードと、ＲＡＭクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの４モードが用意されている。ＲＡＭクリアモードは、パチンコ機１０を初期状態に戻すためにＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【４３４４】

通常モードは、これらＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に格納されていない場合や、ＲＡＭ２０３に格納されたデータが壊れている場合を除いて、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機１０の遊技を再開するためのモードである。

【４３４５】

そして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることなく、また、設定キー５０１をオフ状態にしたまま、パチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０は通常モードで立

ち上がる。また、設定キー５０１をオフ状態のままＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンにすると、パチンコ機１０はＲＡＭクリアモードで立ち上がる。

【４３４６】

一方、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、扉開放スイッチ２０８の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機１０は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果如何を問わず（即ち、オン検知であってもオフ検知であっても）、パチンコ機１０は設定確認モードで立ち上がる。

【４３４７】

このように、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠１２が開錠されているか否かを問わず、設定キー５０１をオフ状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【４３４８】

一方、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠１２が開錠されているか否かを問わず、設定キー５０１をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４３４９】

即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知態様如何を問わず、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４３５０】

ここで、第２５実施形態のパチンコ機１０は、内枠１２の開放とは無関係に設定変更又は設定確認が可能となるように構成されているため、内枠１２閉鎖時にパチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１への不正操作による不正行為が懸念されるが、該第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を採用している。よって、内枠１２の閉鎖時には、保護カバー部材１４０により、パチンコ機１０の裏面側から設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃに直接的に接触することができないように構成されている。従って、内枠１２の開放を検知する等の処理を行うことなく設定変更等を可能にしつつ、内枠１２の閉鎖時における不正行為を防止することができる。

【４３５１】

換言すれば、保護カバー部材１４０を設けることにより、設定キー５０１への操作があった場合は、内枠１２が開放されていることを意味する。よって、処理の中で内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知を行わなくても、内枠１２が開放していることを認識することができる。

【４３５２】

次に、図４４５を参照して、第２５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４４５は、第２５実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【４３５３】

図４４５で示すように、第２５実施形態の主制御装置１１０の入出力ポート２０５には、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が接続されている。この内枠開放スイッチ２０８ｇ１は、外枠１１に対して内枠１２が開放されているか否かを検知するためのものであり、内枠１２の上部背面側に突出した突出片（図示せず）と、該突出片にばね等の弾性力を付加する弾性体（図示せず）と、上記突出片の位置を検知する検知センサ（図示せず）とにより構成されている。内枠開放スイッチ２０８ｇ１の突出片は、内枠１２の閉鎖時には、外枠１１の上部に押圧され、弾性体の弾性力よりシリンダ錠２０による力が強いため、内枠１２内に没入している一方、シリンダ錠２０に専用の鍵を差し込んで第１方向（例えば、時計回り）に回した場合に、内枠１２が外枠１１から開放され、内枠１２の開放時には、弾性体の弾性力によって突出片が外枠１１側に突出するように構成されている。そして、検知センサにより突出片の突出を検知した場合、内枠開放スイッチ２０８ｇ１のオン判定がなされ、内枠開放信号が出力される。

【４３５４】

内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果（即ち、内枠開放信号の有無）は、入出力ポート２０５を介して主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に入力される。この場合、内枠開放スイッチ２０８ｇ１は、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、内枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力しない。一方、内枠開放スイッチ２０８ｇ１は、外枠１１に対して内枠１２が開放状態であるとき、オン判定され、内枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力する。ＭＰＵ２０１は、内枠開放スイッチ２０８ｇ１から内枠開放信号が入力されている場合に、内枠１２が開放状態であると特定し、内枠開放信号が入力されていない場合に、内枠１２が閉鎖状態であると特定する。

【４３５５】

次に、図４４６を参照して、第２５実施形態におけるパチンコ機１０の電源が投入された場合に、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４４６は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【４３５６】

第２５実施形態の立ち上げ処理では、まず、電源投入に伴う初期値設定処理を実行する（Ｓ４４０１）。例えば、ＲＡＭ２０３へのアクセス許可を設定し、スタックポインタに予め決められた所定値を設定する等する。

【４３５７】

次いで、内部機能レジスタ設定処理を実行する（Ｓ４４０２）。第２５実施形態でも第２３実施形態と同様に、ベース表示装置４０１に表示する表示内容を制御するベース表示制御処理（図４２５参照）を２ミリ秒毎に発生する２ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４４０２に処理では、例えば、その２ミリ秒タイマ割込みを許可する。また、大当たり抽選や当たり抽選を行うために必要な乱数値を、主制御装置１１０に設けられた乱数発生回路（図示せず）で生成する場合、Ｓ４４０２の処理では、発生させる乱数値の範囲（最大値）を設定する。また、Ｓ４４０２の処理ではＲＡＭ２０３のアクセスを許可する。また、Ｓ４４０２の処理では、主制御装置１１０が払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３とでシリアル通信により信号を送受信するための各種設定を行う。

【４３５８】

特に、この内部機能レジスタ設定処理で２ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、２ミリ秒毎に２ミリ秒タイマ割込みが発生してベース表示制御処理が実行されるので、この立ち上げ処理の中で、パチンコ機１０を設定変更モードや設定確認モードで立ち上げたときに、ベース表示装置４０１に確率設定値を表示させることができる。

【４３５９】

なお、Ｓ４４０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を必ずしも行う必要はない。Ｓ４４０２の処理で、乱数値の範囲（最大値）の設定を行わない場合は、立ち上げ処理からメイン処理へ移行する段階で実行される後述のその他の立ち上げ処理の（Ｓ４４２１）の中で、Ｓ４４０２の処理で行わなかった乱数値の範囲（最大値）の設定を行うようにし

てもよい。
【４３６０】
次いで、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されているか否かを判別する（Ｓ４４０３）。その結果、電源断の発生情報が記憶されていれば（Ｓ４４０３：Ｙｅｓ）、前回の電源遮断時の処理が正常に終了していることを意味するので、次いで、ＲＡＭ判定値を算出し、算出したＲＡＭ判定値が正常か否か、即ち、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致するか否かを判定する（Ｓ４４０４）。ＲＡＭ判定値は、例えばＲＡＭ２０３の作業領域アドレスにおけるチェックサム値である。なお、第２５実施形態では、ＲＡＭ２０３に保存された確率設定値が、チェックサム値の算出から除外されている場合について説明するが、確率設定値をチェックサム値の算出に含めてもよい。
【４３６１】
Ｓ４４０４の処理の結果、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致すると判定された場合は（Ｓ４４０４：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ判定値が正常であり、少なくともＲＡＭ判定値の算出に用いたデータ（情報）が正常に保持されていると判断できるので、次いで、確率設定値が正常の範囲（「１」～「６」）内にあるか否かを判断する（Ｓ４４０５）。ここで、確率設定値が正常の範囲内にあるか否かを判断するのは、前回電源が断されたときに、電源断に関する処理は正常に行われたものの、その段階で確率設定値が壊れ、正常範囲外となっている場合もあり得るからである。Ｓ４４０５の処理では、そのような確率設定値の異常を確実に検知するために行われる。
【４３６２】
そして、確率設定値が正常の範囲内にあれば（Ｓ４４０５：Ｙｅｓ）、次いで、設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオンか否かを判断する（Ｓ４４０６）。設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンである場合は（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中であったこと、即ち、設定変更処理による確率設定値の更新中に電源が断されたことを示す。よって、この場合は、Ｓ４４１３の処理へ移行し、設定変更処理を実行する（Ｓ４４１３）。
【４３６３】
これにより、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとすることができる。よって、設定変更中に電源が断された場合は、そのあとの電源投入時に、必ずホール関係者等に対して確率設定値の変更を一から行わせることができる。よって、確率設定値の変更を確実にホール関係者等に行わせ、その変更を確定させることができる。従って、ホール関係者等は、設定変更中に電源が断された場合であっても、電源が再投入されたときに確実に確率設定値の更新と確定を行うことができ、安心してパチンコ機１０に対する確率設定値の変更を行うことができる。
【４３６４】
また、設定変更処理を頭（一から）からやり直すことで、設定変更中に電源が断された時点の更新中の確率設定値から継続して、確率設定値の更新を再開するのではなく、これまでの遊技で使用されていた確率設定値（確率設定値データ２０３ｘ１１）を用いて最初から確率設定値の更新をやり直すことができる。よって、ホール関係者等は安心して確率設定著の更新をやりなおすことができる。
【４３６５】
一方、Ｓ４４０６の処理の結果、設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであれば（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったことを意味するので、次いで、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認する処理として、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされているか否かを判断する（Ｓ４４０７）。なお、Ｓ４４０７の処理では、４ミリ秒タイマ割込みが許可されておらずタイマ割込処理が実行されていないので、そのタイマ割込処理のスイッチ状態読み込み処理にてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込んだものを用い

て判断するのではなく、入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。
【４３６６】
Ｓ４４０７の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフされている場合は（Ｓ４４０７：Ｎｏ）、次いで、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４４０８）。第２５実施形態では、このＳ４４０８において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。
【４３６７】
Ｓ４４０８の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４４０８：Ｎ０）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオフ状態にあるので、ホール関係者等は通常モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、設定確認中フラグ２０３ｘ１４（図４２９参照）がオンであるか否かを判断する（Ｓ４４０９）。その結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンである場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったこと、即ち、設定確認処理による確率設定値の確認中に電源が断されたことを示す。この場合、図４３０に示す通り、設定確認処理を頭から実行する（Ｓ４４１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。
【４３６８】
このように、ホール関係者が立ち上げ操作として通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作をした場合であっても、パチンコ機１０を通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる。これにより、設定確認中に電源が断された後、ホール関係者等が通常モードの操作で立ち上げたとしても、確率設定値の確認を行うことができる。これにより、設定確認中に電源が断されたことによって確率設定値が破壊されていないことをホール関係者等は確認できるので、安心してパチンコ機１０の立ち上げることができる。
【４３６９】
一方、Ｓ４４０９の処理の結果、設定確認中フラグ２０３ｘ１４（図４２９参照）がオフであると判断される場合は（Ｓ４４０９：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中ではなかったことを意味する。また、Ｓ４４０９の処理が実行されるのは、Ｓ４４０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであると判断された場合（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合でもある。
【４３７０】
よって、この場合は、立ち上げモードをホール関係者等が立ち上げ操作で示した通常モードとし、Ｓ４４１０の設定確認処理と後述するＳ４４１１の処理とをスキップして、その他の立ち上げ処理を実行した後（Ｓ４４１４）、メイン処理へ移行する。なお、その他の立ち上げ処理としては、４ミリ秒タイマ割込みを許可する。第２５実施形態では、第２３実施形態と同様に、遊技の主要な制御を行うタイマ割込処理（図４２６参照）を４ミリ秒毎に発生する４ミリ秒タイマ割込みを契機として実行する。Ｓ４４１４の処理にて４ミリ秒タイマ割込みを許可することにより、４ミリ秒毎にタイマ割込処理を実行する。
【４３７１】
一方、Ｓ４４０８の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にあると判断される場合は（Ｓ４４０８：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定確認モードで立ち上げ操作したことを意味する。ここで、Ｓ４４０８の処理が実行されるのは、Ｓ４４０６の処理で設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであると判断された場合（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、即ち、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、この場

合、図４３０に示す通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ホール関係者等が立ち上げ操作した設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げるため、Ｓ４４１０の処理へ移行し、設定確認処理を実行する（Ｓ４４１０）。設定確認処理により、現在設定されている確率設定値がベース表示装置４０１に表示される。これにより、確率設定値が確認できる。

【４３７２】

設定確認処理（Ｓ４４１０）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４４１１）。この外部出力処理では、設定確認処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定確認処理が実行され、確率設定値がベース表示装置４０１に表示されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の表示が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。

【４３７３】

一方、ホール関係者等がパチンコ機１０に電源を投入するときにした立ち上げ操作を確認するための処理であるＳ４４０７の処理において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていると判断される場合は（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、更に立ち上げ操作を確認するために、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４４１２）。第２５実施形態では、このＳ４４１２において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知を行わないように構成されている。よって、電源立ち上げ時の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１０の処理負担を軽減することができる。

【４３７４】

Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり設定キー５０１がオン状態にあるので、ホール関係者等は設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。設定変更モードで立ち上げ操作された場合、図４３０に示すとおり、設定確認中フラグ２０３ｘ１４（図４２９参照）がオンか否かにかかわらず、即ち、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、パチンコ機１０の立ち上げモードを設定変更モードとする。

【４３７５】

このため、Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、設定変更処理を実行する（Ｓ４４１３）。設定変更処理により、ベース表示装置４０１に確率設定値が表示され、ホール関係者等によりＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされると、その確率設定値が更新され、設定キー５０１がオフ状態にされると、更新された確率設定値がこれからの遊技に使用する確率設定値として確定されて、ＲＡＭクリア処理が行われる。これにより、確率設定値を変更したうえで、その変更後の確率設定値で新たに遊技機を開始できる。

【４３７６】

ここで、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が明確に確率設定値の変更を行いたい意思を示している。よって、この場合設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４３７７】

設定変更処理（Ｓ４４１３）を終了すると、外部出力処理を実行する（Ｓ４４１４）。この外部出力処理では、設定変更処理が実行されたこと、もしくは、確率設定値の変更が行われたことを示す情報を、外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ出力する。これにより、ホール関係者等は、パチンコ機１０にて設定変更処理が実行され、確

率設定値が変更されたことを把握できる。よって、不正に確率設定値の変更が行われた場合に、それをいち早く把握できる。外部出力処理が実行された後、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。

【４３７８】

一方、Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、次いで、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５（図４２９参照）がオンか否かを参照して、ＲＡＭ異常であるか否かを判断する（Ｓ４４１５）。ここで、Ｓ４４０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４４１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断されて（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、Ｓ４４１５の処理が実行された場合、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５は必ずオフであるため、Ｓ４４１５の処理ではＲＡＭ異常ではないと判断される（Ｓ４４１５：Ｎｏ）。

【４３７９】

また、この場合、Ｓ４４０６の処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３（図４２９参照）がオフであると判断されているので（Ｓ４４０６：Ｎｏ）、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかった場合である。よって、Ｓ４４０７の処理によってＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断され（Ｓ４４０７：Ｙｅｓ）、Ｓ４４１２の処理によって設定キー５０１がオフ状態であると判断され（Ｓ４４１２：Ｎｏ）、Ｓ４４１５の処理によってＲＡＭ異常ではないと判断された場合（Ｓ４４１５：Ｎｏ）、ホール関係者等はＲＡＭクリアモードで立ち上げ操作したことを意味し、前回電源が断されたときに設定変更処理が実行中ではなかったので、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であったか否かにかかわらず、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる。そこで、ＲＡＭクリア処理を実行する（Ｓ４４１６）。

【４３８０】

このＲＡＭクリア処理では、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１（図４２９参照）に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１（図４２９参照）を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア２０３ｙ１（図４２１参照）に格納された役物比率用データ２０３ｓと、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔ（共に図４２１参照）とは消去せずに保持する。遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去することにより新たに遊技を開始することができる。また、ＲＡＭクリア処理が実行されても、確率設定値データ２０３ｘ１１は保持されるので、ＲＡＭクリア処理が実行される前に確定された確率設定値で遊技を継続できる。

【４３８１】

ここで、上述した通り、前回電源が断されたときに設定確認処理が実行中であった場合であっても、ＲＡＭ異常がなく、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作がなされた場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０が立ち上げられる。ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンしているということは、ホール関係者等が少なくとも明確にＲＡＭクリアを行いたい意思を示している。よって、この場合ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げることにより、ホール関係者等に意思に従った立ち上げ処理を行うことができる。

【４３８２】

Ｓ４４１６のＲＡＭクリア処理を終了すると、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。

【４３８３】

一方、Ｓ４４０３の処理により、ＲＡＭ２０３に電源断の発生情報が記憶されていないと判断される場合（Ｓ４４０３：Ｎｏ）、Ｓ４４０４の処理により、算出したＲＡＭ判定値が電源遮断時に保存したＲＡＭ判定値と一致せず、ＲＡＭ判定値が異常であると判断される場合（Ｓ４４０４：Ｎｏ）、又は、Ｓ４４０５の処理により、確率設定値が正常の範囲内にないと判断される場合（Ｓ４４０５：Ｎｏ）のいずれかが該当するときは、ＲＡＭ２

０３に異常があると判断できるので、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５（図４２９参照）をオンし（Ｓ４４１７）、その上でホール関係者等の立ち上げ操作を確認するために、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであるか否かを判断する（Ｓ４４１８）。なお、Ｓ４４１８の処理でもＳ４４０７の処理と同様に入出力ポート２０５に直接アクセスしてＲＡＭ消去スイッチ１２２の状態を読み込む。

【４３８４】

Ｓ４４１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断される場合は（Ｓ４４１８：Ｙｅｓ）、上述したＳ４４１２の処理へ移行して、更に、設定キー５０１がオン状態にあるか否かを判断する（Ｓ４４１２）。その結果、設定キー５０１がオン状態にある場合は（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等は、設定変更モードで立ち上げ操作したことを意味する。そして、この場合（Ｓ４４１２：Ｙｅｓ）、ホール関係者等の立ち上げ操作に従って設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるために、Ｓ４４１３へ移行して上述の設定変更処理を実行する。

【４３８５】

ここで、ＲＡＭ異常が発生していたとしても、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げれば、確率設定値を再度設定し直した上でＲＡＭクリアできる。よって、新たに設定された正常な確率設定値で、新たに遊技を開始できる。なお、このＲＡＭクリアによって、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５（図４２９参照）はオフにされる。よって、以後、主制御装置１１０は、ＲＡＭ異常に関する処理を実行することなく、遊技の制御を行うことができる。

【４３８６】

一方、Ｓ４４１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであると判断される場合（Ｓ４４１８：Ｎｏ）、或いは、Ｓ４４１８の処理の結果、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであると判断されても、Ｓ４４１２の処理の結果、設定キー５０１がオフ状態にあると判断される場合は（Ｓ４４１８：Ｙｅｓ、又は、Ｓ４４１２：Ｎｏ）、ＲＡＭ異常の中で、ホール関係者等が通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作したことを意味する。

【４３８７】

この場合、上述したＳ４４１５の処理へ移行し、Ｓ４４１５の処理にて、ＲＡＭ異常であると判断されると必ず判断されて（Ｓ４４１５：Ｙｅｓ）、Ｓ４４１９の処理へ移行する。Ｓ４４１９の処理では、ＲＡＭ異常設定処理を行う（Ｓ４４１９）。このＲＡＭ異常設定処理では、ＲＡＭ異常に関する報知を行うための処理を実行する。例えば、一旦電源をオフし、設定変更モードにてパチンコ機１０を立ち上げるよう促す報知を、音声出力装置２２６からの音声出力及び／又は第３図柄表示装置８１での表示により行うよう、音声ランプ制御装置１１３に対してコマンドを送信する。

【４３８８】

そして、ＲＡＭ異常であることを外部出力端子５０３を介してホールコンピュータ６００へ通知するための外部出力処理を実行し（Ｓ４４２０）、その他の立ち上げ処理を実行して（Ｓ４４２１）、メイン処理へ移行する。ホールコンピュータ６００に対して、ＲＡＭ異常であることが通知されるので、ホール関係者等は、パチンコ機１０からの報知に気がつかなくても、ＲＡＭ異常が発生したことを確実に把握できる。

【４３８９】

以上、説明したように、第２５実施形態のパチンコ機１０では、第２４実施形態における保護カバー部材１４０を採用しつつ、パチンコ機１０の電源がオンされる場合に、扉開放スイッチ２０８ｇである内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知結果を問わず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１との２つの検知状態に応じてパチンコ機１０の立ち上げモードを決定する。このように構成することで、保護カバー部材１４０によって、内枠１２閉鎖時におけるパチンコ機１０裏面側からの設定キー５０１に対する不正行為を防止しつつ、内枠１２開放時には、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の信頼性如何に関わらず、パチンコ機１０の重要な遊技要素である設定変更等を行うことができる。よって、パチンコ機

１０のセキュリティ性能を向上した上で、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる。
【４３９０】
また、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１を検知する処理が不要となるので、該検知処理分の処理を実行しないことから、主制御装置１１０の処理負担を軽減することができる。
【４３９１】
以上説明した通り、第２５実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２４実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。
【４３９２】
＜第２６実施形態＞
次いで、図４４７から図４４９を参照して、本発明を適用した第２６実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２５実施形態では、パチンコ機１０の電源がオンされるときに、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の検知態様とは無関係に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と、設定キー５０１との状態に応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードを決定していた。
【４３９３】
これに対し、第２６実施形態では、前面枠１４の開放を検知する前面枠開放スイッチ２０８ｇ２を設け、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が内枠１２の開放を検知（即ち、オン検知）している場合、かつ、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が前面枠１４の閉鎖（即ち、オフ検知）を検知している場合に、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げるようにする。一方、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が内枠１２の閉鎖を検知（即ち、オフ検知）している場合、或いは、内枠開放スイッチ２０８ｇ１が内枠１２の開放を検知している場合であっても前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が前面枠１４の開放を検知（即ち、オン検知）している場合は、設定変更モード又は設定確認モードを立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。
【４３９４】
従来、パチンコ機１０の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更モード又は設定確認モードに移行しないよう、パチンコ機１０に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。
【４３９５】
一方、ホール関係者等がパチンコ機１０のメンテナンス作業を行う場合、内枠１２と前面枠１４とを共に外枠１１から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。
【４３９６】
ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、パチンコ機１０の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。
【４３９７】
そこで、第２６実施形態のパチンコ機１０では、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更又は設定確認を行えないように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更等を行い難く構成することで、パチンコ機１０に対するセキュリティ性能を向上することができる。
【４３９８】
以下、第２６実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２５実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２６実施形態のパ

チンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２５実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２５実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４３９９】

まず、図４４７を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０の電源オン時の各立ち上げモードについて説明する。図４４７は、第２６実施形態におけるパチンコ機１０の立ち上げモードと、各立ち上げモードに対してその立ち上げモードで立ち上げるためのパチンコ機１０の電源オン時のＲＡＭ消去スイッチ１２２、設定キー５０１、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の各々の情報とを示した図である。

【４４００】

第２６実施形態のパチンコ機１０の立ち上げモードには、第２５実施形態のパチンコ機１０と同様、通常モードと、ＲＡＭクリアモードと、設定変更モードと、設定確認モードとの４モードが用意されている。ＲＡＭクリアモードは、パチンコ機１０を初期状態に戻すためにＲＡＭ２０３に格納されたデータを消去（クリア）するためのモードである。設定変更モードは、設定された確率設定値を変更するためのモードである。設定確認モードは、設定されている確率設定値を確認するためのモードである。

【４４０１】

通常モードは、これらＲＡＭクリアモード、設定変更モード、設定確認モード以外の立ち上げモードであり、電源断の発生情報がＲＡＭ２０３に格納されていない場合や、ＲＡＭ２０３に格納されたデータが壊れている場合を除いて、ＲＡＭ２０３に格納されたデータを保持したまま、種々の立ち上げ処理を実行して電源断前の状態からパチンコ機１０の遊技を再開するためのモードである。

【４４０２】

そして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることなく、また、設定キー５０１をオフ状態にしたまま、パチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様如何を問わず、パチンコ機１０は通常モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオフ状態のままＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにしてパチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様如何を問わず、パチンコ機１０はＲＡＭクリアモードで立ち上がる。

【４４０３】

また、第２６実施形態では、この通常モードは、設定キー５０１がオンされている場合であっても、内枠開放スイッチ２０８ｇ１又は前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様に基づいても設定される場合がある。

【４４０４】

具体的には、パチンコ機１０の電源オン時に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１が共にオンであったとしても、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオフであったり、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであっても、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオンである場合は、設定変更モードではなく、通常モードが立ち上がるように構成されている。

【４４０５】

また、パチンコ機１０の電源オン時に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、かつ、設定キー５０１がオンであったとしても、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンでなく、又は、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフでなければ、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオフであったり、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであっても、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオンである場合は、設定確認モードではなく、通常モードが立ち上がるように構成されている。

【４４０６】

従来、ホール関係者等がパチンコ機１０のメンテナンス作業を行う場合、内枠１２と前面

枠１４とを共に外枠１１から開放し、設定変更や設定確認を行うホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である。即ち、パチンコ機１０のメンテナンス作業時は、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていると共に、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオンされている。

【４４０７】

ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、設定変更モードや設定確認モードに突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、パチンコ機１０の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。

【４４０８】

そこで、第２６実施形態のパチンコ機１０では、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機１０に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【４４０９】

次いで、設定キー５０１をオン状態にしつつ、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンにして、パチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、パチンコ機１０は設定変更モードで立ち上がる。また、設定キー５０１をオン状態にして、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたままパチンコ機１０の電源をオンにすると、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであり、かつ、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、パチンコ機１０は設定確認モードで立ち上がる。

【４４１０】

このように、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、ホール関係者等は、設定キー５０１がオフ状態にした上で、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係しない立ち上げモードであるＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる。

【４４１１】

一方、パチンコ機１０の電源をオンする場合に、内枠開放スイッチ２０８ｇ１のみがオンであることを条件に、設定キー５０１をオン状態にしておけば、ホール関係者等は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、パチンコ機１０の立ち上げモードとして、確率設定値に関係のある設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４４１２】

即ち、まず、設定キー５０１をオフ状態とするかオン状態とするかに応じて、確率設定値に関係のない立ち上げモードと、確率設定値に関係のある立ち上げモードとを選択できる。そして、確率設定値に関係のない立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知態様如何を問わず、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、その立ち上げモードをＲＡＭクリアモードとするか通常モードとするかを選択できる一方、確率設定値に関係のある立ち上げモードとするときには、内枠開放スイッチ２０８ｇ１のみがオンであることを条件に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンするか否かに応じて、立ち上げモードを設定変更モードとするか設定確認モードとするかを選択できる。

【４４１３】

次に、図４４８を参照して、第２６実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４４８は、第２６実施形態におけるパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【４４１４】

図４４８で示すように、第２６実施形態の主制御装置１１０の入出力ポート２０５には、扉開放スイッチ２０８ｇとして、内枠開放スイッチ２０８ｇ１の他に、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が接続されている。この前面枠開放スイッチ２０８ｇ２は、内枠１２に対して前面枠１４が開放されているか否かを検知するためのものであり、前面枠１４の上部背面側に突出した前面突出片（図示せず）と、該前面突出片にばね等の弾性力を付加する前面弾性体（図示せず）と、上記前面突出片の位置を検知する前面検知センサ（図示せず）とにより構成されている。前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の前面突出片は、前面枠１４の閉鎖時には、内枠１２の上部に押圧され、前面弾性体の弾性力よりシリンダ錠２０による力が強いため、前面枠１４内に没入している一方、シリンダ錠２０に専用の鍵を差し込んで第１方向とは異なる第２方向（例えば、反時計回り）に回した場合に、前面枠１４が内枠１２から開放され、前面枠１４の開放時には、前面弾性体の弾性力によって前面突出片が内枠１２側に突出するように構成されている。そして、前面検知センサにより前面突出片の突出を検知した場合、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２のオン判定がなされ、前面枠開放信号が出力される。

【４４１５】

前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の検知結果（即ち、前面枠開放信号の有無）は、入出力ポート２０５を介して主制御装置１１０のＭＰＵ２０１に入力される。この場合、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２は、内枠１２に対して前面枠１４が閉鎖状態であるとき、オン判定されず、前面枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力しない。一方、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２は、内枠１２に対して前面枠１４が開放状態であるとき、オン判定され、前面枠開放信号をＭＰＵ２０１に出力する。ＭＰＵ２０１は、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２から前面枠開放信号が入力されている場合に、前面枠１４が開放状態であると特定し、前面枠開放信号が入力されていない場合に、前面枠１４が閉鎖状態であると特定する。

【４４１６】

次に、図４４９を参照して、第２６実施形態におけるパチンコ機１０の電源が投入された場合に、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理について説明する。図４４９は、この立ち上げ処理を示すフローチャートである。この立ち上げ処理は、電源投入時のリセットにより起動される。

【４４１７】

第２６実施形態の立ち上げ処理に関し、第２５実施形態の立ち上げ処理と異なる点は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオフであり、かつ、設定キー５０１がオンである場合に、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであること、および、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行することと、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンであり、かつ、設定キー５０１がオンである場合に、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであること、および、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであることを条件に、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行することと、上記内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２の確認処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンでない場合、或いは、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであっても前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフでない場合（即ち、オンの場合）は、設定確認モード又は設定変更モードで立ち上げず、通常モードで立ち上げることと、である。

【４４１８】

第２６実施形態の立ち上げ処理では、Ｓ４４０８における設定キー５０１の判定において、設定キー５０１がオンではないと判定された場合であって（Ｓ４４０８：Ｎｏ）、かつ、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンではないと判定された場合（ＳＳ４４０９：Ｎｏ）に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定キー５０１が共にオフ状態でパチンコ機１０の電源がオンされたので、通常モードで立ち上げるべく、処理をＳ４４２１へ移行する。

【４４１９】

一方、Ｓ４４０８の処理において、設定キー５０１がオンされていると判定された場合は（Ｓ４４０８：Ｙｅｓ）、或いは、設定キー５０１がオフされていると判定された場合であっても（Ｓ４４０８：Ｎｏ）、設定確認中フラグ２０３ｘ１４がオンされていると判定

された場合は（Ｓ４４０９：Ｙｅｓ）、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされていない状態、かつ、設定キー５０１がオン状態でパチンコ機１０の電源がオンされたということなので、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理をＳ４４５１へ移行する。

【４４２０】

Ｓ４４５１の処理では、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされているか否かを判定する（Ｓ４４５１）。判定の結果、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていると判定された場合（Ｓ４４５１：Ｙｅｓ）、即ち、内枠１２が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであるか否かを判定する（Ｓ４４５２）。判定の結果、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであると判定された場合（Ｓ４４５２：Ｙｅｓ）、即ち、前面枠１４が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機１０の電源がオンされたとみなし、処理をＳ４４１０へ移行して、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行する。

【４４２１】

一方、Ｓ４４５１の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていないと判定された場合（Ｓ４４５１：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖された状態であって、パチンコ機１０の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４２２】

また、Ｓ４４５２の処理において、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフされていないと判定された場合（Ｓ４４５２：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が開放状態であると共に前面枠１４が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機１０のメンテナンス作業時である蓋然性が高いので、設定確認処理（Ｓ４４１０）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４２３】

次いで、Ｓ４４０６の処理において、設定変更中フラグ２０３ｘ１３がオンと判定された場合（Ｓ４４０６：Ｙｅｓ）、又は、Ｓ４４１２の処理において、設定キー５０１がオンと判定された場合は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２がオンされている状態、かつ、設定キー５０１がオン状態でパチンコ機１０の電源がオンされたということなので、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行可能な状況か否か、即ち、メンテナンス作業時でないか否かを確認すべく、処理をＳ４４５３へ移行する。

【４４２４】

Ｓ４４５３の処理では、Ｓ４４５１の処理と同様、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされているか否かを判定する（Ｓ４４５３）。判定の結果、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていると判定された場合（Ｓ４４５３：Ｙｅｓ）、即ち、内枠１２が開放状態であると判別された場合は、次いで、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであるか否かを判定する（Ｓ４４５４）。判定の結果、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフであると判定された場合（Ｓ４４５４：Ｙｅｓ）、即ち、前面枠１４が閉鎖状態であると判定された場合は、設定確認権限を有するホールの責任者によりパチンコ機１０の電源がオンされたとみなし、処理をＳ４４１３へ移行して、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行する。

【４４２５】

一方、Ｓ４４５３の処理において、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンされていないと判定された場合（Ｓ４４５３：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が閉鎖状態であると判別された場合は、外枠１１に対して内枠１２が閉鎖された状態であって、パチンコ機１０の裏面側からの不正行為の可能性があるため、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４２６】

また、Ｓ４４５４の処理において、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフされていないと判定された場合（Ｓ４４５４：Ｎｏ）、即ち、内枠１２が開放状態であると共に前面枠１

４が開放状態であると判定された場合は、パチンコ機１０のメンテナンス作業時である蓋然性が高いので、設定変更処理（Ｓ４４１３）を実行せず、処理をＳ４４２１へ移行して、通常モードで立ち上げる。

【４４２７】

以上、説明したように、第２６実施形態のパチンコ機１０によれば、外枠１１に対して内枠１２のみが開放されている状況、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１がオンであると共に前面枠開放スイッチ２０８ｇ２がオフである状況では、設定変更又は設定確認作業を行うことができるように構成する一方、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時、即ち、内枠開放スイッチ２０８ｇ１及び前面枠開放スイッチ２０８ｇ２が共にオンである場合には、設定変更又は設定確認を行えないように構成する。よって、内枠１２及び前面枠１４が共に開放されているメンテナンス作業時には、パチンコ機１０の電源のオン時に、設定変更モード又は設定確認モードでは立ち上げず、通常モードで立ち上げるように構成する。このように構成することで、設定変更等の権限がない従業員に設定変更又は設定確認を行い難く構成することで、パチンコ機１０に対するセキュリティ性能を向上することができる。

【４４２８】

以上説明した通り、第２６実施形態の説明の中で言及した構成によって、上記説明した効果が得られる。また、第１６実施形態～第２５実施形態のパチンコ機１０が有する構成と同一の構成によって、その構成によって得られる効果と同様の効果を奏することができる。

【４４２９】

＜第２７実施形態＞

次いで、図４５０及び図４５１を参照して、本発明を適用した第２７実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。第２４実施形態におけるパチンコ機１０では、内枠１２の閉鎖時に、外枠１１に取り付けられた保護カバー部材１４０によって、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃを覆い、内枠１２閉鎖時に該設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃを直接操作できないように構成していた。

【４４３０】

これに対し、第２７実施形態のパチンコ機１０では、保護カバー部材１４０を主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈを覆う部位まで正面視左側（即ち、裏面視右側）に延設すると共に、払出制御装置１１１の封印部１１１ａを覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃに加え、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈと、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとを該保護カバー部材１４０により覆うように構成する。

【４４３１】

このように構成することで、内枠１２の閉鎖時に、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ以外にも、各制御装置１１１，１１３等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部１００ｈや、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置１１１の封印部１１１ａ等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機１０の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠１２の閉鎖時において、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【４４３２】

以下、第２７実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２６実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２７実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２６実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２６実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４４３３】

ここで、図４５０及び図４５１を参照して、第２７実施形態のパチンコ機１０における保護カバー部材１４０の構成について説明する。図４５０は、第２７実施形態におけるパチンコ機１０の背面図であり、図４５１は、第２７実施形態におけるパチンコ機１０の右側

面図である。なお、説明の便宜上、図４５０において前面枠１４が外枠１１及び内枠１２から取り外された状態を図示し、また、図４５１において内枠１２及び前面枠１４が外枠１１から取り外された状態を図示し、それらの説明も省略する。

【４４３４】

第２７実施形態のパチンコ機１０が、第２４実施形態のパチンコ機１０と相違する点は、保護カバー部材１４０のカバー板１７１が、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈと払出制御装置１１１の封印部１１１ａとのパチンコ機１０裏面側を覆っている点と、保護カバー部材１４０の起立カバー壁１６１及び起立下部カバー部１６３が、払出制御装置１１１の封印部１１１ａの正面視右側（裏面視左側）を覆っている点と、右側板１１ｄのカバー下取付孔１１ｆとカバー取付部１５０の下部取付孔１５３との位置が、第２４実施形態よりやや下側に設けられた点である。その他の構成は、第２４実施形態のパチンコ機１０と同一である。

【４４３５】

図４５０及び図４５１で示すように、第２７実施形態の保護カバー部材１４０の起立カバー壁１６１は、第２４実施形態より下方に長く形成されたカバー取付部１５０の湾曲部１５４から連続的にパチンコ機１０後方側に向けて延設形成されている（図４５１参照）。この起立カバー壁１６１によって、主制御装置１１０の正面視右側側面（裏面視左側側面）と払出制御装置１１１の正面視右側側面（裏面視左側側面）とが覆われている。よって、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ、及び、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとが設けられたパチンコ機１０の正面視右側側方（裏面視左側側方）から、直接、当該部位に接触できないことから、パチンコ機１０の正面視右側側方からの不正行為を防止することができる。

【４４３６】

第２７実施形態の起立下部カバー部（図示せず）は、下部内側カバー部（図示せず）と下部外側カバー部（図示せず）とで構成されている。この下部内側カバー部は、起立カバー壁１６１の下部全体、及び、カバー板１７１の下部全体からパチンコ機１０の内側（主制御装置１１０及び払出制御装置１１１が配設されている方向）向けて水平方向に延設形成されている。また、下部外側カバー部は、起立カバー壁１６１の下部全体からパチンコ機１０の外側（主制御装置１１０及び払出制御装置１１１が配設されていない方向）に向けて水平方向に延設形成されている。

【４４３７】

この下部内側カバー部（図示せず）は、第２４実施形態と同様、上部内側カバー部（図示せず）より面積が広く形成されている。これは、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１、特に、払出制御装置１１１の配設位置がパチンコ機１０の下方側に寄っており、パチンコ機１０上方側からより下方側からの方が主制御装置１１０又は払出制御装置１１１に対してアクセスし易いため、主制御装置１１０又は払出制御装置１１１に対して不正行為を行う者は、多くの場合、パチンコ機１０裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下部内側カバー部１６３ａによって、払出制御装置１１１の正面視右側下部（裏面視左側下部）における該払出制御装置１１１と保護カバー部材１４０との隙間が極力少なくなるように構成されている。

【４４３８】

このように、下部内側カバー部（図示せず）を形成することで、主制御装置１１０及び払出制御装置１１１、特に、払出制御装置１１１の正面視右側下部（裏面視左側下部）が覆われ、封印部１１１ａが設けられた払出制御装置１１１、又は、設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃが設けられた主制御装置１１０の正面視右側下方（裏面視左側下方）からの不正行為を防止することができる。

【４４３９】

次いで、第２７実施形態のカバー板１７１は、起立部１６０（起立カバー壁１６１、起立上部カバー部１６２、起立下部カバー部１６３及び起立内側リブ１６４（図４３６参照）

）から、該カバー板１７１の板面がパチンコ機１０の前後方向をそれぞれ向き、主制御装置１１０の設定部１００ｄを覆うと共に、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈを覆う位置まで延設形成される（図４５０参照）。また、カバー板１７１の板面は、電源装置１１５に設けられたＲＡＭ消去スイッチ１２２を覆っている。このように、遊技仕様に影響を与え得る装置５０１，１００ｃ，１２２，１１１ａを保護カバー部材１４０で覆うことで、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。なお、第２７実施形態のカバー板１７１は、ベース表示装置４０１およびエラー表示ボタン５０２を覆わないように形成されている。なお、カバー板１７１が透明であることから、その裏面等の視認性は低下しないため、主制御装置１１０全体のセキュリティの観点から、ベース表示装置４０１及び／又はエラー表示ボタン５０２を覆ってもよい。

【４４４０】

カバー板１７１のパチンコ機１０の裏面側に形成されたカバー外側リブ１７４は、設定キー５０１に対応する部位や、ＲＡＭ消去スイッチ１２２に対応する部位に突設形成されている。このように構成することで、カバー板１７１に穴等を穿設し難くすることができ、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【４４４１】

なお、第２７実施形態のカバー板１７１の上辺突部（図示せず）をパチンコ機１０の正面方向にリブ状に突出形成すると共に、裏パックユニット９４の裏パック９２の下辺突部（図示せず）をパチンコ機１０の裏面方向にリブ状に突出形成してもよい。そして、上辺突部の下側面と、下辺突部の上側面とがそれぞれ当接するように構成することで、外枠１１に保護カバー部材１４０を取り付けた状態においても、保護カバー部材１４０の上辺突部と裏パック９２の下辺突部とが干渉せず、内枠１２に備え付けられた裏パック９２を閉鎖することができると共に、下辺突部の上側面と上辺突部の下側面とが当接することで、裏パック９２と保護カバー部材１４０との隙間を無くし、パチンコ機１０裏面側から針金等を用いて主制御装置１１０に接触できないようにすることができる。よって、パチンコ機１０裏面側からの不正を防止することができる。また、裏パック９２は、内枠１２に対して該裏パック９２の一端と他端とがそれぞれ固定された両端固定梁状に取り付けられているため、片持ち梁状に外枠１１に取り付けられた保護カバー部材１４０に対してパチンコ機１０の裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に内枠１２に取り付けられた裏パック９２によって、保護カバー部材１４０の剛性を補填することができる。よって、パチンコ機１０裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、保護カバー部材１４０が破損することを防止することができる。

【４４４２】

以上、説明したように、第２７実施形態のパチンコ機１０では、保護カバー部材１４０を主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈを覆う部位まで正面視左側（即ち、裏面視右側）に延設すると共に、払出制御装置１１１の封印部１１１ａを覆う部位まで正面視下側に延設形成する。即ち、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃに加え、主制御装置１１０のコネクタ取着部１００ｈと、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとを該保護カバー部材１４０により覆うように構成する。このように構成することで、内枠１２の閉鎖時に、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃ以外にも、各制御装置１１１，１１３等への制御信号の通信に使用されるコネクタ取着部１００ｈや、賞球及び貸球の払い出しを管理する払出制御装置１１１の封印部１１１ａ等、遊技仕様に係わる部位に対するパチンコ機１０の裏面側から直接操作できないようにすることができる。よって、内枠１２の閉鎖時において、１の部材による簡易な構成でパチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【４４４３】

＜第２８実施形態＞

次いで、図４５２から図４８１を参照して、本発明を適用した第２８実施形態に係るパチンコ機１０について説明する。

【４４４４】

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が変更（更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる。

【４４４５】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い大当たり遊技と、得られる遊技価値が大当たり遊技より低い小当たり遊技とを実行可能なパチンコ機において、設定値毎に異なる大当たり乱数テーブル２７２ａが予め設けられている。この大当たり乱数テーブル２７２ａでは、大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数と、いずれの可変入賞装置６５，７２も開放されないハズレに対応するハズレ乱数値の個数（以下、大当たり乱数値、小当たり乱数値およびハズレ乱数値を総称して、「各乱数値」と称する場合がある）とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となる（例えば、大当たり乱数値の個数が増大する）ように構成されている。

【４４４６】

また、従来のパチンコ機において、第１特別図柄（以下、「特図１」と称する場合がある）と、第２特別図柄（以下、「特図２」と称する場合がある）とが設けられ、特図１における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分と、特図２における大当たり乱数値の個数、小当たり乱数値の個数及びハズレ乱数値の個数の各配分とが異なるように構成されているものがある。このように構成した場合、設定値毎に各乱数値の個数の配分を異ならせつつ、各特別図柄においても各乱数値の個数の配分を異ならせることで、設定値毎に多様な遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【４４４７】

さらに、従来のパチンコ機において、特図１の抽選遊技に基づく変動表示と特図２の抽選遊技に基づく変動表示とを、特別図柄表示装置３９において同時かつ並列的に実行させ、各特別図柄に基づく変動表示を同時進行可能に構成されているものがある（所謂、同時変動機）。

【４４４８】

ここで、上述したパチンコ機には、各特別図柄に関する遊技仕様として、特別図柄の大当たり確率が低確率状態であって大当たり遊技が発生し難い「通常遊技状態」（又は「時間短縮状態」）と、特別図柄の大当たり確率が高確率状態であって「通常遊技状態」より大当たり遊技が発生し易い「確率変動状態」とが設けられている。

【４４４９】

この「確率変動状態」を実現するため、該「確率変動状態」では大当たり乱数値の個数を「通常遊技状態」より多く設ける必要があるが、大当たり乱数カウンタＣ１の値には上限（例えば、「０～９９９９」の１万個）が設けられており、その範囲内で各乱数値の個数を配分しなければならない。

【４４５０】

また、パチンコ機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該パチンコ機が規定の範囲内であることの認可が必要である。このため、パチンコ機の開発者は、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技仕様の設計時にパチンコ機のすべての設定値で検定試験での認定を取得可能な出玉率となるように、大当たり乱数テーブル２７２ａにおける大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を配分しなければならない。

【４４５１】

しかしながら、設定値の変更が可能なパチンコ機において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合に、大当たり乱数値の個数の増加に伴って小当たり乱数値の個数を減少等させて変化させてしまうと、設定値毎に大当たり遊技の出玉率と小当たり遊技の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。特に、同時変動機のようなパチンコ機では、同時進行で行われる各特別図柄の変動時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、大当たり遊技及び小当たり遊技における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大となるおそれがある。

【４４５２】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定毎における低確率状態から高確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４４５３】

以下、第２８実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２７実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２８実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２７実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２７実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【４４５４】

まず、図４５２を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４５２は、第２８実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第２８実施形態の遊技盤１３の盤面構成において、第１６実施形態と相違する点は、主に、可変表示装置ユニット８０のセンターフレーム８６の頂部がやや正面視右側に偏っており、所謂左打ち遊技と右打ち遊技とを明確に異ならせることができる盤面構成である点と、スルーゲート６７が盤面右側にのみ配置されている点と、可変入賞装置６５が盤面右側に配置されている点と、普通図柄の普通電役６４ｃが盤面右側に配置されるとともに出没式の開閉板で構成されている点と、特図２に対応する第２始動口６４ｂが上記普通電役６４ｃの下流側に配置されている点と、小入賞口７２ａを有する第２可変入賞装置７２が新たに設けれている点と、である。その他の構成および機能は、第１６実施形態のパチンコ機１０と同一又は略同一である。

【４４５５】

図４５２で示すように、第２８実施形態の遊技盤１３は、正面視略正方形状に切削加工した木製のベース板６０に、球案内用の多数の釘や風車およびレール６１，６２、一般入賞口６３、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、普通電役６４ｃ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２可変入賞装置７２、可変表示装置ユニット８０等を組み付けて構成される。

【４４５６】

一般入賞口６３、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、普通電役６４ｃ、可変入賞装置６５、スルーゲート６７、第２可変入賞装置７２、可変表示装置ユニット８０は、ルータ加工によってベース板６０に形成された貫通穴に配設され、遊技盤１３の前面側から木ネジ等により固定されている。また、遊技盤１３の前面中央部分は、前面枠１４の窓部１４

ｃ（図３６９参照）を通じて内枠１２の前面側から視認することができる。
【４４５７】
遊技領域の正面視右側上部（図４５２の右側上部）には、発光手段である複数のＬＥＤで構成された状態ＬＥＤ群３９ａと特別ＬＥＤ群３９ｂとが設けられた特別図柄表示装置３９が配設されている。特別図柄表示装置３９は、後述する主制御装置１１０（図４５３参照）で行われる各制御に応じた第１特別図柄および第２特別図柄の各変動表示（以下、両特別図柄の変動表示を「動的表示」という）がなされると共に、パチンコ機１０の遊技状態の表示が行われる。
【４４５８】
状態ＬＥＤ群３９ａは、後述する第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに入賞（入球）した球のうち、変動表示が未実行である球（保留球）の数である保留球数を点灯状態により示すものである。また、大当たりのラウンド数やエラー表示も、該状態に対応する状態ＬＥＤ群３９ａの点灯状態により示される。なお、状態ＬＥＤ群３９ａは、それぞれのＬＥＤの発光色（例えば、赤、緑、青）が異なるように構成され、その発光色の組み合わせにより、少ないＬＥＤでパチンコ機１０の各種遊技状態を示唆することができる。
【４４５９】
なお、大当たりにおける「ラウンド」とは、大当たりの賞球個数を区切るために後述する大入賞口６５ａが開放されてから閉鎖されるまでのことをいい、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大入賞口６５ａが開放開始されてから「３０秒」経過するか、大入賞口６５ａの開放中に球が１０個入賞することで１回の「ラウンド」が実行されるように構成されている。
【４４６０】
特別ＬＥＤ群３９ｂは、６個のＬＥＤで構成された上方ＬＥＤ群３９ｂ１と、同じく６個のＬＥＤで構成された下方ＬＥＤ群３９ｂ２との計１２個のＬＥＤで構成されている。上方ＬＥＤ群３９ｂ１は、第１抽選遊技の判定結果を示す第１特別図柄が動的表示される。また、下方ＬＥＤ群３９ｂ２は、第２抽選遊技の判定結果を示す第２特別図柄が動的表示される。
【４４６１】
具体的には、上方ＬＥＤ群３９ｂ１には、遊技盤１３の盤面中央に設けられた第１始動口６４ａへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、上方ＬＥＤ群３９ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４４６２】
また、下方ＬＥＤ群３９ｂ２には、遊技盤１３の右側側方に設けられた第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて決定された変動時間（動的表示時間）が経過するまで動的表示（第２８実施形態では、下方ＬＥＤ群３９ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、該点灯パターンの繰り返し表示）した後に、判定結果を示す図柄（第２８実施形態では、６個のＬＥＤの各点灯パターンの組み合わせによって計６４種類の停止図柄のいずれか）で停止表示される。
【４４６３】
いずれのＬＥＤ群３９ｂ１，３９ｂ２においても、判定結果がハズレである場合には、最も左側のＬＥＤのみが点灯表示され、判定結果が大当たりである場合には、該大当たりの種類（種別）に対応した点灯パターンで各ＬＥＤ群が点灯表示される。各ＬＥＤ群の停止パターンの詳細については、後述する。
【４４６４】
第２８実施形態のパチンコ機１０は、特別図柄表示装置３９において、特図１の動的表示と特図２の動的表示とを同時かつ並列的に実行することが可能に構成されている。よって、例えば、第１始動口６４ａへの球の入賞に基づいて上方ＬＥＤ群３９ｂ１が変動してい

る状態で、第２始動口６４ｂへ球が入賞した場合、該入賞に基づいて下方ＬＥＤ群３９ｂ２においても直ちに特図２の動的表示が開始される。

【４４６５】

本パチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球に対して大当たりか否かの当否判定（大当たり抽選）を行うと共に、各当否判定において大当たりと判定された場合は、入賞した入賞口６４ａ，６４ｂに応じてその大当たり種別の判定も行う。

【４４６６】

第２８実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４ａへの入賞に基づいて、「１６ラウンド（以下、ラウンドを、単に「Ｒ」と称する場合がある）確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」、及び、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図４５６（ａ）参照）。また、第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて、「１６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」、及び、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」が用意されている（図４５６（ｂ）参照）。

【４４６７】

ここで、「１６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ａ」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態である一方、普通図柄が低確率状態である遊技状態（以下、「超確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。また、「６Ｒ確変大当たり」に対応する「確率変動Ｂ」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に、「通常遊技状態」と比べて各特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄も高確率状態である遊技状態（以下、単に「確率変動状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。さらに、「６Ｒ時短大当たり」に対応する「時間短縮」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に、各特別図柄が低確率状態である一方、普通図柄が高確率状態である遊技状態（以下、「時間短縮状態」と称する場合がある）へ移行する大当たりのことである。

【４４６８】

第２８実施形態のパチンコ機１０において、「通常遊技状態」とは、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」でない遊技状態の時をいい、各特別図柄の大当たり確率、及び、普通図柄の当たり確率が通常の状態（即ち、低確率状態）かつ普通電役６４ｃの開放が短時間である状態（即ち、非開放延長状態）をいう。即ち、「通常遊技状態」は、「超確率変動状態」及び「確率変動状態」の時より各特別図柄の大当たり確率が低く、また、「確率変動状態」および「時間短縮状態」の時より普通図柄の当たり確率が低い状態であって普通電役６４ｃの開放時間も短時間である。詳細は後述するが、この場合、所謂右打ち遊技をした場合に第２始動口６４ｂへ球が入賞し易い遊技状態（以下、第２始動口６４ｂへ球が入賞し易い状態のことを、「入賞補助状態」という場合がある）ではなく、遊技者にとって最も不利な遊技状態となる。

【４４６９】

なお、右打ち遊技とは、返しゴム６９に当たる勢いで球を発射して、該球を可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過させる行為をいい、可変表示装置ユニット８０の遊技盤１３正面視右側に配置されたスルーゲート６７、可変入賞装置６５、第２始動口６４ｂに球が入賞し得る。一方、左打ち遊技とは、発射した球が可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過させる行為をいい、第１始動口６４ａに球が入賞し得る。以下、右打ち遊技又は左打ち遊技と称した場合は、それぞれ上述した発射態様で球が発射されている状態をいう。

【４４７０】

次いで、「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による当た

りが導出され易く、また、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第２始動口６４ｂへと入賞する。詳細は後述するが、この場合、特図２の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【４４７１】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、大当たり種別「時短短縮」（図４５６参照）の大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第２８実施形態では、５０回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から上記「通常遊技状態」に移行するように構成されている。

【４４７２】

次いで、「確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態であるとともに、普通図柄の当たり確率がアップし、かつ、普通電役６４ｃの開放時間も長時間となる遊技状態（即ち、開放延長状態）をいう。即ち、「確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態であるとともに、普通図柄による当たり結果が導出され易く、さらに、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態となる。詳細は後述するが、この場合、「確率変動状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射されたほぼすべての球が第２始動口６４ｂへと入賞するため、特図２の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながら遊技を行うことができ、さらに、特図２の動的表示に基づく大当たり遊技（特別遊技状態）が発生し易い状態で遊技を行うことが可能となる。換言すると、「確率変動状態」では、右打ち遊技により発射された球は、ほぼすべて第２始動口６４ｂへ入賞し、その下流側（即ち、第２可変入賞装置７２側）へ流下しない設定となっている。

【４４７３】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動Ｂ」（図４５６参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率および普通図柄の当たり確率が共に高確率状態が維持される。即ち、一旦、「確率変動状態」に突入した場合は、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「確率変動状態」が継続することとなる。

【４４７４】

次いで、「超確率変動状態」とは、大当たり終了後に付加価値としてその後の各特別図柄の大当たり確率がアップした高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が「通常遊技状態」と同等の低確率状態であるとともに、普通電役６４ｃの開放時間も短時間となる遊技状態をいう。即ち、「超確率変動状態」は、特別図柄による大当たり結果が導出され易い状態である一方、普通図柄による当たり結果が「時間短縮状態」および「確率変動状態」より導出され難く、かつ、普通電役６４ｃの開放時間が「時間短縮状態」および「確率変動状態」より短い状態となる。詳細は後述するが、この場合、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行ってスルーゲート６７へ球を通過させ、普通図柄の可変表示において当たりに当選させた場合には、第２始動口６４ｂへ球を入賞させて特図２の動的表示を実行させ得ることはできるが、普通電役６４ｃの開放状態が短期間であることから、普通電役６４ｃの上面を転動する球がそのまま該普通電役６４ｃの下流側へと案内され得る遊技状態となる。

【４４７５】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「超確率変動状態」として、大当たり種別「確率変動Ａ」（図４５６参照）の大当たり後に、次の大当たり遊技が開始されるまで（所謂、次回大当たりまで）、各特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態に維持される。即ち、一旦、「超確率変動状態」に突入した場合は

、各特別図柄による大当たり遊技が発生するまで、該「超確率変動状態」が継続することとなる。

【４４７６】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、普通電役６４ｃの下流側（盤面右下方側）に、後述する小当たり遊技に当選した場合に短時間開放される後述する第２可変入賞装置７２が配置されている。詳細は後述するが、「超確率変動状態」において、特図２の動的表示の結果として小当たり遊技に当選した場合には、右打ち遊技によって発射された一部の球が第２始動口６４ｂに入賞することなく、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａへと入賞し得る状態となる。小入賞口７２ａは、第２始動口６４ｂより入賞に基づく賞球数が多く構成されているため（小入賞口７２ａへの入賞→賞球１０個、第２始動口６４ｂへの入賞→賞球１個）、「超確率変動状態」において小当たり遊技に当選することで、第２始動口６４ｂではなく小入賞口７２ａへ球を入賞させて、遊技者の持ち球を増加させることが可能となる。そして、特図２の動的表示において小当たり遊技に頻繁に当選するような設定（配分）とすることで、「超確率変動状態」において小当たり遊技による賞球の払い出しを頻出させることができる。その結果、「超確率変動状態」では、該「超確率変動状態」を長く継続させて如何にして小入賞口７２ａに球を多く入賞させるか、という遊技性を実現することができる。

【４４７７】

このように構成することで、まず、「通常遊技状態」では、左打ち遊技を行って、特図１の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その後の遊技状態が、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」のいずれとなるかの遊技性を実現できる。そして、「時間短縮状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図２の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現できる。また、「確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現できる。さらに、「超確率変動状態」では、右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、小当たり遊技に当選させて小入賞口７２ａへ球を入賞させることで持ち球を増加させつつ、大当たり遊技に当選させずに如何にして該「超確率変動状態」を継続させるかという遊技性を実現できる。なお、各遊技状態における普通電役６４ｃの駆動態様および第２可変入賞装置７２の駆動態様については後述する。

【４４７８】

ここで、各大当たり種別毎の特別ＬＥＤ群３９ｂの表示態様について説明する。第１特別図柄用の上方ＬＥＤ群３９ｂ１の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確率変動Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確率変動Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは２１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示パターンを見た場合に、ハズレの停止表示が停止されたことを認識することができる一方、大当たり種別「確率変動Ａ」、「確率変動Ｂ」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４４７９】

また、第２特別図柄用の下方ＬＥＤ群３９ｂ２の停止表示（点灯表示）として、ハズレに対応する表示パターンは１種類、大当たり種別「確率変動Ａ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「確率変動Ｂ」に対応する表示パターンは２１種類、大当たり種別「時間短縮」に対応する表示パターンは２０種類、小当たりに対応する表示パターンは１種類、の計６４種類の表示パターンが設けられている。そして、各表示パターンは、上方ＬＥＤ群３９ｂ１と同様、大当たり種別毎に特定の規則性を有さず、無作為な表示パターンが予め対応付けられている。よって、遊技者が下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示パターン

を見た場合に、ハズレの停止表示および小当たりの停止表示は認識することができる一方、大当たり種別「確率変動Ａ」、「確率変動Ｂ」又は「時間短縮」のいずれの停止表示であるかを識別困難に構成されている。

【４４８０】

このように構成することで、特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂの停止表示において各大当たり種別を表示した場合であっても、各停止表示に対応する大当たり種別を全て把握していないければ、当選した大当たり種別を遊技者が認識することが困難となる。よって、例えば、「確率変動Ｂ」に当選していた場合であっても、第３図柄表示装置８１において仮表示として「時間短縮」に対応する大当たり結果を表示しつつ、大当たり遊技の途中で「時間短縮」に対応する大当たり結果から「確率変動Ｂ」に対応する大当たり結果へと昇格させる大当たり昇格演出を効果的に実行することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【４４８１】

次いで、遊技盤１３の遊技領域には、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される複数の一般入賞口６３が配設されている。

【４４８２】

また、遊技領域の中央部分には、可変表示装置ユニット８０が配設されている。可変表示装置ユニット８０には、第１始動口６４ａへの入球（始動入賞）又は第２始動口６４ｂへの入球（始動入賞）をトリガとして、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示と同期させながら、第３図柄の変動演出を行う第３図柄表示領域８１ａを有する液晶ディスプレイ（以下単に「表示装置」と略す）で構成された第３図柄表示装置８１と、該第３図柄表示装置８１における第３図柄表示領域８１ａと異なる表示領域に形成され、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１における第１特別図柄の動的表示と同期して第４図柄の変動表示を行う特図１用第４図柄８２ａ、及び、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２における第２特別図柄の動的表示と同期して第４図柄の変動表示を行う特図２第４図柄８２ｂを有する第４図柄表示領域８２と、スルーゲート６７の球の通過をトリガとして普通図柄を変動表示（以下、普通図柄の変動表示を「可変表示」という）するＬＥＤで構成される第２図柄表示装置８３（以下、第２図柄表示装置８３に関し、説明の便宜上、「普通図柄表示装置８３」と称する）とが設けられている。また、可変表示装置ユニット８０には、第３図柄表示装置８１の外周を囲むようにして、センターフレーム８６が配設されている。

【４４８３】

第３図柄表示装置８１は１７インチサイズの大型の液晶ディスプレイで構成されるものであり、後述する表示制御装置１１４（図４５３参照）によって表示内容が制御されることにより、例えば左、中及び右の３つの図柄列（図示せず）が表示される。

【４４８４】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、特図１の動的表示と特図２の動的表示とを同時並行的に実行可能に構成されているため、第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａの各図柄列Ｚ１～Ｚ３では各種状況に応じていずれか一方の特別図柄に基づく変動演出を実行するように構成されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」であれば、第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａでは特図１に関する変動演出のみを実行し、特図２に関する変動演出は第３図柄表示領域８１ａでは行わず、特図２用第４図柄８２ｂと特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２とで実行するように構成する。また、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａでは特図２に関する変動演出のみを実行し、特図１に関する変動演出は第３図柄表示領域８１ａで行わず、特図１用第４図柄８２ａと特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１とで実行するように構成する。このように構成することで、各遊技状態において注目すべき特別図柄に関する演出（変動演出）を大型ディスプレイである第３図柄表示装置８１の第３図柄表示領域８１ａで実行することができ、遊技者に遊技状況等を的確に認識させることができる。

【４４８５】
第４図柄表示領域８２は、上述したように、各特別図柄に対応した第４図柄８２ａ，８２ｂをそれぞれ表示し、該第４図柄８２ａ，８２ｂにおいて各特別図柄の動的表示の実行又は非実行を表示するように構成されている。この第４図柄８２ａ，８２ｂは、特別図柄表示装置３９の各ＬＥＤ群３９ｂ１，３９ｂ２における各特別図柄の動的表示、及び、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の変動表示の変動と同期させることで、特別図柄表示装置３９と同様の機能を有するように構成されている。よって、遊技者は、例えば、第３図柄表示装置８１において第３図柄の変動が仮停止やブラックアウト、フリーズ等、第３図柄の変動演出が認識し難い又は認識不能な状態であっても、各第４図柄８２ａ，８２ｂの実行態様を確認することで、上記認識困難状態であっても変動演出（動的表示）を実行中か否か把握することが可能となる。
【４４８６】
なお、第３図柄表示装置８１における各特別図柄の実行は、第２８実施形態のように遊技状態に応じて実行すべき特別図柄に関する変動演出のみを実行するものの他、両特別図柄の動的表示を第３図柄表示装置８１で同時に表示して実行するように構成してもよい。また、遊技状態毎に実行すべき特別図柄の優先順位を設け、優先度合いが高い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行しつつ、優先度合いが高い特別図柄の変動演出が実行されていない状況で、優先度合いが低い特別図柄の実行契機を取得した場合には、該特別図柄に関する変動演出を実行するように構成してもよい。
【４４８７】
普通図柄表示装置８３は、球がスルーゲート６７を通過する毎に表示図柄（普通図柄）としての「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる可変表示を行うものである。パチンコ機１０は、普通図柄表示装置８３における可変表示が所定図柄（第２８実施形態においては「○」の図柄）で停止した場合に第２始動口６４ｂ上方の普通電役６４ｃが所定時間だけ作動状態となる（開放される）よう構成されている。
【４４８８】
スルーゲート６７の保留球数は最大４回まで保留され、その保留球数が上述した特別図柄表示装置３９により表示されると共に第２図柄保留ランプ８４（以下、第２図柄保留ランプ８４に関し、説明の便宜上、「普通図柄保留ランプ８４」と称する）においても点灯表示される。普通図柄保留ランプ８４は、最大保留数分の４つ設けられ、第３図柄表示装置８１の下方に左右対称に配設されている。そして、普通図柄保留ランプ８４の点灯された数により、保留数を表示する。
【４４８９】
なお、普通図柄の可変表示は、第２８実施形態のように、普通図柄表示装置８３において複数のランプの点灯と非点灯を切り換えることにより行うものの他、特別図柄表示装置３９又は第３図柄表示装置８１の一部を使用して行うようにしても良い。同様に、普通図柄保留ランプ８４の点灯を第３図柄表示装置８１の一部で行うようにしても良い。また、スルーゲート６７の通過は、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定しても良い。また、特別図柄表示装置３９により保留球数が示されるので、普通図柄保留ランプ８４により点灯表示を行わないものとしても良い。
【４４９０】
可変表示装置ユニット８０の下方には、球が入球し得る第１始動口６４ａが配設されている。この第１始動口６４ａへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第１始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第１始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４５３参照）で第１特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた動的表示が特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂの上方ＬＥＤ群３９ｂ１で示されると共に、「通常遊技状態」である場合にのみ第３図柄表示装置８１にて第１特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第１始動口６４ａは、球が入球すると５個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４４９１】
遊技盤１３の正面視右側側方であって、後述する可変入賞装置６５の下方には、普通電役６４ｃが開放状態である場合にのみ球が入球し得る第２始動口６４ｂが配設されている。この第２始動口６４ｂへ球が入球すると遊技盤１３の裏面側に設けられる第２始動口スイッチ（図示せず）がオンとなり、その第２始動口スイッチのオンに起因して主制御装置１１０（図４５３参照）で第２特別図柄の大当たりの抽選がなされる。そして、その抽選結果に応じた表示が特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂの下方ＬＥＤ群３９ｂ２で示されると共に、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」である場合にのみ第３図柄表示装置８１にて第２特別図柄に基づく変動演出が実行される。なお、第２始動口６４ｂは、球が入球すると１個の球が賞球として払い出される入賞口の１つにもなっている。

【４４９２】
上述したように、第２始動口６４ｂの上方には、その第２始動口６４ｂへ球が入球する開口部を覆う１枚の板状の普通電役６４ｃが設けられている。普通電役６４ｃは、遊技盤１３の盤面から突出することで第２始動口６４ｂへ流入する流路の開口部を覆う閉鎖状態と、遊技盤１３の盤面に没入することで第２始動口６４ｂへ流入する流路の開口部を開放する開放状態とに変位可能に構成されている。第２始動口６４ｂは、通常時において、普通電役６４ｃが盤面より突出した閉鎖状態となっており、球が第２始動口６４ｂへ入球できない、または、入球しづらい状態となっている。

【４４９３】
一方、普通図柄表示装置８３における可変表示が「○」の図柄で停止すると、第２始動口６４ｂの普通電役６４ｃが所定時間だけ作動される。普通電役６４ｃが作動されている間、普通電役６４ｃが盤面から突出した状態から、盤面に没入した状態となり、第２始動口６４ｂが開放状態となる。第２始動口６４ｂが開放状態になると、球が第２始動口６４ｂへ入球できる状態、または、閉鎖状態に比して球が入球しやすい状態となる。つまり、普通図柄表示装置８３における可変表示の結果として「○」の図柄で停止して当たりとなり、第２始動口６４ｂが開放状態とすることで、第２始動口６４ｂへ球が入球して大当たり抽選が多く行える状態とすることができる。

【４４９４】
普通電役６４ｃの上部には、該普通電役６４ｃの上面を転動する球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第２８実施形態では、普通電役６４ｃの上面を転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役６４ｃの上面を転動する時間を長くするように構成されており、具体的には、普通電役６４ｃの右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約３秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、普通電役６４ｃ上を転動している間（即ち、約３秒間）に普通電役６４ｃが開放（没入）状態となった場合には、球の自重により、遊技盤１３の鉛直方向下方に流下し、第２始動口６４ｂへと入賞し得る一方、普通電役６４ｃ上を転動している間に普通電役６４ｃが閉鎖（突出）が維持されている場合は、普通電役６４ｃ上の右端から左端まで転動しきり、普通電役６４ｃの遊技盤１３の正面視左側に配置された小入賞口７２ａ側へと流下するように構成されている。詳細については後述するが、「確率変動状態」および「時間短縮状態」において、普通図柄の可変表示時間を「３秒」未満（即ち、「０．５秒」）にすることで、普通電役６４ｃの上方を球が転動している間に、普通図柄の可変表示が終了し、その結果、普通図柄の当たりとなることで、普通電役６４ｃの上方を転動している球が第２始動口６４ｂへと流入する。

【４４９５】
なお、普通電役６４ｃの上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「３秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）となるように構成してもよいし、「３秒」以上の長い時間（例えば、「５秒」）となるように構成してもよい。

【４４９６】

可変表示装置ユニット８０の正面視右側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口６５ａが設けられている。

【４４９７】

第２８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４５３参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、同一図柄の３つ揃い（「７７７」等））を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置６５に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口６５ａ内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【４４９８】

この大入賞口６５ａは、開放された場合に、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知すると閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、最高で例えば１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、球を該大入賞口６５ａに入賞させることで、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【４４９９】

可変入賞装置６５の下方には、センターフレーム８６の右側を流下する球を普通電役６４ｃの上面右端側に案内する横送り部材６５ｃが配設されている。この横送り部材６５ｃによって、右打ち遊技によって発射された球であって、可変入賞装置６５に入賞しなかった球を、普通電役６４ｃの右端側に案内し、必ず普通電役６４ｃの上面を転動させることができる。

【４５００】

上述したように、球が普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで傾斜に沿って転動するために約３秒程度の時間を要するため、普通電役６４ｃの上面を球が転動している状況において、約３秒以上、普通電役６４ｃが開放されなければ（即ち、約３秒以上、普通電役６４ｃの閉鎖状態が維持されれば）、球が普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで転動して、その下流側へと流下する。一方、普通電役６４ｃの上面を球が転動している状況において、約３秒以内に普通電役６４ｃが開放された場合（即ち、約３秒以上、普通電役６４ｃの閉鎖状態が維持されなければ）、普通電役６４ｃの上面を転動している球が第２始動口６４ｂ側へと流下し、第２始動口６４ｂへ入賞するように構成されている。

【４５０１】

第２始動口６４ｂの正面視左側（下流側）には、第２可変入賞装置７２が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口７２ａが設けられている。

【４５０２】

第２８実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４５３参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、固定的な特定図柄（「３４１」等））を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その後、第２可変入賞装置７２に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口７２ａ内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口７２ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「１．８秒」経過するまで、或いは、球が１個入賞するまで）開放される。

【４５０３】

この小入賞口７２ａの開閉動作は、１の小当たり遊技において１回のみ行われるように構成されている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特殊遊技状態

（小当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多く、大当たり遊技よりは少ない賞球の払い出しが行われる。なお、小入賞口７２ａは、開放された場合に、所定条件が成立（例えば、開放から所定時間が経過、又は、所定数の入賞を検知）すると閉鎖され、その閉鎖後は小当たり遊技が終了し、小当たり遊技開始前の遊技状態で遊技が再開される。

【４５０４】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、右打ち遊技によって発射されて可変入賞装置６５に入賞しなかった球は、普通電役６４ｃが３秒以上閉鎖している状態では、第２可変入賞装置７２の配設位置まで流下して、小入賞口７２ａに流入し得る。一方、普通電役６４ｃが３秒以内に断続的に開放される状態では、普通電役６４ｃの上面を転動しているほぼすべての球が第２始動口６４ｂ側へと流下し、第２可変入賞装置７２の配設位置まで到達しないように構成されている。

【４５０５】

次に、図４５３を参照して、第２８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４５３は、第２８実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【４５０６】

第２８実施形態の主制御装置１１０には、演算装置である１チップマイコンとしてのＭＰＵ２７１が搭載されている。ＭＰＵ２７１には、該ＭＰＵ２７１により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶したＲＯＭ２７２と、そのＲＯＭ２７２内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するためのメモリであるＲＡＭ２７３と、そのほか、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路が内蔵されている。

【４５０７】

なお、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３などのサブ制御装置に対して動作を指示するために、主制御装置１１０から該サブ制御装置へ各種のコマンドがデータ送受信回路によって送信されるが、かかるコマンドは、主制御装置１１０からサブ制御装置へ一方向にのみ送信される。

【４５０８】

主制御装置１１０では、大当たり抽選や特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１における動的表示および変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選といったパチンコ機１０の主要な処理を実行する。ＲＡＭ２７３には、これらの処理を制御するための各種カウンタを格納するカウンタ用バッファ２７３ｃが設けられている。

【４５０９】

また、ＲＯＭ２７２は、大当たり乱数テーブル２７２ａ、大当たり種別テーブル２７２ｂ、保留数テーブル２７２ｃ、停止パターンテーブル２７２ｄ、変動パターンテーブル２７２ｅ、普図当たり乱数テーブル２７２ｆ、普図変動テーブル２７２ｇ、電役開放テーブル２７２ｈ、大当たり開放テーブル２７２ｉ、小当たり開放テーブル２７２ｊを少なくとも格納している。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２７３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ２７２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。

【４５１０】

ここで、図４５４を参照して、主制御装置１１０のＲＡＭ２７３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４５５から図４６４を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納された各種テーブルについても説明する。

【４５１１】

大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、および、第３図

柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の大まかな演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、詳細な変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。

【４５１２】

また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たり乱数カウンタＣ４（第１６実施形態における第２当たり乱数カウンタＣ４と同等）が用いられ、普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（第１６実施形態における第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と同等）が用いられる。

【４５１３】

これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。

【４５１４】

各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４６６参照）の実行間隔である４ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３８５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２７３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２７３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２７３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２７３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２７３ｅとが設けられており、これらの各エリアには、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。

【４５１５】

各カウンタについて詳しく説明する。大当たり乱数カウンタＣ１は、所定の範囲（例えば、「０～９９９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。特に、大当たり乱数カウンタＣ１の更新が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の値が当該大当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれ、その初期値から大当たり乱数カウンタＣ１の更新が行われる。

【４５１６】

第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、大当たり乱数カウンタＣ１と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成される。即ち、例えば、大当たり乱数カウンタＣ１が「０～９９９９」の値を取り得るループカウンタである場合には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１もまた、「０～９９９９」の範囲のループカウンタである。この第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の実行毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４５１７】

大当たり乱数カウンタＣ１の値は、例えば定期的に（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞（始動入賞）したタイミングで、第１始動口６４ａ（第１特別図柄）に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したタイミングで、第２始動口６４ｂ（第２特別図柄）に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納される。

【４５１８】

大当たり乱数カウンタＣ１が大当たり又は小当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納される各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａによっ

て設定されている。つまり、第１保留球格納エリア２７３ｄの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ１によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。また、第２保留球格納エリア２７３ｅの保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値が、第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ２によって設定された大当たりとなる乱数の値と一致する場合に、大当たりと判定され、小当たりとなる乱数の値と一致する場合に、小当たりと判定される。

【４５１９】

ここで、図４５５を参照して、各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図４５５（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第１特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ１（以下、「特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１」と称する）の一例を模式的に示した模式図であり、図４５５（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａ２（以下、「特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２」と称する）の一例を模式的に示した模式図である。

【４５２０】

第２８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【４５２１】

そして、各設定値毎に、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が異なって設定されている。また、低確率状態から高確率状態に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。即ち、低確率状態から高確率状態に変位させるために大当たり乱数値の個数を増加させる場合、ハズレ乱数値の個数を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数として割り当てるように構成する。このように、遊技状態に応じて大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、低確率状態と高確率状態とで、大当たりとなる確率が変更される。

【４５２２】

一方、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。即ち、第１特別図柄における小当たり乱数値の個数は、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。同じく、第２特別図柄における小当たり乱数値の個数も、各設定値毎で同一の個数となるとともに、低確率状態および高確率状態で同一の個数となるように構成される。このように、小当たり乱数値の個数を、各特別図柄において、各設定値毎、並びに、低確率状態用及び高確率状態で同一とすることにより、各特別図柄におけるすべての設定値および遊技状態での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【４５２３】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の低確率状態から高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、すべての設定値においてハズレ乱数値の個数から補うように構成する。また、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。即ち、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分、および、各設定毎における低確率状態から高確率状態への変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を大当たり乱数値に割り当てることで補填するとともに、第１特別図柄および第２特別図柄小当たり乱数値の個数は、第１特別図柄又は第２特別図柄設定毎に同一

とする。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４５２４】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技を行う上で最も滞在し易い場合に取得さ得る大当たり乱数値以外の最も多い乱数値の役（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、例えば、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第１特別図柄において、該第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【４５２５】

さらに、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【４５２６】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【４５２７】

そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【４５２８】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４５２９】

図４５５（ａ）で示すように、第２８実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１

では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【４５３０】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５３１】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５３２】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【４５３３】

即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。

【４５３４】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５２個で、その値「０～５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。

【４５３５】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率

状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５２０個で、その値「０～５１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５３６】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５２～１５１」、又は、高確率状態の場合の値「５２０～６１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５３７】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４８個で、その値「１５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３８０個で、その値「６２０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４８／１００００＝９８．４８／１００（即ち、９８．４８％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３８０／１００００＝９３．８／１００（即ち、９３．８％）となるように設定されている。

【４５３８】

即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４８個以下）となるように構成されている。

【４５３９】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５２％、高確率状態：５％→５．２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５４０】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５４個で、その値「０～５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」、又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【４５４１】

一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５４０個で、その値「０～５３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態

」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５４２】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５４～１５３」、又は、高確率状態の場合の値「５４０～６３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５４３】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４６個で、その値「１５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３６０個で、その値「６４０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４６／１００００＝９８．４６／１００（即ち、９８．４６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３６０／１００００＝９３．６／１００（即ち、９３．６％）となるように設定されている。

【４５４４】

即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。

【４５４５】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５２％→０．５４％、高確率状態：５．２％→５．４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５４６】

次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５６個で、その値「０～５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。

【４５４７】

一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５６０個で、その値「０～５５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５６０／１００００＝５．６／１００（即ち、５．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易い

ように設定されている。
【４５４８】
また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「３」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５６～１５５」、又は、高確率状態の場合の値「５６０～６５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【４５４９】
従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４４個で、その値「１５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３４０個で、その値「６６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４４／１００００＝９８．４４／１００（即ち、９８．４４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３４０／１００００＝９３．４／１００（即ち、９３．４％）となるように設定されている。
【４５５０】
即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。
【４５５１】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５４％→０．５６％、高確率状態：５．４％→５．６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【４５５２】
次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５８個で、その値「０～５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。
【４５５３】
一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５８０個で、その値「０～５７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５８０／１００００＝５．８／１００（即ち、５．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【４５５４】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「４」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５８～１５７」、又は、高確率状態の場合の値「５８０～６７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５５５】

従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４２個で、その値「１５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３２０個で、その値「６８０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４２／１００００＝９８．４２／１００（即ち、９８．４２％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３２０／１００００＝９３．２／１００（即ち、９３．２％）となるように設定されている。

【４５５６】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【４５５７】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５６％→０．５８％、高確率状態：５．６％→５．８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５５８】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６０個で、その値「０～５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【４５５９】

一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は６００個で、その値「０～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５６０】

また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」

～「５」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「６０～１５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５６１】

従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。

【４５６２】

即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。

【４５６３】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５８％→０．６％、高確率状態：５．８％→６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５６４】

次に、図４５５（ｂ）で示すように、第２８実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５０個で、その値「０～４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【４５６５】

一方で、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５００個で、その値「０～４９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５６６】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４０

０個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５０～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５６７】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。

【４５６８】

即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。

【４５６９】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、第１特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（１％→９４％）とともに、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【４５７０】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２個で、その値「０～５１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。

【４５７１】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２０個で、その値「０～５１９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５７２】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５２～９４５１」、又は、高確率状態の場合の値「５２０～９９１９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２

に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５７３】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４８個で、その値「９４５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８０個で、その値「９９２０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４８／１００００＝５．４８／１００（即ち、５．４８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、８０／１００００＝０．８／１００（即ち、０．８％）となるように設定されている。

【４５７４】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４８個以下）となるように構成されている。

【４５７５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５２％、高確率状態：５％→５．２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５７６】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４個で、その値「０～５３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【４５７７】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４０個で、その値「０～５３９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５７８】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５４～９４５３」、又は、高確率状態の場合の値「５４０～９９３９」が、特図２大当たり乱数テーブル

２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５７９】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４６個で、その値「９４５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６０個で、その値「９９４０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４６／１０００００＝５．４６／１００（即ち、５．４６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【４５８０】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４６個以下）となるように構成されている。

【４５８１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５２％→０．５４％、高確率状態：５．２％→５．４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５８２】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５６個で、その値「０～５５」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。

【４５８３】

一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５６０個で、その値「０～５５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５６０／１００００＝５．６／１００（即ち、５．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５８４】

ここで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「３」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５６～９４５５」、又は、高確率状態の場合の値「５６０～９９５９」が、特図２大当たり乱数テーブル

２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５８５】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４４個で、その値「９４５６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４０個で、その値「９９６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４４／１００００＝５．４４／１００（即ち、５．４４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４０／１００００＝０．４／１００（即ち、０．４％）となるように設定されている。

【４５８６】

即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４４個以下）となるように構成されている。

【４５８７】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５４％→０．５６％、高確率状態：５．４％→５．６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５８８】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５８個で、その値「０～５７」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。

【４５８９】

一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５８０個で、その値「０～５７９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５８０／１００００＝５．８／１００（即ち、５．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５９０】

ここで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「４」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５８～９４５７」、又は、高確率状態の場合の値「５８０～９９７９」が、特図２大当たり乱数テーブル

２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５９１】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４２個で、その値「９４５８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２０個で、その値「９９８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４２／１００００＝５．４２／１００（即ち、５．４２％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２０／１００００＝０．２／１００（即ち、０．２％）となるように設定されている。

【４５９２】

即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４２個以下）となるように構成されている。

【４５９３】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５６％→０．５８％、高確率状態：５．６％→５．８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４５９４】

次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６０個で、その値「０～５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【４５９５】

一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６００個で、その値「０～５９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【４５９６】

ここで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「５」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「６０～９４５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄における小

当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【４５９７】

従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【４５９８】

即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【４５９９】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５８％→０．６％、高確率状態：５．８％→６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【４６００】

上述したように、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、ともに「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４６０１】

図４５４に戻って、説明を続ける。大当たり種別カウンタＣ２は、大当たりとなった場合の大当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２の値は、例えば、定期的に（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。

【４６０２】

そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、第１始動口６４ａに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアと同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格

納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２に格納される。
【４６０３】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）又は小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下「停止種別」と称す）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。なお、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。
【４６０４】
上述したように、第２８実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２とＲＯＭ２７２に格納された大当たり種別テーブル２７２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２７２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２とが設けられている。
【４６０５】
ここで、図４５６（ａ）及び図４５６（ｂ）を参照して、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２について説明する。図４５６（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４５６（ｂ）は、同じくＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の一例を模式的に示した図である。
【４６０６】
図４５６（ａ）及び図４５６（ｂ）に示すように、大当たり種別テーブル２７２ｂは、特別図柄の種別（即ち、第１特別図柄か第２特別図柄か）に応じてそれぞれ設けられ、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けられている。
【４６０７】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別として、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、次に特別図柄の大当たりに当選するまで（所謂、次回大当たりまで。以下、「次回大当たりまで」と称する場合がある。）の間、特別図柄の大当たり確率が高確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が低確率状態となる「超確率変動状態」に対応する「確率変動Ａ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たりの後に、次回大当たりまでの間、特別図柄の大当たり確率及び普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「確率変動状態」に対応する「確率変動Ｂ」と、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に、各特別図柄の変動演出が合計５０回実行されるまでの間、特別図柄の大当たり確率が低確率状態である一方、普通図柄の当たり確率が高確率状態となる「時間短縮状態」に対応する「時間短縮」とがある。
【４６０８】
特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。

【４６０９】
図４５６（ａ）の特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の例では、「確率変動Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９」が対応付けられ、「確率変動Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「１０～５９」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられている。
【４６１０】
第２８実施形態における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２７３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別として「確率変動Ａ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「５０」であれば、大当たり種別として「確率変動Ｂ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９５」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。
【４６１１】
即ち、第１抽選遊技である第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確率変動Ａ」の大当たり種別が１０％、「確率変動Ｂ」の大当たり種別が５０％、「時間短縮」の大当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。
【４６１２】
また、図４５６（ｂ）の特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の例では、「確率変動Ａ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、「確率変動Ｂ」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～５９」が対応付けられ、「時間短縮」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられている。
【４６１３】
第２８実施形態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２７３ｅのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１７」であれば、大当たり種別として「確率変動Ａ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「４０」であれば、大当たり種別として「確率変動Ｂ」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「８５」であれば、大当たり種別として「時間短縮」が決定される。
【４６１４】
即ち、第２抽選遊技である第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「確率変動Ａ」の大当たり種別が３０％、「確率変動Ｂ」の大当たり種別が３０％、「時間短縮」の大当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。
【４６１５】
従って、第２８実施形態のパチンコ機１０において、第１特別図柄による第１抽選遊技では最も遊技価値が高い「確率変動Ａ」の選択割合が１０％である一方、第２特別図柄による第２抽選遊技では「確率変動Ａ」の選択割合が３０％であるため、第１特別図柄による抽選遊技より、第２特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第２特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第１始動口６４ａへ入球させるより第２始動口６４ｂへ入球させるかという遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。
【４６１６】
なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル２７２ｂにて、各大当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタＣ２の値が規定さ

れる。
【４６１７】
また、大当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル２７２ｂを用意し、それぞれの大当たり種別テーブル２７２ｂにおいて、各大当たり種別に対して対応付ける大当たり種別カウンタＣ２の値の数を変更すればよい。
【４６１８】
図４５４に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。
【４６１９】
第２８実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様及び「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、「リーチ表示」が発生せずに、変動時間が長く設定される「超ロング変動」演出態様と、上記「リーチ表示」とは異なる後述する特別演出が実行される「特殊変動」演出態様との演出態様が選択される。
【４６２０】
ここで、各演出態様について詳細に説明する。演出態様の中で、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様（以下、「非リーチ（ロング）」演出態様と「非リーチ（ショート）」演出態様とを総称して、『「非リーチ」演出態様』と称する場合がある）とは、特別図柄の変動演出として３つの図柄列（図示せず）が変動する第３図柄表示装置８１にて、各図柄列を高速でシャッフルする「高速変動」の変動要素が行われた後に、先に停止する２の図柄列において同一の第３図柄が停止せず、「リーチ表示」を発生しない演出態様である。
【４６２１】
「高速変動」の変動要素とは、例えば、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、各図柄列に表示される第３図柄が、表示画面縦方向下方に高速にスクロールされている変動要素をいう。この「高速変動」では、遊技者によって第３図柄の表示内容を明確に認識できないように第３図柄を変動させ、前回停止表示された変動演出の停止結果を不規則に混ぜる（シャッフルする）演出が実行される。
【４６２２】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、「高速変動」の変動要素が行われた後、特定の演出態様（「非リーチ（ショート）」演出態様）を除いて「低速変動」の変動要素が行われるように構成されている。
【４６２３】
「低速変動」の変動要素とは、第３図柄表示装置８１で行われる第３図柄の変動演出において、上記「高速変動」の変動要素後、遊技者に視認可能な速度で第３図柄を低速にスクロールしている変動要素をいう。この「低速変動」の変動要素では、遊技者に第３図柄の表示内容を認識させながら、各図柄列を順に停止表示する。先に停止表示する２の図柄列（例えば、左図柄列と右図柄列）において同一の第３図柄が停止した場合は「リーチ表示」が発生したとして「ノーマルリーチ」の変動要素へと発展する一方、該先に停止表示する２の図柄列において異なる第３図柄が停止した場合は、残りの図柄列を停止表示して、その変動演出を終了するように構成されている。
【４６２４】

従って、「非リーチ（ロング）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列に異なる第３図柄が停止し、残りの１の図柄列が停止して、１の変動演出が終了する。一方、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」が行われた後に「低速変動」の変動要素が行われず、該「高速変動」の変動要素の終了後、各図柄列が同時に停止し、２の図柄列（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様で先に停止する２の図柄列）に異なる第３図柄が停止表示されるとともに、他の図柄列も停止表示され、１の変動演出が終了する。

【４６２５】

演出態様の中で、「ノーマルリーチ」演出態様とは、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出において、先に停止表示する２の図柄列に同一の第３図柄が停止した直後に「ノーマルリーチ」の変動要素が実行され、他の「リーチ表示」、即ち、「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展しない「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２６】

演出態様の中で、「スーパーリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２７】

演出態様の中で、「スペシャルリーチ」演出態様とは、「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６２８】

演出態様の中で、「超ロング変動」演出態様とは、「高速変動」の変動要素が長く行われた後に「低速変動」の変動要素が行われて、各図柄列がそれぞれ順番に停止し、先に停止する２つの図柄列に異なる第３図柄を停止し、その後、残りの図柄列も停止表示して、１の変動演出が終了する。

【４６２９】

演出態様の中で、「特殊変動」演出態様とは、「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素と「再変動」の変動要素とが実行される「リーチ表示」の演出態様の１つである。

【４６３０】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第１始動口６４ａに対応する第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第２始動口６４ｂに対応する第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３に格納される。

【４６３１】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出におけるの当否（大当たり、小当たりまたはハズレ）と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２７２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【４６３２】

また、第２８実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２７２に備えられた保留数テーブル２７２ｃ（図４５７参照）に基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２７２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２７２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな態様である演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【４６３３】

この複数種類設けられた停止パターンテーブル２７２ｄは、各停止パターンテーブル２７２ｄ毎に演出態様が選択される停止パターン選択カウンタＣ３の乱数値の範囲が異なるように設定されている。この停止パターンテーブル２７２ｄが複数用意されているのは、変動演出の当否、遊技状態及び保留球数に応じて変動演出の演出態様の選択比率を変更するためである。即ち、（１）取得した第３図柄の変動演出において大当たりが発生するか、（２）現在のパチンコ機１０の遊技状態が「超確率変動状態」、「確率変動状態」、「時間短縮状態」又は「通常遊技状態」であるか、及び、（３）保留されている変動演出の保留球数がいくつあるか、に応じて、演出態様の選択比率を変更するためである。

【４６３４】

これは、第１の理由として、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させるためである。即ち、大当たり抽選に当選した場合と大当たり抽選にハズレた場合とで、停止パターン、即ち、「非リーチ」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、及び、「スペシャルリーチ」演出態様の選択する割合を異ならせるように構成することで、各演出態様毎に大当たりとなる期待度を変化させる。具体的には、例えば、大当たり抽選に当選した場合に「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様を選択し易く構成し、大当たり抽選に当選しなかった場合には、「非リーチ」演出態様や「ノーマルリーチ」演出態様を選択し易く構成する。

【４６３５】

このように構成することで、「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様は、大当たりし易い演出とすることができ、「ノーマルリーチ」演出態様や「非リーチ」演出態様は、大当たりし難い演出または大当たりしない演出とすることができ、各演出態様毎の大当たり期待度を差別化することができる。従って、変動演出に大当たりし易い演出が現出した場合に、その大当たりし易い演出が行われている間、大当たりが発生する可能性が高いことを遊技者に示唆し、遊技の興趣を高めている。

【４６３６】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、具体的には、取得した抽選結果が大当たりである場合には、大当たりし易い演出を選択し易く、かつ、大当たりし難い演出を選択し難い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の大まかな内容である演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。一方、取得した抽選結果がハズレである場合には、大当たりし易い演出を選択し難く、かつ、大当たりし難い演出を選択し易い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の演出態様（停止パターン）を選択するように構成する。これにより、変動演出において第３図柄の抽選結果を遊技者に報知する場合に、大当たりし易い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し易く、大当たりし難い演出が実行されている場合にはその変動演出で大当たりが発生し難くし、演出態様（停止パターン）ごとに大当たり期待値に差を設けることで、その変動演出の実行中に遊技の興趣を高めることができる。

【４６３７】

また、第２の理由として、第１特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第１始動口６４ａへの入球、又は、第２特別図柄の変動演出の待機回数が上限に達している状態における第２始動口６４ｂへの入球に基づく無駄球（所謂、オーバーフロー入賞による特別図柄の無抽選）を極力削減するためである。

【４６３８】

具体的に説明すると、第１特別図柄及び第２特別図柄の変動演出の待機回数はそれぞれ最大４回と上限が設けられていると共に、変動演出は少なくとも一定時間が実行されることから、「超確率変動状態」、「確率変動状態」および「時間短縮状態」における第２始動口６４ｂへ球が入球し易い遊技状態では、第２特別図柄の最大保留球数に到達し易い。これらの遊技状態において、長い変動時間の変動演出を選択すると、第２特別図柄の最大保留球数に到達した状態での第２始動口６４ｂへの入球が頻発し、折角、第２始動口６４ｂへ入球したにもかかわらず、第２特別図柄の抽選契機を取得できない。また、「通常遊技状態」においても、第１特別図柄の最大保留球数に到達している状態で、長い変動時間の変動演出を選択すると、その変動演出の実行中は第１特別図柄の保留球数が消化されないため、その間に第１始動口６４ａへの入球が発生しても、第１特別図柄の抽選契機を取得できない。このような状態になると、遊技者は、第１始動口６４ａへ球を入球させても遊技価値が得られないと判断し、遊技に対して興醒めしてしまうとともに、変動演出が消化されて再び保留球数を取得できる状態になるまで球の発射を停止して遊技を中断してしまう。

【４６３９】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数へ到達し易い遊技状態や、最大保留球数に近い（又は一致する）保留球数では、短い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄（第１特別図柄又は第２特別図柄）の最大保留球数に到達している状態での第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入球を抑制することができる。

【４６４０】

さらに、第３の理由として、実行時間を長く設定して、変動演出の終了を遅らせることで、変動演出が実行されている状態を長く維持するためである。具体的に説明すると、変動演出の保留球数が少ない（無い）場合に、実行中の変動演出の変動時間内に新たに第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂのいずれかに球を入球させないと、次の変動演出を開始することができず、第３図柄表示装置８１でデモ画面等を表示しなければいけない。遊技者は、球を発射して遊技を行っているにもかかわらず第３図柄表示装置８１において変動演出が行われない場合、遊技者が求めている大当たりの抽選に係る興趣を得ることができず、遊技に興醒めしてしまう。また、遊技者は、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていないことで、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへ球が入球し難いパチンコ機１０であると認識し、遊技価値を得難い台と判断して、そのパチンコ機１０での遊技を止めてしまうおそれがある。

【４６４１】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の保留球数が少ない場合に、長い変動時間が選択され易い停止パターンテーブル２７２ｄに基づいて変動演出の演出態様を選択するように構成されている。これにより、第３図柄表示装置８１において変動演出が行われていない状況を起こり難く構成し、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行状態を長く維持することができる。

【４６４２】

また、第４の理由として、第２８実施形態のパチンコ機１０は、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行可能な所謂同時変動機であるが、各遊技状態に対して実行させたい（奨励する）特別図柄が遊技仕様として予め設定（規定）されており、遊技状態ごとに実行させたい特別図柄を積極的に抽選させるために、仮に、所定の遊技状態において実行させたくない（非奨励の）特別図柄の抽選契機を取得した場合に、所定の罰則（ペナルティ）を付与するように構成している。

【４６４３】

具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、遊技仕様として左打ち遊技が予め奨励されており、該左打ち遊技を行って、特図１の動的表示において大当たり遊技に当選させて該大当たり遊技による遊技価値を得つつ、その大当たり種別に応じて付随する「超確率変動

状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」がいずれとなるかの遊技性を実現する。また、「時間短縮状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態が有効な状況の間に如何にして特図２の動的表示において大当たり遊技に当選させるか否かの遊技性を実現する。さらに、「確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態を維持しながら、次の大当たり遊技が如何様な大当たり種別となるか否かの遊技性を実現する。そして、「超確率変動状態」では、遊技仕様として右打ち遊技が予め奨励されており、該右打ち遊技を行って、入賞補助状態はないものの、適度に第２始動口６４ｂへ入賞させつつ、該入賞に基づいて小当たり遊技に当選させて小入賞口７２ａへ球を入賞させることで持ち球を増加させるように構成され、第２始動口６４ｂへの入賞に基づく大当たり遊技には当選させずに如何にして該「超確率変動状態」の期間を長く継続させるかという遊技性を実現するように予め遊技仕様として設定されている。

【４６４４】

従って、「通常遊技状態」では、左打ち遊技に基づく特図１の動的表示の実行が奨励されている一方、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、右打ち遊技に基づく特図２の動的表示の実行が奨励されている。ここで、仮に、上述した遊技仕様通りに遊技が実行されない場合、特に、「通常遊技状態」において特図２の動的表示を実行させつつ特図１の動的表示も実行するといった行為が行われてしまった場合は、当初設定していた遊技仕様に基づく出玉率と異なる遊技結果が導出されてしまい、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【４６４５】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の合計数が５個以上の場合、即ち、奨励されいない特図２の保留数が少なくとも１個以上存在した上で特図１の動的表示が複数保留（例えば、４個）されるような場合に、新たに開始する特別図柄の動的表示（特図１の動的表示であったとしても）を長時間（例えば、５分）行い、特別図柄の動的表示の実行効率を低下させるように構成されている。このように構成することで、遊技仕様として奨励されていない特図２の動的表示の起因となる第２始動口６４ｂへ球を入賞させた場合に、特図１又は特図２の動的表示の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図２の動的表示の実行が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において特図２の動的表示を実行させることを遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【４６４６】

なお、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において、左打ち遊技も遊技仕様としては奨励されていないが、該非奨励の遊技（即ち、左打ち遊技）を行った場合であっても、奨励されている遊技（即ち、右打ち遊技）を行った場合より遊技者が得られる遊技価値が低く設定されている。このため、遊技ホールにとって不利となる遊技態様ではないので、特段の罰則（ペナルティ）は設けられていない。

【４６４７】

ここで、図４５７を参照して、保留数テーブル２７２ｃの詳細について説明する。図４５７は、保留数テーブル２７２ｃを模式的に示した図である。上述したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに球が入球したことに基づいて変動演出を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図１及び特図２の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル２７２ｃを参照し、いずれかの停止パターンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５を選択するように構成されている。そして、選択された停止パターンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５のいずれかと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。

【４６４８】

具体的には、図４５７の保留数テーブル２７２ｃで示すように、「通常遊技状態」のハズ

レ抽出時であって合計保留球数が「１個～３個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１（図４５８（ａ）参照）が選択される。

【４６４９】

また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「４個」の場合、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「２個～８個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２（図４５８（ｂ）参照）が選択される。

【４６５０】

さらに、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「５個～８個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＣテーブル２７２ｄ３（図４５８（ｃ）参照）が選択される。

【４６５１】

また、大当たりの当選時（即ち、「１６Ｒ確変大当たり」、「６Ｒ確変大当たり」及び「６Ｒ時短大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４（図４５９（ａ）参照）が選択される。

【４６５２】

さらに、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５（図４５９（ｂ）参照）が選択される。

【４６５３】

即ち、いずれかの大当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｄテーブル２７２ｄ４）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｅテーブル２７２ｄ５）が選択され、大当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ａテーブル２７２ｄ１、Ｂテーブル２７２ｄ２又はＣテーブル２７２ｄ３）が選択される。

【４６５４】

なお、大当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２７２ｄを選択し得るように構成してもよい。

【４６５５】

この場合、例えば、「リーチ表示」が実行される各演出態様において、「高速変動」の変動要素の部分の時間のみが１０秒間から５秒間のみに変更された演出態様を選択するように構成する。このように構成することで、例えば、第１特別図柄の最大保留球数が４回ある状態で変動演出を開始する場合に、「高速変動」の変動要素が５秒間で行われたとしても、該５秒間の「高速変動」の変動要素が終了した時点（５秒間の「高速変動」の変動要素と認識した時点）では、その変動演出において「リーチ表示」が発生することがある。そのため、５秒間の「高速変動」の変動要素が行われた場合であっても、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の「リーチ表示」が実行される演出態様が実行されるように構成することで、５秒間の「高速変動」の変動要素の実行時点では該変動演出が大当たりとなるかハズレとなるか分からなくすることができる。

【４６５６】

次に、図４５８及び図４５９を参照して、各停止パターンテーブル２７２ｄについて説明する。図４５８は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル２７２ｄの示した図であって、図４５８（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１の一

例を模式的に示した図であり、図４５８（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２の一例を模式的に示した図であり、図４５８（ｃ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＣテーブル２７２ｄ３の一例を模式的に示した図である。また、図４５９は、大当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄを模式的に示した図であって、図４５９（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４の一例を模式的に示した図であり、図４５９（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５の一例を模式的に示した図である。

【４６５７】

図４５８（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「９９」に設定されている。なお、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ショート）」演出態様および「超ロング変動」に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【４６５８】

次に、図４５８（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。なお、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様および「超ロング変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様および「超ロング変動」演出態様は選択されないように設定されている。

【４６５９】

即ち、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【４６６０】

よって、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【４６６１】

従って、Ａテーブル２７２ｄ１は、Ｂテーブル２７２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２７２ｄ２は、Ａテーブル２７２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【４６６２】

なお、Ａテーブル２７２ｄ１及びＢテーブル２７２ｄ２との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【４６６３】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づ

いて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【４６６４】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【４６６５】

一方、図４５８（ｃ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＣテーブル２７２ｄ３では、「超ロング変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「ハズレ表示」又は「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、「通常遊技状態」において特別図柄の合計保留数が５個以上である場合に選択される停止種別は、必ず「超ロング変動」演出態様となるように設定されている。

【４６６６】

このように構成することで、「通常遊技状態」において、保留されている特別図柄の数が５個以上の場合、即ち、奨励されいない特図２の保留数が少なくとも１個以上存在した上で特図１の動的表示が複数保留されるような場合に、新たに開始する特別図柄の変動演出（特図１の動的表示であったとしても）を長時間（例えば、５分）行い、特別図柄の変動演出の実行効率を低下させるように構成されている。これにより、遊技仕様として奨励されていない第２始動口６４ｂへ球を入賞させ、特図２の変動演出が実行し得る場合に、特図１又は特図２の変動演出の実行効率を低下させることで、遊技価値の付与効率を低下させることができる。その結果、特図２の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図２の変動演出の実行契機となる第２始動口６４ｂへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、遊技状態ごとに想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【４６６７】

なお、第２８実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成されているが、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【４６６８】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２７２ｄ１又はＢテーブル２７２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２７２ｄ１とＢテーブル２７２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値もそれぞれ同一に設定されている。

【４６６９】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであり、「高速変動」の演出要素の時間が異なるだけで、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（

例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、実行される変動演出の内容が実質的に同一となり、先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【４６７０】

次に、図４５９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。なお、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Ｄテーブル２７２ｄ４は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【４６７１】

次に、図４５９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、小当たりに当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Ｅテーブル２７２ｄ５は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄであるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【４６７２】

即ち、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様が５％、「スーパーリーチ」演出態様が３５％、「スペシャルリーチ」演出態様が６０％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｅテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様が１００％の選択割合となるように設定されている。

【４６７３】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出する可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【４６７４】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【４６７５】

なお、変動演出の保留球数が多い場合（例えば、「４」個）に、「リーチ表示」が選択されたとき、各「リーチ表示」の「高速変動」の演出要素が短縮された停止パターンテーブル２７２ｄを設けてもよい。また、変動演出の保留球数が多い場合に、各演出態様において「低速変動」の演出要素を省略した停止パターンテーブル２７２ｄを設けてもよい。さらに、変動演出の保留球数に応じて、各演出態様の選択率が全く異なる停止パターンテー

ブル２７２ｄを設けてもよい。ただし、変動演出の保留球数に応じて各演出態様の選択率が異なるような場合は、「保留変化予告」等の先読み予告を行う上で、先読み予告実行決定時における保留球数と、該先読み予告の対象となった変動演出の実行時における保留球数とが異なる場合がある。このような場合、先読み予告の内容と変動演出の内容との整合性を保つ処理が必要となるため、処理が煩雑となる。

【４６７６】

図４５４に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、後述するタイマ割込処理（図４６６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３８５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第１始動口６４ａに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での大当たり種別カウンタＣ２の値が、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４に格納される。

【４６７７】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動時間（大まかな変動パターン）の決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、停止パターンテーブル２７２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２７２に格納された変動パターンテーブル２７２ｅとによって、詳細な変動時間を決定する。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動時間に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【４６７８】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２７１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【４６７９】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【４６８０】

ここで、図４６０から図４６２を参照して、変動パターンテーブル２７２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２７２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時であって「通常遊技状態」の場合に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時であっ

て「通常遊技状態」の場合に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４と、第２特別図柄のハズレ時であって「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（以下、「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」を総称して、「確変・時短時」と称する場合がある）の場合に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時であって「確変・時短時」の場合に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６とが用意されている。

【４６８１】

図４６０（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４６０（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４６１（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「通常遊技状態」用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図４６１（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「通常遊技状態」用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の一例を模式的に示した図であり、図４６２（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「確変・時短時」用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５の一例を模式的に示した図であり、図４６２（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される「確変・時短時」用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６の一例を模式的に示した図である。図４６０～図４６２に示すように、各変動パターンテーブル２７２ｅ１～２７２ｅ６は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【４６８２】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」用と、「超ロング変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ５：超ロング変動」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【４６８３】

第２８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）および小当たりとなる値（小当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４６８４】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変

動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターン（変動時間。以下、「変動パターン」を「変動時間」と置き換えることは当然に可能である。）が用意されている。

【４６８５】

図４６０（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【４６８６】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【４６８７】

ここで、変動パターンを構成する各変動要素について説明する。変動要素とは、１の変動演出の一部分を構成するものであり、各変動要素を組み合わせて１の変動演出が構成される。第２８実施形態のパチンコ機１０では、変動要素として、「高速変動」の変動要素、「低速変動」の変動要素、「ノーマルリーチ」の変動要素、「スーパーリーチ」の変動要素、「スペシャルリーチ」の変動要素および「再変動」の変動要素が設けられている。

【４６８８】

「高速変動」の変動要素とは、遊技者によって第３図柄の内容を明確に認識できないように高速にスクロール変動する変動要素である。この「高速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５秒」行われ（以下、「高速変動（短）」と称する場合がある）、「非リーチ（ロング）」演出態様等が選択された場合は、変動演出の冒頭に「１０秒」行われ（以下、「高速変動（長）」と称する場合がある）、「超ロング変動」演出態様が選択された場合は、変動演出の冒頭に「５９５秒」行われ（以下、「高速変動（超長）」と称する場合がある）、「確変・時短時」における第２特別図柄の変動演出の冒頭に「３秒」行われる（以下、「高速変動（超短）」と称する場合がある）。なお、この「高速変動」の変動要素が終了した場合、後述する「低速変動」の変動要素が開始（実行）されるか、或いは、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【４６８９】

「低速変動」の変動要素とは、「３秒」、「５秒」、「１０秒」又は「５９５秒」の「高速変動」の変動要素の実行後に開始され、第３図柄を視認可能にスクロール変動して「リーチ表示」を発生するか否かを見せる変動要素である。この「低速変動」の変動要素は、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合は実行されず、「非リーチ（ショート）」演出態様以外の演出態様（例えば、「非リーチ（ロング）」演出態様）が選択された場合は、「高速変動」の変動要素の後に「５秒」行われる。

【４６９０】

即ち、「非リーチ（ショート）」演出態様では、「高速変動」の変動要素が行われた後、第３図柄表示装置８１の各図柄列が「低速変動」の変動要素を経由せずに急速に停止（所謂、ビタ止まり）するように構成されている。なお、この「低速変動」の変動要素が終了した場合は、そのまま変動演出が終了するように構成されている。

【４６９１】

従って、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「非リーチ（ロング）」演出態様は、「１０秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。また、「非リーチ（ショート）」演出態様は、「５秒」の「高速変動」の変動要素のみの変動パターンで変動演出が構成される。さらに、「超ロ

ング変動」演出態様は、「５９５秒」の「高速変動」の変動要素と「５秒」の「低速変動」の変動要素とを含む変動パターンで変動演出が構成される。

【４６９２】

「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素において先に停止する２の図柄列に同一の図柄（以下、「リーチ形成図柄」と称する場合がある）が停止表示した場合に、残りの図柄列の変動結果によって大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「ノーマルリーチ」の変動要素は、「低速変動」の変動要素後に「５秒」行われる。

【４６９３】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、「スーパーリーチ」の変動要素に発展するパターンと、「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４６９４】

「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において所定演出（例えば、「バトル演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スーパーリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「１０秒」行われる。

【４６９５】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」の変動要素を実行するパターンと、が用意されている。

【４６９６】

「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素において「ハズレ表示」が停止せずに残りの図柄列の変動が継続された場合に発展して実行され、第３図柄表示装置８１において上記所定演出と異なる特殊演出（例えば、「競争演出」）を行って大当たりが発生するか否かを見せる変動要素である。この「スペシャルリーチ」の変動要素は、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「２０秒」行われる。

【４６９７】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「スペシャルリーチ」の変動要素の実行後は、直接「ハズレ表示」を現出するパターンと、直接「大当たり表示」を現出するパターンと、一旦、仮の「ハズレ表示」を現出させた後に「再変動」するパターンと、が用意されている。

【４６９８】

なお、「ノーマルリーチ」の変動要素の実行後に「スーパーリーチ」の変動要素又は「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成されているが、この構成に代えて、「低速変動」後にリーチ形成図柄が停止した場合に、「ノーマルリーチ」の変動要素を経由せず、いきなり「スーパーリーチ」の変動要素や「スペシャルリーチ」の変動要素に発展するように構成してもよい。また、「スーパーリーチ」の変動要素の実行後に「スペシャルリーチ」の変動要素が行われるように構成してもよい。

【４６９９】

「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」において一旦「ハズレ表示」が現出した後に発展して実行され、「大当たり表示」を現出する変動要素である。この「再変動」の変動要素は、いずれかの「リーチ表示」後に「５秒」行われる。

【４７００】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、「再変動」の変動要素の実行後は、「大当たり表示」又は「小当たり表示」が現出するパターンが用意されている。

【４７０１】

また、この「再変動」の変動要素は、大当たり遊技又は小当たり遊技に当選した場合にのみ発生するように構成されている。即ち、「ハズレ表示」の場合には、「再変動」の変動要素は実行されないように構成されている。これは、「再変動」の変動要素は、仮に停止表示された「ハズレ表示」をいずれかの「大当たり表示」又は「小当たり表示」に変更する変動要素であるため、大当たり又は小当たりに当選していない「ハズレ表示」の場合に行ってしまうと、演出上の齟齬が発生してしまう。よって、この「再変動」の変動要素は、大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２，２７２ｅ４，２７２ｅ６（図４６０（ｂ）、図４６１（ｂ）及び図４６２（ｂ）参照）でのみ選定され、ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１，２７２ｅ３，２７２ｅ５（図４６０（ａ）、図４６１（ａ）及び図４６２（ａ）参照）では選定されないように構成されている。

【４７０２】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７０３】

図４６０（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４７０４】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【４７０５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７０６】

図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７０７】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【４７０８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７０９】
図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７１０】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。
【４７１１】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７１２】
図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７１３】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。
【４７１４】
次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ５：超ロング変動」には、全体の変動時間が「６００秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７１５】
図４６０（ａ）の示す例では、「Ｅ５：超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７１６】
即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（

超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【４７１７】

なお、特図１のハズレ時の変動パターンは、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【４７１８】

次に、図４６０（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２について説明する。第２８実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４７１９】

特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７２０】

図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４７２１】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４７２２】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７２３】

次いで、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７２４】

図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【４７２５】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４７２６】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７２７】

次いで、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７２８】

図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【４７２９】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、

『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【４７３０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７３１】

次いで、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７３２】

図４６０（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７３３】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与されるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。

【４７３４】

また、大当たりや小当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たり又は小当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たり及び小当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、「非リーチ」演出態様等の比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。

【４７３５】

次に、図４６１（ａ）を参照して、「通常遊技状態」（即ち、「通常時」）における第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択

された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４７３６】

「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「６００秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７３７】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【４７３８】

即ち、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７３９】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５９５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７４０】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４７４１】

即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７４２】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「６０５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７４３】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動

」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７４４】

即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７４５】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６１５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７４６】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７４７】

即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７４８】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「６２５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７４９】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７５０】

即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スペシャルリーチ」演

出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７５１】

次いで、「通常遊技状態」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ５：超ロング変動」には、全体の変動時間が「６００秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７５２】

図４６１（ａ）で示す例では、「Ｅ５：超ロング変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【４７５３】

即ち、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「超ロング変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出における「超ロング変動」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。

【４７５４】

次に、図４６１（ｂ）を参照して、「通常遊技状態」における第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４７５５】

「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「６０５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「６１０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１

の値が対応付けられている。
【４７５６】
図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。
【４７５７】
即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。
【４７５８】
従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図２の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７５９】
次いで、「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「６１５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「６２０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７６０】
図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。
【４７６１】
即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）

設定となっている。
【４７６２】
従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図２の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７６３】
次いで、「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「６２５秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「６３０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【４７６４】
図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。
【４７６５】
即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。
【４７６６】
従って、遊技の時間効率は悪いものの、特図２の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【４７６７】
次いで、「通常遊技状態」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「６３０秒」の『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７６８】
図４６１（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７６９】
即ち、「通常遊技状態」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して「スペシャルリーチ」演出態様で選択され得る『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。これにより、該『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンでは、大当たりも小当たりも期待することができ、何らかの遊技価値が付与されるという遊技性を提供し、遊技の興趣を向上できる。
【４７７０】
また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。このように構成することで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ球を入賞させ、第２特別図柄の変動演出が実行される場合、第１特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「５９５秒」以上）の変動演出が実行されるため、「通常遊技状態」における第２特別図柄の変動演出の実行効率が、第１特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができる。
【４７７１】
さらに、第１特別図柄と第２特別図柄との合計保留数が多い場合に、第１特別図柄の変動演出の変動時間において極めて長い変動時間が選択されるように構成されている。よって、第２特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第１特別図柄の変動演出を実行しようとした場合にも該第１特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得ることで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）をより低下させることができる。その結果、特図２の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図２の変動演出の実行契機となる第２始動口６４ｂへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。
【４７７２】
次に、図４６２（ａ）を参照して、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」（即ち、「確変・時短時」）のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たり又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別

カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４７７３】

「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７７４】

図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【４７７５】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７７６】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７７７】

図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４７７８】

即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７７９】

次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「１３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【４７８０】

図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要

素』だけを選択可能に設定されている。
【４７８１】
即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。
【４７８２】
次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「２３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７８３】
図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７８４】
即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。
【４７８５】
次いで、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「３３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【４７８６】
図４６２（ａ）で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。
【４７８７】
即ち、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５に

おいて「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７８８】

なお、「確変・時短時」における第２特別図柄の変動演出において、保留数テーブル２７２ｃにおいてＣテーブル２７２ｄ３が割り当てられていない。よって、「確変・時短時」における第２特別図柄の変動演出では、「超ロング変動」演出態様が選択されないことから、「確変・時短時」で参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において「超ロング変動」演出態様に対して変動種別カウンタＣＳ１の値は対応付けられていない。

【４７８９】

次に、図４６２（ｂ）を参照して、「確変・時短時」における第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６について説明する。第２８実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【４７９０】

「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「１３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「１８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７９１】

図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【４７９２】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋

「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７９３】

従って、「確変・時短時」の特図２の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７９４】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「２３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７９５】

図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【４７９６】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４７９７】

従って、「確変・時短時」の特図２の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、時短効率良く遊技を行いつついずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４７９８】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターン

テーブル２７２ｅ６において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「３３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３８秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【４７９９】

図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【４８００】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。その結果、「確変・時短時」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、第１特別図柄の変動演出の変動時間や、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間と比べて短い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が高い（良い）設定となっている。

【４８０１】

従って、「確変・時短時」の特図２の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、「通常遊技状態」より時間効率の良いいずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【４８０２】

次いで、「確変・時短時」において参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「３秒」の『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【４８０３】

図４６２（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【４８０４】

即ち、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において「特殊変動」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して「非リーチ（ショート）」演出態様で選択され得る『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の変動パターンと同一の変動パターンがもれなく選択されるように設定されている。

【４８０５】

これにより、「確変・時短時」での第２特別図柄において小当たりに当選した場合、選択

され得る変動パターンの中で最も時間効率が良い該『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』の変動パターンがもれなく実行されることから、「確変・時短時」での第２特別図柄において頻出する小当たりを迅速に実行することができる。その結果、「確変・時短時」において右打ち遊技を行って、第２特別図柄の変動演出において小当たり遊技を頻出させ、小入賞口７２ａに球を入賞させることで、遊技者の持ち球を徐々に増加させる遊技性を実現することができる。

【４８０６】

また、「確変・時短時」では、選択され得る変動時間が、「通常遊技状態」より短くなり易く構成されている。よって、「確変・時短時」では、変動演出を時間効率よく消化することが可能となり、小気味よい演出を実行して、遊技の興趣向上を図ることができる。

【４８０７】

なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄の抽選で小当たりに当選した場合には、特別に設けられた特別演出を行うように構成してもよいし、「確率変動状態」において第２特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「スペシャルリーチ」演出態様で選択される変動パターン）を行うように構成してもよい。

【４８０８】

図４５４に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。

【４８０９】

なお、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２は、普図当たり乱数カウンタＣ４と同一範囲で更新されるループカウンタとして構成され（値＝「０～９９」）、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回更新されると共に、メイン処理（図３８５参照）の残余時間内で繰り返し更新される。

【４８１０】

普図当たり乱数カウンタＣ４の値は、例えば定期的（第２８実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２７３の普図保留球格納エリア２７３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納された順に順次普図保留球実行エリア２７３ｊにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。

【４８１１】

普通図柄の当たりとなる乱数の値は、遊技状態毎に主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納される普図当たり乱数テーブル２７２ｆ（図４６３（ａ）参照）によって設定されており、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４６３（ｂ）参照）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル２７２ｈ（図４６３（ｃ）参照）が参照されて、普通電役６４ｃの開放時間が設定され、該開放時間の間、普通電役６４ｃが開放作動し、その間、第２始動口６４ｂへ球が入賞可能に構成される。

【４８１２】

一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズ

レと判定される。そして、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４６３（ｂ）参照）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。

【４８１３】

ここで、図４６３（ａ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２７２ｆの詳細について説明する。図４６３（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図当たり乱数テーブル２７２ｆの一例を模式的に示した模式図である。

【４８１４】

上述したように、普図当たり乱数テーブル２７２ｆは、パチンコ機１０の遊技状態が、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」である普通図柄の低確率状態（「確率変動状態」又は「時間短縮状態」ではない期間（特別図柄の大当たり中を含む））の場合に使用される「普通図柄低確率状態」用と、パチンコ機１０の遊技状態が、「普通図柄低確率状態」より普通図柄が当たりとなる確率の高い状態である「確率変動状態」又は「時間短縮状態」の場合に使用される「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用とのそれぞれに含まれる当たりとなる乱数の数が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで当たりとなる乱数の数を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、当たりとなる確率が変更される。

【４８１５】

図４６３（ａ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタＣ４の値の数は５０個で、その値「５０～９９」が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄低確率状態」（即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」）における普通図柄の当たり確率は、５０／１００＝１／２となるように設定されている。

【４８１６】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に当たりとなる普図当たり乱数カウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆに規定（設定）されている。つまり、「普通図柄高確率状態」（即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）における普通図柄の当たり確率は、９９／１００となるように設定されている。

【４８１７】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、普通電役６４ｃが開放（没入）し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが開放（没入）し易い状況であることによって第２始動口６４ｂ側へ入賞し得る状況か、普通電役６４ｃが開放（没入）し難い状況であることで球が第２始動口６４ｂへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４８１８】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役６４ｃが開放し易くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口６４ｂへ入賞し易く、小入賞口７２ａへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役６４ｃが開放し難く、右打ち遊技により発射された球が普通電役６４ｃ上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第２始動口６４ｂへ入賞し難く、小入賞口７２ａへ入賞し易いように構成されている。

【４８１９】

次いで、図４６３（ｂ）を参照して、普通図柄の可変表示時間を決定するための普図変動

テーブル２７２ｇの詳細について説明する。図４６３（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図変動テーブル２７２ｇの一例を模式的に示した模式図である。

【４８２０】

普図変動テーブル２７２ｇは、普図当たり乱数テーブル２７２ｆと同様、「普通図柄低確率状態」用と「普通図柄高確率状態」用との２種類に分けられる。そして、「普通図柄低確率状態」用（即ち、「通常遊技状態」および「超確率変動状態」用）と「普通図柄高確率状態」用（即ち、「確率変動状態」および「時間短縮状態」用）とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、「普通図柄低確率状態」と「普通図柄高確率状態」とで、普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。

【４８２１】

図４６３（ｂ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。

【４８２２】

一方で、「普通図柄高確率状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「普通図柄高確率状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．５秒」となるように設定されている。

【４８２３】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更することで、普通電役６４ｃ上を転動する球が、転動中に可変表示結果が導出し易い状況か否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動している間（即ち、約３秒間）に、可変表示結果が導出されて、該導出結果に基づいて普通電役６４ｃが開放（没入）する状況か、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動している間に、可変表示結果が導出されずに、球が普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきる状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【４８２４】

特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役６４ｃの上面を球が転動している間に普通電役６４ｃが開放（没入）状態となって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し得るように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口６４ｂへ入賞し易く、小入賞口７２ａへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役６４ｃの上面を球が転動している間、普通電役６４ｃが閉鎖（突出）状態を維持し続け易く、右打ち遊技により発射された球が普通電役６４ｃ上を右端から左端まで転動しきり、小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成される。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第２始動口６４ｂへ入賞し難く、小入賞口７２ａへ入賞し易いように構成されている。

【４８２５】

次いで、図４６３（ｃ）を参照して、電役開放テーブル２７２ｈについて説明する。図４６３（ｃ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される電役開放テーブル２７２ｈの一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役６４ｃの開放

（没入）時間および開放回数が規定されている。
【４８２６】
電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」と「超確率変動状態」とで参照される「普通図柄低確率状態」用と、「確率変動状態」と「時間短縮状態」とで参照される「普通図柄高確率状態」用とで、普通電役６４ｃの開放態様（回数および時間）が変更される。
【４８２７】
図４６３（ｃ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、「普通図柄低確率状態」、即ち、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの開放回数は「１回」であり、その開放時間は「０．１秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「普通図柄低確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「０．１秒」間、開放されるように設定されている。
【４８２８】
一方で、「普通図柄高確率状態」、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの開放回数は「３回」であり、その開放時間は「５秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「普通電役高確率状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「１５秒」間、開放されるように構成される。
【４８２９】
なお、普通電役６４ｃの１の開放と次の開放の間の閉鎖時間（所謂インターバル時間）は、「１秒」となるように設定されている。よって、「普通図柄高確率状態」において普通図柄に当選した場合、計「１７秒」間、普通電役６４ｃの開放と閉鎖が断続的に繰り返される。
【４８３０】
これにより、遊技状態に応じて普通電役６４ｃの開放態様を変更することで、普通電役６４ｃが開放（没入）している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが開放（没入）している期間が長いことによって第２始動口６４ｂ側へ入賞し易い状況か、普通電役６４ｃが開放（没入）している状況が短いことによって球が第２始動口６４ｂへ入賞し難い状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【４８３１】
特に、右打ち遊技が奨励される「超確率変動状態」、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、「普通図柄高確率状態」となり、普通電役６４ｃの開放期間が長くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し易いように構成されている。換言すれば、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」で右打ちされた球は、第２始動口６４ｂへ入賞し易く、小入賞口７２ａへ入賞し難いように構成されている。一方、「超確率変動状態」では、「普通図柄低確率状態」となり、普通電役６４ｃの開放期間が短くなって、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへ入賞せずに、小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成されている。換言すれば、「超確率変動状態」で右打ちされた球は、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」より第２始動口６４ｂへ入賞し難く、小入賞口７２ａへ入賞し易いように構成されている。
【４８３２】
このように、特別図柄の高確率状態又は低確率状態と、普通図柄の高確率状態又は低確率状態とをそれぞれ組み合わせた４つの遊技状態を設けることで、各遊技状態に遊技性を変化させ、バリエーションが豊富な遊技を提供することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【４８３３】
なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限

定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が普通図柄に当選し易い確率であれば如何様な割合でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよいし、「確率変動状態」における普通図柄の当たり確率を５０／１００＝１／２程度としてもよい。また、「通常遊技状態」より「確率変動状態」等の方が可変表示時間が短ければ如何様な時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「３０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【４８３４】

また、普通電役６４ｃの開放時間や開放回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通電役６４ｃの開放時間として、「通常遊技状態」より「確率変動状態」の方が遊技者にとって有利な開放時間であれば如何様な開放時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通電役６４ｃの開放時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、開放回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「確率変動状態」における普通電役６４ｃの開放時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「確率変動状態」における普通電役６４ｃの開放回数を「３回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「３回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）としてもよい。

【４８３５】

図４５３に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２７３は、図４５４に図示したカウンタ用バッファ２７３ｃのほか、ＭＰＵ２７１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２７１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、インプット／アウトプット（Ｉｎｐｕｔ／Ｏｕｔｐｕｔ。以下、「Ｉ／Ｏ」と略す。）等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡＭ２７３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２７３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【４８３６】

停電などの発生により電源が遮断されると、その電源遮断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタの値がＲＡＭ２７３に記憶される。一方、電源投入時（停電解消による電源投入を含む。以下同様）には、ＲＡＭ２７３に記憶される情報に基づいて、パチンコ機１０の状態が電源遮断前の状態に復帰される。ＲＡＭ２７３への書き込みはメイン処理（図３８５参照）によって電源遮断時に実行され、ＲＡＭ２７３に書き込まれた各値の復帰は電源投入時の立ち上げ処理（図４２２参照）において実行される。なお、ＭＰＵ２７１のＮＭＩ端子には、停電等の発生による電源遮断時に、停電監視回路２５２からの停電信号ＳＧ１が入力されるように構成されており、その停電信号ＳＧ１がＭＰＵ２７１へ入力されると、停電時処理としてのＮＭＩ割込処理（図３８３参照）が即座に実行される。

【４８３７】

ＲＡＭ２７３は、さらに、第１保留球数カウンタ２７３ａ、第２保留球数カウンタ２７３ｂ、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、第１保留球実行エリア２７３ｆ、第２保留球実行エリア２７３ｇ、普図保留球数カウンタ２７３ｈ、普図保留球格納エリア２７３ｉ、普図保留球実行エリア２７３ｊを少なくとも有している。

【４８３８】

第１保留球数カウンタ２７３ａは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の中で検出される第１始動口６４ａへの入球（以下、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球を「始動入賞」という場合がある）に基づいて、特別図柄表示装置３９で行われる第１特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数す

るカウンタである。
【４８３９】
この第１保留球数カウンタ２７３ａは、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第１始動口６４ａへの始動入賞が検出されて第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６８のＳ５３０３参照）。一方、第１保留球数カウンタ２７３ａは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４７１のＳ５５１２参照）。
【４８４０】
第２保留球数カウンタ２７３ｂは、第１保留球数カウンタ２７３ａと同様、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の中で検出される第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づいて、特別図柄表示装置３９で行われる第２特別図柄の動的表示（第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に対応する第３図柄の変動演出）の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するカウンタである。
【４８４１】
この第２保留球数カウンタ２７３ｂは、第１保留球数カウンタ２７３ａと同様、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値として「０」が設定される。そして、第２始動口６４ｂへの始動入賞が検出されて第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６８のＳ５３０７参照）。一方、第２保留球数カウンタ２７３ｂは、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が実行される毎に１減算される（図４７３のＳ５５４２参照）。
【４８４２】
この第１保留球数カウンタ２７３ａの値（即ち、第１特別図柄の保留球数）又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（即ち、第２特別図柄の保留球数）は、保留球数コマンドによって音声ランプ制御装置１１３に通知される（図４６８のＳ５３１０参照）。保留球数コマンドは、始動入賞が検出されて第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂが１加算される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信されるコマンドである。
【４８４３】
音声ランプ制御装置１１３は、保留球数コマンドによって、主制御装置１１０に保留された第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数そのものの値を取得することができる。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０へアクセスすることなく各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留回数を管理することができる。また、始動入賞が検出される毎に、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ保留球数コマンドを送信することにより、音声ランプ制御装置１１３において管理される各特別図柄の動的表示（変動演出）の保留球数が、ノイズ等の影響によって主制御装置１１０に保留された実際の動的表示（変動演出）の保留球数からずれてしまった場合であっても、次に受信する保留球数コマンドによって、そのずれを修正することができる。
【４８４４】
また、第２８実施形態では、主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３に対して保留球数コマンドを送信する場合、その保留球数コマンドにおいて、１加算された第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値だけでなく、その第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの加算の契機となった上記始動入賞に伴い、カウンタ用バッファ２７３ｃ（図４５４参照）より取得される大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値も含める。
【４８４５】
つまり、始動入賞があった場合に、主制御装置１１０にてカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値が、保留球数コマンドによって音声ランプ制

御装置１１３に伝えられる。
【４８４６】
音声ランプ制御装置１１３では、保留球数コマンドにより伝えられた大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値を、その各値に基づく変動演出が実行される前に先読みし、当該変動演出がどうなるか（大当たりとなるか否か、変動時間はどうなるか等）をその変動演出の実行前に判断する。そして、その先読みによる判断結果に基づき、各種の演出の実行を決定したり、「保留変化予告」の演出内容及び実行時期（タイミング）を決定できるようになっている。
【４８４７】
なお、変動演出の保留球数を示す保留球数コマンドと、大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとを別々に送信するように構成してもよい。保留球数コマンドとは別の大当たり乱数カウンタＣ１等の値を示すコマンドとしては、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球タイミングで保留球数コマンドを生成すると共に、該入球に基づく変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドに類するコマンド（事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンド）を生成し、音声ランプ制御装置１１３へ送信するように構成してもよい。この場合に、事前変動パターンコマンド及び事前停止種別コマンドの生成のプログラムに関し、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドのプログラムを流用することで、プログラムの作成を容易にすることができる。
【４８４８】
第１保留球格納エリア２７３ｄは、上述したように、第１始動口６４ａへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２７１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の中で、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２７３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第１保留球格納エリア２７３ｄに格納する。第１保留球格納エリア２７３ｄは、第１特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）を有している（図４５４参照）。
【４８４９】
第２保留球格納エリア２７３ｅは、上述したように、第２始動口６４ｂへの始動入賞の検出に伴ってカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１の各値をそれぞれ記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２７１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の中で、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したことを検出すると、カウンタ用バッファ２７３ｃから各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を取得し、第２保留球格納エリア２７３ｅに格納する。第２保留球格納エリア２７３ｅは、第２特別図柄の一の始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）を有している（図４５４参照）。
【４８５０】
第１保留球実行エリア２７３ｆは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。
【４８５１】
ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第１保

留球格納エリア２７３ｄに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、最も古い始動入賞に対応するデータを、この第１保留球実行エリア２７３ｆへシフトする。なお、第２８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【４８５２】

第２保留球実行エリア２７３ｇは、上述したように、実行を開始する、或いは、実行中の第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【４８５３】

ＭＰＵ２７１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、上述した第２保留球格納エリア２７３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この第２保留球実行エリア２７３ｇへシフトする。

【４８５４】

ここで、再び図４５４を参照して、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、第１保留球実行エリア２７３ｆおよび第２保留球実行エリア２７３ｇの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、第１保留球実行エリア２７３ｆおよび第２保留球実行エリア２７３ｇは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１により使用される。

【４８５５】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１とが用いられる。第１保留球格納エリア２７３ｄおよび第１保留球実行エリア２７３ｆは、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび第２保留球実行エリア２７３ｇは、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値を記憶する。

【４８５６】

第１保留球格納エリア２７３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４とが設けられている。

【４８５７】

また、第２保留球格納エリア２７３ｅは、第１保留球格納エリア２７３ｄと同様、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、第１保留球格納エリア２７３ｄと同様、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２と、停止パ

ターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４とが設けられている。

【４８５８】

なお、第２８実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１，２７３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２，２７３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３，２７３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４，２７３ｅ４とを１つの保留球格納エリア２７３ｄ，２７３ｅの中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。

【４８５９】

上述した通り、第１保留球格納エリア２７３ｄには、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【４８６０】

また、第１保留球実行エリア２７３ｆは、１つのエリアのみで構成されている。この第１保留球実行エリア２７３ｆには、第１保留球格納エリア２７３ｄと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆ４とが設けられている。

【４８６１】

ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび第２保留球実行エリア２７３ｇに記憶されるデータの有無に関係なく、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されている場合に、該第１保留第１エリアに記憶されているデータを、この第１保留球実行エリア２７３ｆの各エリア２７３ｆ１～２７３ｆ４にそれぞれシフトする。

【４８６２】

そして、第１保留球実行エリア２７３ｆにシフトされたデータを、特図１変動開始処理（図４７１参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３９では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【４８６３】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、第１特別図柄の変動演出が行われる。

【４８６４】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリ

ア２７３ｄ１の乱数値を、第１保留球実行エリア２７３ｆの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆ４へシフトする。

【４８６５】

そして、第１保留球実行エリア２７３ｆへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２７３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２８実施形態では、第１保留球格納エリア２７３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４８６６】

ここで、第１保留球格納エリア２７３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第１特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２７３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、第１保留球実行エリア２７３ｆへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【４８６７】

また、例えば、第１特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４８６８】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【４８６９】

次に、第２保留球格納エリア２７３ｅには、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。

【４８７０】

また、第２保留球実行エリア２７３ｇは、１つのエリアのみで構成されている。この第２保留球実行エリア２７３ｇには、第２保留球格納エリア２７３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｇ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｇ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｇ３、

変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｇ４とが設けられている。
【４８７１】
ＭＰＵ２７１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第１保留球格納エリア２７３ｄおよび第１保留球実行エリア２７３ｆに記憶されるデータの有無に関係なく、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されている場合に、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この第２保留球実行エリア２７３ｇの各エリア２７３ｇ１～２７３ｇ４にそれぞれシフトする。
【４８７２】
そして、第２保留球実行エリア２７３ｇにシフトされたデータを、特図２変動開始処理（図４７３参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて大当たり抽選及び小当たり抽選を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３９では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。
【４８７３】
また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、変動パターンコマンドおよび停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。
【４８７４】
データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１の乱数値を、第２保留球実行エリア２７３ｇの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｇ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｇ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｇ４へシフトする。
【４８７５】
そして、第２保留球実行エリア２７３ｇへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２７３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２８実施形態では、第２保留球格納エリア２７３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。
【４８７６】
ここで、第２保留球格納エリア２７３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、第２特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２７３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、第２保留球実行エリア２７３ｇへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。
【４８７７】

また、例えば、第２特別図柄の変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２８実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４８７８】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【４８７９】

このように、実行される第１特別図柄の動的表示に関するデータと、実行される第２特別図柄の動的表示に関するデータとを、それぞれ別々に記憶し、各データに基づいてそれぞれ動的表示を行うことで、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時に実行することができる。

【４８８０】

図４５３に戻って、説明を続ける。普図保留球数カウンタ２７３ｈは、４ミリ秒毎に定期的に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の中で検出されるスルーゲート６７への球の通過に基づいて、普通図柄表示装置８３で行われる普通図柄の可変表示の保留球数（待機回数）を最大４回まで計数するためのカウンタである。

【４８８１】

この普図保留球数カウンタ２７３ｈは、保留球数カウンタ２７３ａ，２７３ｂと同様、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６参照）によって、初期値として「０」が設定される。そして、スルーゲート６７への球の通過が検出されて普通図柄に関する可変表示の保留球数が増加する毎に、最大値「４」まで１加算される（図４６９のＳ５４０５参照）。一方、普図保留球数カウンタ２７３ｈは、普通図柄の可変表示が実行される毎に１減算される（図４７６のＳ５５９５参照）。

【４８８２】

普図保留球格納エリア２７３ｉは、スルーゲート６７への球の通過の検出に伴ってカウンタ用バッファ２７３ｃより取得した普図当たりカウンタＣ４を記憶するためのメモリである。ＭＰＵ２７１は、タイマ割込処理（図４６６参照）の中で、球がスルーゲート６７を通過したことを検出すると、カウンタ用バッファ２７３ｃから普図当たりカウンタＣ４の値を取得し、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納する。普図保留球格納エリア２７３ｉは、普通図柄の一の保留球に対応するデータ（普図当たりカウンタＣ４の値）が、最大４回分まで記憶（保留）できるように、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）を有している（図４５４参照）。

【４８８３】

普図保留球実行エリア２７３ｊは、実行を開始する、或いは、実行中の普通図柄の当たり抽選や可変表示の処理において参照すべきデータ（普図当たり乱数カウンタＣ４の値）を記憶するためのメモリである。

【４８８４】

ＭＰＵ２７１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングであることを検出すると、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を実行するために、上述した普図保留球格納エリア２７３ｉに記憶されているデータ（普図当たり乱数カウンタＣ４の値）のうち、一のデータをこの普図保留球実行エリア２７３ｊへシフトする。なお、第２８実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【４８８５】

ここで、再び図４５４を参照して、普図保留球格納エリア２７３ｉおよび普図保留球実行

エリア２７３ｊの詳細について説明する。普図保留球格納エリア２７３ｉおよび普図保留球実行エリア２７３ｊは、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定等の処理を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１により使用される。

【４８８６】

上述したように、普通図柄の当たり抽選や普通図柄表示装置８３の可変表示の設定には、普通図柄の当たり抽選に使用する普図当たり乱数カウンタＣ４が用いられる。普図保留球格納エリア２７３ｉは、球がスルーゲート６７を通過した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される普図当たり乱数カウンタＣ４の値を記憶する。

【４８８７】

普図保留球格納エリア２７３ｉは、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、普図当たり乱数カウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【４８８８】

この普図保留球格納エリア２７３ｉには、球がスルーゲート６７を通過したタイミングで取得されるデータ（普図当たり乱数カウンタＣ４の値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（普図保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号が小さいエリアほど、時間的に古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶され、普図保留第１エリアには、時間的に最も古いスルーゲート６７への球の通過に対応するデータが記憶されることになる。

【４８８９】

一方、普図保留球実行エリア２７３ｊは、１つのエリアのみで構成されている。この普図保留球実行エリア２７３ｊには、普図保留球格納エリア２７３ｉと同様に、普図当たり乱数カウンタＣ４の値を格納する普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）が設けられている。

【４８９０】

ＭＰＵ２７１は、普通図柄の可変表示の実行タイミングになったことを判断すると、普図保留球格納エリア２７３ｉの普図保留第１エリアに記憶されているデータを、この普図保留球実行エリア２７３ｊにシフトする。

【４８９１】

そして、普図保留球実行エリア２７３ｊにシフトされたデータを、普図変動処理（図４７６参照）において参照し、その参照データと遊技状態とに基づいて、当たり抽選を行うと共に、可変表示の内容を決定する。普通図柄表示装置８３では、主制御装置１１０の制御により、この決定された内容に基づいて、可変表示が行われる。

【４８９２】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、普通図柄の可変表示の実行開始タイミングとなったことを判断すると、普図保留球格納エリア２７３ｉの普図保留第１エリアの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）の乱数値を、普図保留球実行エリア２７３ｊの普図当たり乱数カウンタ格納エリア（図示せず）へシフトする。

【４８９３】

そして、普図保留球実行エリア２７３ｊへのデータのシフトが終了すると、普図保留第１エリアが空き状態となるため、普図保留球格納エリア２７３ｉの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号が１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２８実施形態では、普図保留球格納エリア２７３ｉにおいて、データが記憶（保留）されている普図保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【４８９４】

ここで、普図保留球格納エリア２７３ｉ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数

カウンタ２７３ｈの値が「４」であり、普図保留球格納エリア２７３ｉの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、普図保留第１エリアのデータが、普図保留球実行エリア２７３ｊへシフトされ、普図保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、普図保留第２エリアのデータを、普図保留第１エリアへシフトし、普図保留第３エリアのデータを、普図保留第２エリアへシフトし、普図保留第４エリアのデータを、普図保留第３エリアへシフトする。

【４８９５】

また、例えば、普通図柄の可変表示の開始判断が行われた時の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、普図保留第２エリアのデータのみを、普図保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２８実施形態では、データが記憶（保留）されていない普図保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【４８９６】

なお、データの有無に関わらず、普図保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、普図保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不要となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【４８９７】

図４５３に戻り、説明を続ける。上述したように、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２７２ｉと、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａの開放制御のために参照される小当たり開放テーブル２７２ｊとが格納されている。

【４８９８】

ここで、図４６４を参照して、大当たり開放テーブル２７２ｉ及び小当たり開放テーブル２７２ｊについて説明する。図４６４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される大当たり開放テーブル２７２ｉの一例を模式的に示した模式図であり、図４６４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される小当たり開放テーブル２７２ｊの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２７２ｉは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の大当たりを発生した大当たり種別に基づいて、大入賞口６５ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。また、小当たり開放テーブル２７２ｊは、第１特別図柄又は第２特別図柄の小当たり時に参照され、各特別図柄の小当たりを発生した遊技状態如何を問わず、小入賞口７２ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。

【４８９９】

まず、大当たり開放テーブル２７２ｉは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて区分けされている。具体的には、大当たり種別「確率変動Ａ」に当選した場合に参照される「確率変動Ａ」用と、大当たり種別「確率変動Ｂ」に当選した場合に参照される「確率変動Ｂ」用と、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に参照される「時間短縮」用とで、大入賞口６５ａの開放態様が変更される。

【４９００】

図４６４（ａ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「確率変動Ａ」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「１６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０１】

また、該大当たり種別「確率変動Ａ」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：低確率」の「超確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０２】

次いで、大当たり種別「確率変動Ｂ」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０３】

また、該大当たり種別「確率変動Ｂ」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：高確率、普図：高確率」の「確率変動状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０４】

次いで、大当たり種別「時間短縮」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０５】

また、該大当たり種別「時間短縮」による大当たりの終了後の移行遊技状態は「特図：低確率、普図：高確率」の「時間短縮状態」へと移行することが大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。

【４９０６】

これにより、当選した大当たり種別毎に遊技者に付与される遊技価値（払い出され得る総賞球数）が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。また、当選した大当たり種別毎に、大当たり遊技後に移行する遊技状態が変化することで、当選した大当たり種別に基づく大当たりの終了後の遊技性に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。

【４９０７】

なお、大当たり種別に基づく大入賞口６５ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。

【４９０８】

また、「確率変動Ａ」、「確率変動Ｂ」および「時間短縮」による大当たり遊技中は、一旦「通常遊技状態」に遷移するように構成されている。このように構成することで、各大当たり遊技中は、大入賞口６５ａの開放以外による遊技価値の付与（例えば、普通電役６４ｃの長い開放）が行われないようにすることができ、遊技仕様の設計時における出玉率の計算が容易になり、遊技仕様の設計工数を削減することができる。

【４９０９】

さらに、大当たり遊技（又は小当たり遊技）における１のラウンドにおいて、大入賞口６５ａ（又は小入賞口７２ａ）の開放および閉鎖が複数回行われるように構成してもよい。具体的には、例えば、１のラウンドにおいて、大入賞口６５ａの開放が開始された後、最大開放時間未満の所定秒数（例えば、「５秒」）で一旦閉鎖され、所定の閉鎖時間（例えば、「１秒」）後に、再び、大入賞口６５ａが開放され、最大開放時間の経過又は最大入賞個数の入賞によって再び閉鎖するように構成してもよい。このように構成することで、

大当たり遊技（又は小当たり遊技）における遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【４９１０】

次に、図４６４（ｂ）で示すように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した場合に設定される小入賞口７２ａの開放態様は１種類であり、その内容は、小入賞口７２ａの開放回数は「１回」であり、該小入賞口７２ａの１の開放における最大開放時間は「１．８秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１個」となり、小入賞口７２ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１０個」となるように小当たり開放テーブル２７２ｊで規定されている。これにより、小当たりに当選した場合は、大当たりに当選したほどの遊技価値は得られないものの、所定の賞球数を取得することができる。

【４９１１】

また、該小当たりの終了後は、遊技状態は移行せず、小当たり前の遊技状態が維持されるように小当たり開放テーブル２７２ｊで規定されている。具体的には、例えば、「通常遊技状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「通常遊技状態」となるように規定されている。また、「超確率変動状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「超確率変動状態」となるように規定されている。さらに、「確率変動状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「確率変動状態」となるように規定されている。また、「時間短縮状態」において第１特別図柄又は第２特別図柄で小当たりに当選した場合、該小当たり遊技の終了後（小当たり遊技の実行中も含む）は、再び「時間短縮状態」となるように規定されている。

【４９１２】

なお、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成してもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。

【４９１３】

また、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様として、小当たり遊技に基づく最大開放時間（例えば、「１．８秒」）として、小入賞口７２ａの開放時間の合計積算秒数が最大開放時間に到達するまで小入賞口７２ａを開放するように構成してもよい。具体的には、１の小入賞口７２ａの開放時間を「０．２秒」に設定し、１の小当たり遊技において上記小入賞口７２ａを「９回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞口７２ａの合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口７２ａを開放するように構成する。このように構成することで、小当たり遊技において小入賞口７２ａが開放している間に球を入賞させることができるか否かという遊技性を生み出し、遊技の興趣を向上することができる。

【４９１４】

さらに、小当たり遊技中および小当たり遊技後は、小当たり前の遊技状態が維持されるように構成したが、小当たり遊技中または小当たり遊技後に、小当たり前の遊技状態から遷移するように構成してもよい。具体的には、例えば、小当たり遊技中は、小当たり遊技前がいずれの遊技状態であっても「通常遊技状態」に遷移し、その後、小当たり前の遊技状態（例えば、小当たり前が「超確率変動状態」であれば、小当たり遊技後も「超確率変動状態」）に移行するように構成してもよい。また、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が高い遊技状態（例えば、「確率変動状態」から「超確率変動状態」、「時間短縮状態」から「確率変動状態」、又は、「通常遊技状態」から「時間短縮状態」等）に移行するように構成してもよい。さらに、小当たり遊技前の遊技状態から遊技価値が低い遊技状態（例えば、「超確率変動状態」から「確率変動状態」、「確率変動状態」から「時間短縮

状態」、又は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」等）に移行するように構成してもよい。このように構成することで、小当たりを契機に遊技状態が移行するという遊技性を生み出し、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣を向上することができる。

【４９１５】

図４５３に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２７１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２７４を介して入出力ポート２７５が接続されている。入出力ポート２７５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３９、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、大入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイドや、小入賞口７２ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイドや、普通電役６４ｃを開放駆動するための普通電役ソレノイドなどからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２７１は、入出力ポート２７５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。

【４９１６】

また、入出力ポート２７５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。

【４９１７】

さらに、入出力ポート２７５には、ベース表示装置４０１を制御するためのベース表示装置制御回路４０２と、設定キー５０１と、エラー表示ボタン５０２と、設定変更スイッチ５０５と、外部出力端子板７００とが接続されている。

【４９１８】

外部出力端子板７００は、パチンコ機１０の背面視右側に設けられる払出ユニット９３（図３参照）の上部に設けられ、該パチンコ機１０と、遊技ホールのホールコンピュータ６００（図４２８参照）とを電気的に接続されている。この外部出力端子板７００は、パチンコ機１０における遊技情報（例えば、大当たり情報、小当たり情報、遊技状態情報（「通常遊技状態」か、「超確率変動状態」か、「確率変動状態」か、「時間短縮状態」か、「大当たり遊技中」か等）、第１始動口６４ａへの入賞情報、第２始動口６４ｂへの入賞情報、大入賞口６５ａへの入賞情報、小入賞口７２ａへの入賞情報等）をホールコンピュータ６００に出力するための複数の出力端子（図示せず）が設けられており、該出力端子とホールコンピュータ６００とを接続することで、ホールコンピュータ６００により遊技ホールに設けれた複数のパチンコ機１０の遊技状態等を把握することが可能となる。

【４９１９】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、外部出力端子板７００によってパチンコ機１０の遊技結果（役）がホールコンピュータ６００（図４２８参照）に出力され、その出力結果、即ち、大当たり回数や小当たり回数が各パチンコ機１０に設けられたデータランプ（図示せず）に表示される。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、パチンコ機１０に設けられたデータランプを確認する場合がある。そして、データランプの表示内容により、これから遊技を行うパチンコ機１０のその日又は過去の遊技履歴を参照してパチンコ機１０の設定内容を推測し、遊技を行うパチンコ機１０を選定する。この場合に、設定内容が判別（看破）され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い（例えば、設定値「６」）パチンコ機１０を選定し、設定内容が悪い（例えば、設定値「１」）パチンコ機１０の遊技を敬遠してしまうことで、該パチンコ機１０の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。

【４９２０】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、特定の遊技状態で頻出する役であって、データランプに明確に（大々的に）表示され得る少なくとも１の役（即ち、「確率変動状態」の小当たり役）において設定値ごとの差を設けず、最も出現し難い役（即ち、「確率変動状態」等における大当たり）に設定差を設けるように構成されている。このように構

成することで、設定差を有し、かつ、出現割合の低い役を出現させること自体を困難にし、遊技の試行回数を多くしなければ該役の設定差の把握を困難にすることができる。よって、遊技の試行回数が少ない場合に、パチンコ機１０の設定差を遊技者に判別し難くすることができる。その結果、遊技者にパチンコ機１０の設定差を判別し難くして、設定が低いパチンコ機１０も稼働させ得ることができ、遊技ホールに設置された各パチンコ機１０の稼働低下を抑制することができる。

【４９２１】

次に、図４６５から図４８２を参照して、第２８実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される各種制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２７１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４２２参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図４６５参照）と、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３８５参照）と、定期的（第２８実施形態では、４ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図４６６参照）と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理（図３８３参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、はじめに設定変更処理（図４６５参照）を説明し、その後タイマ割込処理（図４６６参照）を説明する。なお、立ち上げ処理（図４２２参照）、メイン処理（図３８５参照）およびＮＭＩ割込処理（図３８３参照）は、上述した各実施形態（第１６実施形態および第２２実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。

【４９２２】

まず、図４６５を参照して、第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）の詳細を説明する。図４６５は、第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）を示すフローチャートである。第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）は、立ち上げモードが設定変更モードである場合に実行される処理であり、ホール関係者等からの確率設定値の変更を受け付け、その確率に応じた大当たり乱数テーブル２７２ａを設定する。

【４９２３】

第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）に関し、第２２実施形態の設定変更処理と異なる点は、設定値の確定（Ｓ４１０７）が行われた後に、該確定（設定）した設定値に対応した大当たり乱数テーブル２７２ａ２を設定する処理（Ｓ４１２１）が行われる点、である。

【４９２４】

第２８実施形態の設定変更処理（Ｓ４００５）では、Ｓ４１０１～Ｓ４１１１において、ＲＡＭ消去スイッチ１２２及び設定変更スイッチ５０５の検知結果に基づいて設定値の変更（更新）処理を行い、変更（更新）された設定値を、これからの遊技で使用する確率設定値として確定する（Ｓ４１０７）。そして、該確率設定値に応じた大当たり乱数テーブル２７２ａを設定して（Ｓ４１２１）、以降の第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選において、該大当たり乱数テーブル２７２ａを参照して、当否抽選を行う。

【４９２５】

このように、パチンコ機１０の立ち上げ時に、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル２７２ａを設定しておくことで、立ち上げ処理を実行しない限り、大当たり乱数テーブル２７２ａを変更できないようにすることができる。パチンコ機１０の電源のオン・オフは、通常、ホール関係者のみが行うことができるため、遊技者による不正な大当たり乱数テーブル２７２ａの変更を抑制することができる。

【４９２６】

また、パチンコ機１０の立ち上げ時にのみ、確率設定値に基づいて大当たり乱数テーブル２７２ａを設定するように構成し、通常の遊技時には大当たり乱数テーブル２７２ａを設定しないように構成することで、通常の遊技を行っている遊技時に大当たり乱数テーブル２７２ａを設定する処理を行わずに済み、遊技実行時における処理負担を軽減することができる。

【４９２７】

次に、図４６６を参照して、第２８実施形態に係るパチンコ機１０の主制御装置１１０内

のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理について説明する。図４６６は、第２８実施形態のタイマ割込処理を示すフローチャートである。

【４９２８】

このタイマ割込処理では、まず、外部出力処理を実行する（Ｓ５１０１）。タイマ割込処理やメイン処理（図３８５参照）では、各種処理に基づいて、払出制御装置１１１や音声ランプ制御装置１１３、ホールコンピュータ６００等へ送信すべきコマンド又は信号等を生成し、コマンドが生成された場合はＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに一旦記憶し、信号が生成された場合は該信号に対応する装置（例えば、外部出力端子板７００等）に信号を出力する。Ｓ５１０１の外部出力処理では、上記コマンド送信用のリングバッファに記憶されたコマンド等の出力データを、サブ側の各制御装置（周辺制御装置）に送信するとともに、上記信号を各種装置へ出力する。

【４９２９】

ここで、図４６７を参照して、外部出力処理（Ｓ５１０１）について説明する。図４６７は、この外部出力処理（Ｓ５１０１）を示すフローチャートである。

【４９３０】

この外部出力処理（Ｓ５１０１）では、まず、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ５２０１）。音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきコマンドとしては、例えば、後述する始動入賞処理（図４６８参照）で設定された保留球数コマンドや、後述する特図１変動開始処理（図４７１参照）で設定された特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、後述する特図２変更処理（図４７２参照）で設定された特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンド、後述する特図２変動開始処理（図４７３参照）で設定された特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンド、後述する特図１変更処理（図４７４参照）で設定された特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、後述する変動停止処理（図４７５参照）で設定された特図１確定コマンド及び／又は特図２確定コマンド、後述する当たり処理（図４７７参照）で設定された大当たりオープニングコマンド又は小当たりオープニングコマンド、後述する大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）で設定された開放コマンド、後述する大入賞口開放中処理（図４７９参照）で設定された閉鎖コマンド、後述する大当たり終了処理（図４８０参照）で設定されたエンディングコマンド、或いは、後述する小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）で設定された小開放コマンド又は小閉鎖コマンド（以下、上記コマンドを「音声ランプ系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。

【４９３１】

Ｓ５２０１の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で音声ランプ系コマンドが設定（生成）されていた場合は、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきコマンドがあると判定し（Ｓ５２０１：Ｙｅｓ）、該音声ランプ系コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信し（Ｓ５２０２）、処理をＳ５２０３へ移行する。一方、Ｓ５２０１の処理において、音声ランプ系コマンドが設定（生成）されていないと判定された場合は（Ｓ５２０１：Ｎｏ）、Ｓ５２０２の処理を行わずに、処理をＳ５２０３へ移行する。

【４９３２】

次いで、Ｓ５２０３の処理では、払出制御装置１１１へ送信すべきコマンドがあるか否かを判別する（Ｓ５２０３）。払出制御装置１１１へ送信すべきコマンドとしては、後述する始動入賞処理（図４６８参照）において第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへ球が入賞したと判定されたことに基づく各始動入賞コマンドや、後述する大入賞口開放中処理（図４７９参照）において大入賞口６５ａに球が入賞したと判定されたことに基づく大入賞コマンドや、後述する小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）において小入賞口７２ａに球が入賞したと判定されたことに基づく小入賞コマンド（以下、上記コマンドを「払出系コマンド」と称する場合がある）等が該当する。

【４９３３】

Ｓ５２０３の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で払出系コマンドが設定（生成）されていた場合は、払出制御装置１１１へ送信すべきコマンドがあると判定

し（Ｓ５２０３：Ｙｅｓ）、該払出系コマンドを払出制御装置１１１へ送信し（Ｓ５２０４）、処理をＳ５２０５へ移行する。一方、Ｓ５２０３の処理において、払出系コマンドが設定（生成）されていないと判定された場合は（Ｓ５２０３：Ｎｏ）、Ｓ５２０４の処理を行わず、処理をＳ５２０５へ移行する。

【４９３４】

次いで、Ｓ５２０５の処理では、外部出力端子板７００、即ち、ホールコンピュータ６００（図４２８参照）へ出力すべき出力情報（信号）があるか否かを判別する（Ｓ５２０５）。外部出力端子板７００へ出力すべき出力情報（信号）としては、第１始動口６４ａへの入賞数や、第２始動口６４ｂへの入賞数、一般入賞口６３への入賞数、アウト口６６への流入数、第１特別図柄の変動数（開始数又は停止数）、第２特別図柄の変動数（開始数又は停止数）、大当たり遊技の開始数（終了数）、小当たり遊技の開始数（終了数）、大入賞口６５ａの開放態様（開放又は閉鎖）、小入賞口７２ａの開放態様（開放又は閉鎖）、大入賞口６５ａへの入賞数、小入賞口７２ａへの入賞数、スルーゲート６７への入球数、発射ソレノイドによる発射数、遊技状態（以下、上記信号を「外端系信号」と称する場合がある）等が該当する。

【４９３５】

Ｓ５２０５の処理において、先に（前回）実行されたタイマ割込処理で外端系信号を出力するように設定されていた場合は、外部出力端子板７００（ホールコンピュータ６００）へ出力すべき信号があると判定し（Ｓ５２０５：Ｙｅｓ）、該外端系信号を外部出力端子板７００へ出力し（Ｓ５２０６）、この外部出力処理（Ｓ５１０１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。一方、Ｓ５２０５の処理において、外端系信号が設定されていないと判定された場合は（Ｓ５２０５：Ｎｏ）、Ｓ５２０６の処理を行わず、この外部出力処理（Ｓ５１０１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【４９３６】

図４６６に戻って、説明を続ける。Ｓ５１０１の処理の後は、次に、払出制御装置１１１より受信した賞球計数信号や払出異常信号を読み込み（Ｓ５１０２）、次いで、各特別図柄の当たり時における処理を実行する当たり処理を実行する（Ｓ５１０３）。この当たり処理（Ｓ５１０３）については、図４７７において後述する。

【４９３７】

Ｓ５１０３の後は、次に、普通電役６４ｃの駆動制御処理を実行する普通電役制御処理を実行する（Ｓ５１０４）。簡単に説明すると、球がスルーゲート６７を通過したことを条件に普通図柄表示装置８３にて普通図柄の可変表示が実施され、普通図柄の可変表示の結果、普通図柄の当たり図柄（例えば、「○」図柄）が現出して当たり状態となると、普通電役６４ｃを所定時間開放状態とする。この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）の詳細は、図４８２を参照して後述する。

【４９３８】

Ｓ５１０４の処理の後は、次いで、各種入賞スイッチの読み込み処理を実行する（Ｓ５１０５）。即ち、主制御装置１１０に接続されている各種スイッチ２０８の状態を読み込むと共に、当該スイッチ２０８の状態を判定して検出情報（入賞検知情報）を保存する。また、入賞検知情報に基づいて払出制御装置１１１に対して送信すべき獲得球数に対応する賞球コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、所定の賞球コマンドが払出制御装置１１１に向けて送信される。

【４９３９】

次に、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新を実行する（Ｓ５１０６）。具体的には、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第２８実施形態では、「９９９９」）に達した際、「０」にクリアする。そして、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１の更新値を、ＲＡＭ２７３の該当するカウンタ用バッファ２７３ｃ領域に格納する。同様に、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２を１加算すると共に、そのカウンタ値が最大値（第１６実施形態では、「

９９」）に達した際、「０」にクリアし、その第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の更新値をＲＡＭ２７３の該当するカウンタ用バッファ２７３ｃ領域に格納する。

【４９４０】

さらに、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たり乱数カウンタＣ４の更新を実行する（Ｓ５１０７）。具体的には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び普図当たり乱数カウンタＣ４をそれぞれ１加算すると共に、それらのカウンタ値が最大値（第１６実施形態では、それぞれ、「９９９９」，「９９」，「９９」，「９」，「９９」）に達した際、それぞれ「０」にクリアする。また、大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１又は第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値を当該大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込み、その初期値を大当たり乱数カウンタＣ１又は普図当たり乱数カウンタＣ４に設定する。そして、各カウンタＣ１～Ｃ４の更新値を、ＲＡＭ２７３の該当するカウンタ用バッファ２７３ｃ領域に格納する。

【４９４１】

次に、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの入賞に伴う始動入賞処理を実行し（Ｓ５１０８）、次いで、スルーゲート６７への球の通過に伴うゲート通過処理を実行する（Ｓ５１０９）。なお、始動入賞処理（Ｓ５１０８）の詳細は、図４６８を参照して後述し、ゲート通過処理（Ｓ５１０９）の詳細は、図４６９を参照して後述する。

【４９４２】

ゲート通過処理（Ｓ５１０９）を実行した後は、上記始動入賞処理（Ｓ５１０８）の処理内容に基づいて特別図柄表示装置３９による特別図柄の動的表示を行うための処理や第３図柄表示装置８１による第３図柄の変動パターンなどを設定する特図変動処理を実行する（Ｓ５１１０）。なお、特図変動処理（Ｓ５１１０）の詳細は図４７０を参照して後述する。

【４９４３】

特図変動処理（Ｓ５１１０）を実行した後は、次いで、上記ゲート通過処理（Ｓ５１０９）の処理内容に基づいて普通図柄表示装置８３による普通図柄の可変表示を行うための処理を実行する普図変動処理を実行する（Ｓ５１１１）。なお、普図変動処理（Ｓ５１１１）の詳細は図４７６を参照して後述する。

【４９４４】

普図変動処理（Ｓ５１１１）を実行した後は、発射制御処理を実行し（Ｓ５１１２）、さらに、定期的に実行すべきその他の処理を実行して（Ｓ５１１３）、タイマ割込処理を終了する。なお、発射制御処理（Ｓ５１１２）は、遊技者が操作ハンドル５１に触れていることをタッチセンサ５１ａにより検出し、且つ、発射を停止させるための打ち止めスイッチ５１ｂが操作されていないことを条件に、球の発射のオンを決定する処理である。そして、球の発射がオンである場合、発射制御装置１１２へ球発射信号を送信するために、その球発射信号の情報を、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理のＳ５１０１の処理によって、球発射信号が払出制御装置１１１を介して発射制御装置１１２へ送信される。

【４９４５】

次に、図４６８のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ５１０８）を説明する。図４６８は、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を示すフローチャートである。

【４９４６】

始動入賞処理（Ｓ５１０８）は、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入賞の有無を判断し、入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を入賞した入賞口６４ａ，６４ｂに対応する第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。また、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，

ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。

【４９４７】

ＭＰＵ２７１は、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）において、まず、球が第１始動口６４ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ５３０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４ａへの入球（入賞）を検出する特図１入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４ａへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。

【４９４８】

球が第１始動口６４ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ５３０１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ５３０２）。そして、第１始動口６４ａへの入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ５３０２：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【４９４９】

一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ５３０２：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ５３０３）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４ａへの入賞であるので、第１保留球格納エリア２７３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ５３０４）、処理をＳ５３０９へ移行する。

【４９５０】

Ｓ５３０１の処理において、球が第１始動口６４ａへ入賞していないと判別された場合（Ｓ５３０１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ５３０５）。ここでは、第１始動口６４ａと同様、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第２始動口６４ｂへの入球（入賞）を検出する特図２入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口６４ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。

【４９５１】

球が第２始動口６４ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ５３０５：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ５３０６）。そして、第２始動口６４ｂへの入賞がないか（Ｓ５３０５：Ｎｏ）、或いは、第２始動口６４ｂへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ５３０６：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【４９５２】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ５３０６：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ５３０７）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口６４ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２７３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ５３０８）、処理をＳ５３０９へ移行する。

【４９５３】

Ｓ５３０９の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４５４参照）から読み出し、Ｓ５３０４又はＳ５３０８で格納先として設定された第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第１保留第１～第４エリア又は第２保留第１～第４エリアのうち、第１保留球格納エリア２７３ｄが格納先として指定されている場合は第１保留球数カウンタ２７３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エ

リア２７３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ５３０９）。また、第２保留球格納エリア２７３ｅが格納先として指定されている場合は第２保留球数カウンタ２７３ｂで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３及び変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４に各々保留（格納）する（Ｓ５３０９）。

【４９５４】

具体的には、例えば、第１始動口６４ａへの入賞に基づくＳ５３０４の処理において第１保留球格納エリア２７３ｄが格納先として設定され、また、Ｓ５３０３の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４９５５】

また、例えば、第２始動口６４ｂへの入賞に基づくＳ５３０８の処理において第２保留球格納エリア２７３ｅが格納先として設定され、また、Ｓ５３０７の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【４９５６】

次に、Ｓ５３０３又はＳ５３０７の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）と、Ｓ５３０９の処理により第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値を含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ５３１０）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の外部出力処理によって、保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ５３１０の処理を終えると、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【４９５７】

なお、Ｓ５３１０の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ５３０９の処理によりカウンタ用バッファ２７３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ５３０９の処理において第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【４９５８】

また、Ｓ５３０１及びＳ５３０５の処理において、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂに同時に球が入賞した場合は、第１始動口６４ａへの球の入賞処理を優先的に実行し、第２始動口６４ｂへの球の入賞処理を待機し、次のタイマ割込処理（図４６６参照）における始動入賞処理（Ｓ５１０８）において、該待機した第２始動口６４ｂへの球の入賞処理を実行するように構成してもよい。

【４９５９】

次に、図４６９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理であるゲート通過処理（Ｓ５１０９）を説明する。図４６９は、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）を示すフローチャートである。

【４９６０】
ゲート通過処理（Ｓ５１０９）は、スルーゲート６７への球の通過（入球）の有無を判断し、球が通過（入球）した場合は、普図当たり乱数カウンタＣ４の値を普図保留球格納エリア２７３ｉに格納する（保留する）処理を実行する。また、第２８実施形態では、右打ち遊技が奨励されていない遊技状態（即ち、「通常遊技状態」）において、右打ち遊技時のみ通過するスルーゲート６７において球の通過が検知された場合、奨励されていない遊技が実行されていると判別して、所定の報知（例えば、警報音出力）を行う。
【４９６１】
ＭＰＵ２７１は、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）において、まず、球がスルーゲート６７を通過したか否かを判別する（Ｓ５４０１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだスルーゲート６７への球の通過（入球）を検出する普図ゲートスイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、スルーゲート６７への通過（入球）を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。
【４９６２】
Ｓ５４０１の処理において、球がスルーゲート６７を通過（入球）したと判別されると（Ｓ５４０１：Ｙｅｓ）、次に、現在の遊技状態が「通常遊技状態」中か否かを判別する（Ｓ５４０２）。判別の結果、「通常遊技状態」であれば（Ｓ５４０２：Ｙｅｓ）、右打ち遊技が奨励されていない状況で右打ち遊技が行われ、スルーゲート６７にて球を検知したということなので、遊技者および遊技ホールの従業員に奨励されていない遊技が実行されたことを示すエラー報知を行う通常時右打ちエラー処理を行い（Ｓ５４０３）、処理をＳ５４０４へ移行する。
【４９６３】
一方、Ｓ５４０２の処理において、「通常遊技状態」でないと判別された場合は（Ｓ５４０２：Ｎｏ）、右打ち遊技が奨励されている状況（即ち、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」）での右打ち遊技が行われているので、Ｓ５４０３の処理をスキップして、処理をＳ５４０４へ移行する。
【４９６４】
このように、右打ち遊技が奨励されていない状況で該遊技が行われた場合に、右打ち遊技でのみ検知されるスルーゲート６７によってその状況を判別し、その判別結果をエラー報知することで、奨励されていない遊技であることを遊技者および遊技ホールの従業員に認識させることができる。その結果、他の検知装置を設ける必要なく非奨励の遊技を検知することができると共に、上記報知によって遊技者による非奨励の遊技を行うことを抑制して、奨励されていない遊技が行われることによる遊技ホールの不利益の発生を抑制することができる。
【４９６５】
次いで、Ｓ５４０４の処理では、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄の可変表示の作動保留球数ＨＮ）が上限値（第２８実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ５４０４）。そして、スルーゲート６７への通過（入球）がないか（Ｓ５４０１：Ｎｏ）、或いは、スルーゲート６７への通過（入球）があっても作動保留球数ＨＮ＜４でなければ（Ｓ５４０４：Ｎｏ）、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。
【４９６６】
一方、作動保留球数ＨＮ＜４であれば（Ｓ５４０４：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１加算する（Ｓ５４０５）。そして、普図当たりカウンタＣ４の値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４５４参照）から読み出し、読み出したデータを、普図保留球格納エリア２７３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのうち、普図保留球数カウンタ２７３ｈで示される値に対応するエリアに格納する（Ｓ５４０６）。
【４９６７】
具体的には、例えば、Ｓ５４０５の処理による加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの

値が「１」であれば、普図保留第１エリアに普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。また、加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「２」であれば普図保留第２エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「３」であれば普図保留第３エリアに、加算後の普図保留球数カウンタ２７３ｈの値が「４」であれば普図保留第４エリアのに、普図当たりカウンタＣ４の値が保留される。Ｓ５４０６の処理の終了後は、このゲート通過処理（Ｓ５１０９）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【４９６８】

なお、第２８実施形態では、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信しないように構成されているが、普通図柄の可変表示に関する保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信して、普通図柄の可変表示に関する保留図柄等に関する演出（報知）を行うように構成してもよい。この場合に、普図当たりカウンタＣ４の値を保留球数コマンドに含めて送信することで、音声ランプ制御装置１１３で普通図柄に関する所謂先読み処理を実行可能に構成し、普通図柄に関する演出のバリエーションを設けるように構成してもよい。

【４９６９】

次に、図４７０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ５１１０）について説明する。図４７０は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を示すフローチャートである。

【４９７０】

この特図変動処理（Ｓ５１１０）は、第１特別図柄および第２特別図柄に関する特別図柄表示装置３９における動的表示や、第３図柄表示装置８１にて行う変動演出に関する制御を行うものである。

【４９７１】

ＭＰＵ２７１は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）において、まず、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される大当たり遊技の最中と、大当たり遊技開始前（即ち、大当たりオープニング）の所定時間の最中と、大当たり遊技終了後（即ち、大当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５０１における判別の結果、いずれかの特別図柄の大当たり中であれば（Ｓ５５０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【４９７２】

Ｓ５５０１の処理において、大当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５０１：Ｎｏ）、次に、今現在、第１特別図柄又は第２特別図柄のいずれか一方が小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５５０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される小当たり遊技の最中と、小当たり遊技開始前（即ち、小当たりオープニング）の所定時間の最中と、小当たり遊技終了後（即ち、小当たりエンディング）の所定時間の最中とが含まれる。Ｓ５５０２における判別の結果、いずれかの特別図柄の小当たり中であれば（Ｓ５５０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【４９７３】

Ｓ５５０２の処理において、小当たり中でないと判別された場合は（Ｓ５５０２：Ｎｏ）、次に、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する（Ｓ５５０３）。判別の結果、第１特別図柄の表示態様が動的表示中であれば（Ｓ５５０３：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０４及びＳ５５０５の処理をスキップして、処理をＳ５５０６へ移行する一方、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ５５０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５５０４）。その結果、第１特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５５０４：Ｎｏ）、処理をＳ５５０６へ移行する。これにより、第１特別図柄の動的表示（変動演出）に

おける停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４９７４】

一方、Ｓ５５０４の処理において、第１特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過していれば（Ｓ５５０４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第１特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図１変動開始処理を行い（Ｓ５５０５）、その後、処理をＳ５５０６へ移行する。なお、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）の詳細は図４７１を参照して後述する。

【４９７５】

Ｓ５５０６の処理では、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の表示態様が動的表示中であるか否かを判別する（Ｓ５５０６）。判別の結果、第２特別図柄の表示態様が動的表示中であれば（Ｓ５５０６：Ｙｅｓ）、Ｓ５５０７及びＳ５５０８の処理をスキップして、処理をＳ５５０９へ移行する一方、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ５５０６：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の動的表示が停止後、所定時間経過したか否かを判別する（Ｓ５５０７）。その結果、第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５５０７：Ｎｏ）、処理をＳ５５０９へ移行する。これにより、第２特別図柄の動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【４９７６】

一方、Ｓ５５０７の処理において、第２特別図柄の動的表示の停止後、所定時間が経過していれば（Ｓ５５０７：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示を実行可能なタイミングであるので、第２特別図柄の動的表示を実行するか否かを決定する処理である特図２変動開始処理を行い（Ｓ５５０８）、その後、処理をＳ５５０９へ移行する。なお、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）の詳細は、図４７３を参照して後述する。

【４９７７】

Ｓ５５０９の処理では、実行中の第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示を停止させるか否かを判定し、停止させるタイミングであった場合に上記動的表示の実行を停止する処理である変動停止処理を行う（Ｓ５５０９）。変動停止処理（Ｓ５５０９）の後は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、変動停止処理（Ｓ５５０９）の詳細は、図４７５を参照して後述する。

【４９７８】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とを同時並列的に実行することができるので、各特別図柄を順番に実行する場合に比べて遊技者に多くの抽選機会を付与することができ、遊技の興趣を向上することができる。

【４９７９】

ここで、図４７１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）について説明する。図４７１は、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）を示すフローチャートである。

【４９８０】

この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）は、第１特別図柄の動的表示（変動演出）の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第１特別図柄の保留球数（Ｎ１）が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、遊技状態に基づいて当否判定を行いつつ、該判定結果に基づく動的表示（変動演出）の内容を決定する。また、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第２特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第２特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第１特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第２特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、第２特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より第１特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には

、実行中の第２特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第１特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第１特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の第２特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第１特別図柄における当否抽選を行わず、該第１特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

【４９８１】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。また、出玉率を計算する上で、重複した大当たり又は小当たりを考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【４９８２】

ＭＰＵ２７１は、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）において、まず、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５１１）。その結果、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５１１：Ｎｏ）、開始すべき第１特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【４９８３】

一方、Ｓ５５１１の処理の結果、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ５５１１：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであって、開始すべき第１特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ５５１２）。これは、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【４９８４】

次いで、Ｓ５５１３の処理では、第１保留球格納エリア２７３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５５１３）。このデータシフト処理は、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを第１保留球実行エリア２７３ｆへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→第１保留球実行エリア２７３ｆ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【４９８５】

次いで、Ｓ５５１４の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態か否か、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるか否かを判別する（Ｓ５５１４）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（Ｓ５５１４：Ｎｏ）、第１特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が低確率状態であるので、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）における低確率状態用を参照するように設定し（Ｓ５５１５）、処理をＳ５５１７の当否判定処理へ移行する。

【４９８６】

一方、Ｓ５５１４の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（Ｓ５５１４：Ｙｅｓ）、第１特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）における高確率状態用を参照するように設定し（Ｓ５５１６）、処理をＳ５５１７の当否判定処理へ移行する。

【４９８７】

Ｓ５５１７の当否判定処理では、まず、第１特別図柄において第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５１５又はＳ５５１６において設定された特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（Ｓ５５１７）。

【４９８８】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された確率設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、小当たり乱数値には各設定値ごとの差は設けられていない（即ち、すべて１００個）が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数（範囲）が変更されることに伴い、各設定値ごとに小当たり乱数値の値（範囲）も異なる数値となるように構成されている。

【４９８９】

具体的には、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値は１００個であり、設定値「１」の場合は「５０～１４９」であり、設定値「２」の場合は「５２～１５１」であり、設定値「３」の場合は「５４～１５３」であり、設定値「４」の場合は「５６～１５５」であり、設定値「５」の場合は「５８～１５７」であり、設定値「６」の場合は「６０～１５９」と規定される。

【４９９０】

一方、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値も１００個であり、設定値「１」の場合は「５００～５９９」であり、設定値「２」の場合は「５２０～６１９」であり、設定値「３」の場合は「５４０～６３９」であり、設定値「４」の場合は「５６０～６５９」であり、設定値「５」の場合は「５８０～６７９」であり、設定値「６」の場合は「６００～６９９」と規定される。

【４９９１】

Ｓ５５１７の処理では、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５５１７の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５５１７：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５１８）。第２８実施形態では、小当たり遊技の種別は１種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ（例えば、大当たり種別カウンタＣ２）等を確認することなく、もれなく同一の小当たりに対応した停止図柄（例えば、「３４１」等）が設定される。

【４９９２】

なお、複数の小当たり遊技の種別（例えば、１ラウンドの「小当たりＡ」、及び、２ラウンドの「小当たりＢ」等）を設け、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２によって、小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。また、この場合に、大当たり種別カウンタＣ２ではなく、小当たり専用の小当たり種別カウンタを設け、該小当たり種別カウンタの値に基づいて小当たり遊技の種別を選択するように構成してもよい。このように構成することで、小当たり遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【４９９３】

次に、Ｓ５５１９の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５１９）、処理をＳ５５２０へ移行する。具体的には、Ｓ５５１９の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、小当たりの当選有無と、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示

（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＥテーブル２７２ｄ５（図４５９（ｂ）参照）が選択され、さらに、該Ｅテーブル２７２ｄ５においてもれなく「Ｅ９：特殊変動」演出態様が選択される。

【４９９４】

Ｓ５５１９の処理において設定された演出態様毎に設けられた特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、もれなく「４５秒」の変動パターンである『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』が選択される。

【４９９５】

次に、Ｓ５５２０の処理では、今回当選した第１特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第２特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図２変更処理（Ｓ５５２０）を行い、その後、処理をＳ５５２７へ移行する。

【４９９６】

ここで、図４７２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）の一処理である特図２変更処理（Ｓ５５２０）について説明する。図４７２は、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を示すフローチャートである。

【４９９７】

この特図２変更処理（Ｓ５５２０）は、第１特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選した場合に実行され、実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技を発生し得る場合に、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「４５秒」）と、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第２特別図柄の動的表示の内容を大当たり又は小当たりからハズレに変更する処理を行う。

【４９９８】

ＭＰＵ２７１は、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）において、まず、第２特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する（Ｓ５５３１）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行されていない場合は（Ｓ５５３１：Ｎｏ）、変更すべき第２特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変動開始処理（図４７１）へ戻る。

【４９９９】

一方、Ｓ５５３１の処理において、第２特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は（Ｓ５５３１：Ｙｅｓ）、該実行中の第２特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する（Ｓ５５３２）。判別の結果、実行中の第２特別図柄の動的表示がハズレであれば（Ｓ５５３２：Ｙｅｓ）、重複して大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａが開放されることがないため、この場合もこの特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変動開始処理（図４７１）へ戻る。

【５０００】

一方、Ｓ５５３２の処理において、実行中の第２特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は（Ｓ５５３２：Ｎｏ）、次に、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「４５秒」）とを比較し、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間より長いか否か（即ち、残り「４５秒」以上か否か）を判別する（Ｓ５５３３）。

【５００１】

Ｓ５５３３の判別の結果、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（Ｓ５５３３：Ｙｅｓ）、今回設定された第１特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第１特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、実行中の第２特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５３４）、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「４５秒」）に設定する（Ｓ５５３５）。このように構成することで、先に導出される第１特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第２特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【５００２】

次いで、Ｓ５５３５の処理で変更された変動パターンに基づく特図２変動パターンコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（Ｓ５５３６）、Ｓ５５３４の処理で変更された当否結果に基づく特図２表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ５５３７）。なお、Ｓ５５３７の処理の後は、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変更開始処理（図４７１）に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。

【５００３】

音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき第２特別図柄の変動演出を実行すべく、特図２表示用変動パターンコマンドや特図２表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５００４】

ここで、音声ランプ制御装置１１３は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起こっていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置１１３は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第２特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置１１３側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

【５００５】

そこで、第２８実施形態のように、第１特別図柄の動的表示の内容に基づいて第２特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する第２特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置１１３に送信することで、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムを変更する必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。また、第２８実施形態では、遊技状態に応じて、第３図柄表示装置８１で実行される特別図柄の変動演出が異なるように構成されている。ここで、第３図柄表示装置８１で非実行側の特別図柄の変動演出の内容を差し替えた場合は、そもそも非実行側の特別図柄の変動演出は実行されていないため、非実行側の変動演出に関して差替え制御を実行した場合でも、遊技者に違和感を感じさせず、快適な遊技を提供することができる。

【５００６】

Ｓ５５３３の処理において、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間

）が、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動時間より長くない（即ち、短い）と判別された場合（Ｓ５５３３：Ｎｏ）、今回設定された第１特別図柄の動的表示の方が後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第２特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第２特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、今回設定された第１特別図柄の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５３８）、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と同等に設定して（Ｓ５５３９）、この特図２変更処理（Ｓ５５２０）を終了し、特図１変動開始処理（図４７１参照）に戻る。このように構成することで、先に導出される第２特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第１特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。

【５００７】

なお、Ｓ５５３２の処理において、実行中の第２特別図柄の動的表示がハズレであると判定された場合に（Ｓ５５３２：Ｙｅｓ）、処理をＳ５５３５の処理に移行し、実行中の第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「４５秒」）に設定するように構成してもよい（Ｓ５５３５）。このように構成することで、先に導出される第１特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第２特別図柄も第１特別図柄の動的表示と同期して停止させ、大当たり遊技又は小当たり遊技が開始されている状況で動的表示が実行される状況を防止することができる。

【５００８】

図４７１に戻って説明を続ける。Ｓ５５１７の処理において、小当たりではないと判別された場合は（Ｓ５５１７：Ｎｏ）、次いで、第２特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るか否かを判別する（Ｓ５５２１）。実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出され得るか否かの判別は、遊技状態に応じて第２保留球実行エリア２７３ｇに記憶される大当たり乱数カウンタＣ１の値と特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）とを参照して行われ、実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場合には（Ｓ５５２１：Ｎｏ）、次いで、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５１５又はＳ５５１６において設定された特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５５２２）。

【５００９】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、その時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）において、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が通常の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）である場合と、高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）である場合とで、大当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。

【５０１０】

具体的には、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「１」の場合は「０～４９（即ち、５０個）」であり、設定値「２」の場合は「０～５１（即ち、５２個）」であり、設定値「３」の場合は「０～５３（即ち、５４個）」であり、設定値「４」の場合は「０～５５（即ち、５６個）」であり、設定値「５」の場合は「０～５７（即ち、５８個）」であり、設定値「６」の場合は「０～５９（即ち、６０個）」と規定される。

【５０１１】
一方、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの大当たり乱数値は、設定値「１」の場合は「０～４９９（即ち、５００個）」であり、設定値「２」の場合は「０～５１９（即ち、５２０個）」であり、設定値「３」の場合は「０～５３９（即ち、５４０個）」であり、設定値「４」の場合は「０～５５９（即ち、５６０個）」であり、設定値「５」の場合は「０～５７９（即ち、５８０個）」であり、設定値「６」の場合は「０～５９９（即ち、６００個）」と規定される。
【５０１２】
よって、Ｓ５５２２の処理では、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５５２２の処理の結果、今回の第１特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合（Ｓ５５２２：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４５６（ａ）参照）に基づいて、第１特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５２３）。
【５０１３】
この処理では、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１によって、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動Ｂ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様（上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示態様）が設定される。具体的には、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４５６（ａ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。
【５０１４】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５２４）、処理をＳ５５２０へ移行する。具体的には、まず、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２７２ｄ（図４５８又は図４５９参照）を選択する。そして、Ｓ５５２０の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第１特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的（変動）時間と、第２特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第２特別図柄の動的表示が、今回の第１特別図柄の動的表示の動的時間より長いか短いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。
【５０１５】
第２８実施形態では、大当たり遊技の種別は３種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４５９（ａ）参照）が設定される。そして、該Ｄテーブル２７２ｄ４において、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。
【５０１６】
Ｓ５５２４の処理では、選択された演出態様と、特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２とを参照して、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている変

動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０１７】

一方、Ｓ５５２１の処理において実行中の第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合（Ｓ５５２１：Ｙｅｓ）、既に第２特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第１特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５５２５）。

【５０１８】

Ｓ５５２５の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第２８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。

【５０１９】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５５２６）、ＳＳ５５２７の処理へ移行する。Ｓ５５２６の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５５２５の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０２０】

なお、Ｓ５５２２の処理において、今回の第１特別図柄の動的表示が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ５５２２：Ｎｏ）、処理をＳ５５２５へと移行し、Ｓ５５２５及びＳ５５２６の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

【５０２１】

このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル２７２ｄと、停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【５０２２】

次に、Ｓ５５２７の処理では、Ｓ５５１９、Ｓ５５２４又はＳ５５２６の処理によって決定された第１特別図柄の動的表示の変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図１変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５５２７）。

【５０２３】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図１・大当たり・「確率変動Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は

、特図１・ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図１変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、変動すべき特別図柄の種類と、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５０２４】

Ｓ５５２７の処理の後は、Ｓ５５１８、Ｓ５５２３又はＳ５５２５の処理で設定された第１特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ５５２８）、この特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）へ戻る。

【５０２５】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動Ａ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、「確率変動Ａ」であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「４」図柄等）は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５０２６】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５０２７】

このように、特図１停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、変動すべき特別図柄と、当否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。

【５０２８】

これらの特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１変動パターンコマンドや特図１停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図１表示用変動パターンコマンドや特図１表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５０２９】

次に、図４７３を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）について説明する。図４７３は、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）を示すフローチャートである。

【５０３０】

この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）は、第２特別図柄に関し、上述した第１特別図柄に関する特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）と同様の処理を行うものであり、第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行開始が可能なタイミングとなったことで、第２特別図柄の保留球数（Ｎ２）が存在するか否かを判別し、該保留球数が存在している場合には、遊技状態に基づいて当否判定を行いつつ、該判定結果に基づく動的表示（変動演出）の内容を決定する。また、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、第１特

別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の第１特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された第２特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の第１特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、第１特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より第２特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の第１特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、第２特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、第２特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の第１特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、第２特別図柄における当否抽選を行わず、該第２特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。

【５０３１】

このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。

【５０３２】

ＭＰＵ２７１は、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）において、まず、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５４１）。その結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５４１：Ｎｏ）、開始すべき第２特別図柄の動的表示の保留球数が存在しないので、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０３３】

一方、Ｓ５５４１の処理の結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ５５４１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであって、開始すべき第２特別図柄の動的表示が存在すると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ５５４２）。これは、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、保留球数が１つ減少するためである。

【５０３４】

次いで、Ｓ５５４３の処理では、第２保留球格納エリア２７３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５５４３）。このデータシフト処理は、第２保留球格納エリア２７３ｅの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを第２保留球実行エリア２７３ｇへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→第２保留球実行エリア２７３ｇ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５０３５】

次いで、Ｓ５５４４の処理では、遊技状態が特別図柄の高確率状態か否か、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」であるか否かを判別する（Ｓ５５４４）。判別の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態でない場合、即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」であると判別された場合は（Ｓ５５４４：Ｎｏ）、第２特別図柄の大当たり確率および小当たり確率が低確率状態であるので、第２特別図柄の低確率状態用である特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）を設定し（Ｓ５５４５）、処理をＳ５５４７の当否判定処理へ移行する。

【５０３６】

一方、Ｓ５５４４の処理の結果、遊技状態が特別図柄の高確率状態である場合、即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」である場合は（Ｓ５５４４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の大当たり確率（および小当たり確率）が高確率状態であるので、第２特別図柄の高確率状態用である特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）を設定

し（Ｓ５５４６）、処理をＳ５５４７の当否判定処理へ移行する。
【５０３７】
Ｓ５５４７の当否判定処理では、まず、第２特別図柄において第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５４５又はＳ５５４６において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）とに基づいて小当たりに当選したか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（Ｓ５５４７）。
【５０３８】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは、電源投入時に設定された設定値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特別図柄の種類との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、小当たり乱数値には設定差は設けられていない（即ち、すべて９４００個）が、各設定値ごとに異なる大当たり乱数値の個数（範囲）が変更されることにより、各設定値ごとに小当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。
【５０３９】
具体的には、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値は９４００個であり、設定値「１」の場合は「５０～９４４９」であり、設定値「２」の場合は「５２～９４５１」であり、設定値「３」の場合は「５４～９４５３」であり、設定値「４」の場合は「５６～９４５５」であり、設定値「５」の場合は「５８～９４５７」であり、設定値「６」の場合は「６０～９４５９」と規定される。
【５０４０】
一方、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）において、各設定値ごとの小当たり乱数値も９４００個であり、設定値「１」の場合は「５００～９８９９」であり、設定値「２」の場合は「５２０～９９１９」であり、設定値「３」の場合は「５４０～９９３９」であり、設定値「４」の場合は「５６０～９９５９」であり、設定値「５」の場合は「５８０～９９７９」であり、設定値「６」の場合は「６００～９９９９」と規定される。
【５０４１】
Ｓ５５４７の処理では、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ５５４７の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ５５４７：Ｙｅｓ）、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５４８）。第２８実施形態では、小当たり遊技の種別は１種類のみ設けられているため、小当たりに当選した場合には、他のカウンタ（例えば、大当たり種別カウンタＣ２）等を確認することなく、もれなく同一の小当たり遊技の表示態様（種別）が設定される。
【５０４２】
次に、Ｓ５５４９の処理では、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５４９）、処理をＳ５５５０へ移行する。具体的には、Ｓ５５４９の処理では、大当たり時又はハズレ時と同様の制御プログラムによって変動パターンが決定される。即ち、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＥテーブル２７２ｄ５が選択され、さらに、該Ｅテーブル２７２ｄ５においてもれなく「Ｅ９：特殊変動」演出態様が選択される。
【５０４３】
Ｓ５５４９の処理において設定された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照

される通常用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。なお、第２８実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、「通常遊技状態」であれば、もれなく「６３０秒」の変動パターンである『「高速変動（超長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』が選択され、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」であれば、もれなく「３秒」の変動パターンである『「高速変動（超短）」の変動要素のみ』が選択される。

【５０４４】

次に、Ｓ５５５０の処理では、今回当選した第２特別図柄の小当たり遊技によって、実行中の第１特別図柄の動的表示の抽選結果を変更するか否かを判別すべく、特図１変更処理（Ｓ５５５０）を行い、その後、処理をＳ５５５７へ移行する。

【５０４５】

ここで、図４７４を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）の一処理である特図１変更処理（Ｓ５５５０）について説明する。図４７４は、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を示すフローチャートである。

【５０４６】

この特図１変更処理（Ｓ５５５０）は、第２特別図柄の動的表示において小当たり遊技に当選した場合に実行され、実行中の第１特別図柄の動的表示において大当たり遊技又は小当たり遊技を発生し得る場合に、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「６３０秒」又は「３秒」）と、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間とを比較し、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間が、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間より短い場合、実行中の第１特別図柄の動的表示の内容を大当たり又は小当たりからハズレに変更する処理を行う。

【５０４７】

ＭＰＵ２７１は、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）において、まず、第１特別図柄の動的表示が実行されているか否かを判別する（Ｓ５５６１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が実行されていない場合は（Ｓ５５６１：Ｎｏ）、変更すべき第１特別図柄の動的表示が存在していないので、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変動開始処理（図４７３）へ戻る。

【５０４８】

一方、Ｓ５５６１の処理において、第１特別図柄の動的表示が実行されていると判別された場合は（Ｓ５５６１：Ｙｅｓ）、該実行中の第１特別図柄の動的表示が示す当否結果がハズレか否かを判別する（Ｓ５５６２）。判別の結果、実行中の第１特別図柄の動的表示がハズレであれば（Ｓ５５６２：Ｙｅｓ）、重複して大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａが開放されることがないため、この場合もこの特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変動開始処理（図４７３）へ戻る。

【５０４９】

一方、Ｓ５５６２の処理において、実行中の第１特別図柄の動的表示がハズレでない場合、即ち、大当たり又は小当たりである場合は（Ｓ５５６２：Ｎｏ）、次に、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間（即ち、「６３０秒」又は「３秒」）とを比較し、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間より長いか否か（即ち、残り「６３０秒」若しくは「３秒」以上か否か）を判別する（Ｓ５５６３）。なお、第１特別図柄の動的表示において、「６３０秒」以上の変動パターンは選定され得ないように構成されているため、Ｓ５５６３において「３秒」以上か否かを判定するように構成してもよい。

【５０５０】
Ｓ５５６３の判別の結果、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間より長いと判別された場合（Ｓ５５６３：Ｙｅｓ）、今回設定された第２特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、該第２特別図柄の動的表示における小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、実行中の第１特別図柄の動的表示の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５６４）、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動パターンと同等（即ち、「６３０秒」又は「３秒」）に設定する（Ｓ５５６５）。このように構成することで、先に導出される第２特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第１特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。
【５０５１】
次いで、Ｓ５５６５の処理で変更された変動パターンに基づく特図１変動パターンコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定するとともに（Ｓ５５６６）、Ｓ５５６４の処理で変更された当否結果に基づく特図１表示態様コマンドをコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ５５６７）。なお、Ｓ５５６７の処理の後は、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変更開始処理（図４７３）に戻る。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。
【５０５２】
Ｓ５５６３の処理において、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）が、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動時間より長くない（即ち、短い）と判別された場合（Ｓ５５６３：Ｎｏ）、今回設定された第２特別図柄の動的表示の方が後に当否結果を導出する、即ち、実行中の第１特別図柄の動的表示の方が先に当否結果を導出するため、実行中の第１特別図柄の動的表示における大当たり遊技又は小当たり遊技を優先的に実行するとともに、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防ぐために、今回設定された第２特別図柄の当否結果をハズレに変更し（Ｓ５５６８）、今回設定された第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）を、実行中の第１特別図柄の動的表示の変動時間（残り実行時間）と同等に設定して（Ｓ５５６９）、この特図１変更処理（Ｓ５５５０）を終了し、特図２変動開始処理（図４７３参照）に戻る。このように構成することで、先に導出される第１特別図柄の当否結果を優先的に実行するとともに、後に導出される第２特別図柄の当否結果を変更（消去）し、重複した大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放を未然に防止し、過度な遊技価値が遊技者に付与されることを防止することができる。
【５０５３】
図４７３に戻って説明を続ける。Ｓ５５４７の処理において、小当たりではないと判別された場合は（Ｓ５５４７：Ｎｏ）、次いで、第１特別図柄の動的表示が実行中であって、かつ、該動的表示において大当たり遊技の抽選結果が導出され得るか否かを判別する（Ｓ５５５１）。この判別は、遊技状態に応じて第１保留球実行エリア２７３ｆに記憶される大当たり乱数カウンタＣ１の値と特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）とを参照して行われ、実行中の第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出されない場合には（Ｓ５５５１：Ｎｏ）、次いで、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ５５４５又はＳ５５４６において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）とに基づいて大当たりか否かを判別する大当たり抽選（当否判定）処理を行う（Ｓ５５５２）。
【５０５４】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは、電源投入時に設定された設定

値と、大当たり乱数カウンタＣ１の値と、その時々の遊技状態（モード）との関係に基づいて判別される。上述した通り、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４５５（ｂ）参照）において、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４５５（ａ）参照）と同様、大当たり乱数値には設定差が設けられているとともに、パチンコ機１０の遊技状態（モード）が通常の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）である場合と、高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）である場合とで、大当たり乱数値の値（範囲）が異なるように構成されている。なお、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における大当たり乱数値の範囲は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同等であるので、その説明を省略する。

【５０５５】

よって、Ｓ５５５２の処理では、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ５５５２の処理の結果、今回の第２特別図柄の動的表示が大当たりであると判別された場合（Ｓ５５５２：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４５６（ｂ）参照）に基づいて、第２特別図柄の大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ５５５３）。

【５０５６】

この処理では、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２によって、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「超確率変動状態」へ移行する「確率変動Ａ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「確率変動状態」へ移行する「確率変動Ｂ」か、最大ラウンド数が６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「時間短縮」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様（下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示態様）が設定される。具体的には、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４５６（ｂ）参照）とに基づいて大当たり種別が決定される。

【５０５７】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ５５５４）、処理をＳ５５５０へ移行する。具体的には、まず、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、大当たり時の表示態様（停止種別）と、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２７２ｄ（図４５８又は図４５９参照）を選択する。そして、Ｓ５５５０の処理において、小当たりに当選していた場合と同様、第２特別図柄の動的表示において今回実施予定の大当たりの動的（変動）時間と、第１特別図柄の動的表示において大当たり又は小当たりが発生するか否か、及び、該第１特別図柄の動的表示が、今回の第２特別図柄の動的表示の動的時間より長いか短いかに応じて、優先する特別図柄の大当たり又は小当たりを決定する。

【５０５８】

第２８実施形態では、大当たり遊技の種別は３種類であるが、大当たりに当選した場合には、いずれの大当たり種別であった場合も待機中の動的表示の保留球数とは無関係に、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４５９（ａ）参照）が設定される。そして、該Ｄテーブル２７２ｄ４において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する。

【５０５９】

Ｓ５５５４の処理において選択された演出態様毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照

される通常用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短用の特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ６において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０６０】

一方、Ｓ５５５１の処理において実行中の第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出され得ると判別された場合（Ｓ５５５１：Ｙｅｓ）、既に第１特別図柄の動的表示において大当たり遊技が導出されることが決定されているため、第２特別図柄の動的表示において重複して大当たりを導出しないように、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ５５５５）。

【５０６１】

Ｓ５５５５の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様、「超ロング変動」演出態様のいずれかを設定する。第２８実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「通常遊技状態」であるか、「超確率変動状態」、「確率変動状態」若しくは「時間短縮状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。

【５０６２】

次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ５５５６）、ＳＳ５５５７の処理へ移行する。Ｓ５５５６の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ５５５５の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられ、「通常遊技状態」時に参照される通常用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３、又は、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」時に参照される確変・時短時用の特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ５において、第２保留球実行エリア２７３ｇに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。

【５０６３】

なお、Ｓ５５５２の処理において、今回の第２特別図柄の動的表示が大当たりでないと判別された場合は（Ｓ５５５２：Ｎｏ）、処理をＳ５５５５へと移行し、Ｓ５５５５及びＳ５５５６の処理を行って、ハズレ時の表示態様および変動パターンが設定される。

【５０６４】

このように、第２特別図柄における小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第２特別図柄における当否判定処理と第１特別図柄における当否判定処理とを同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。

【５０６５】

次に、Ｓ５５５７の処理では、Ｓ５５４９、Ｓ５５５４又はＳ５５５６の処理によって決

定された第２特別図柄の動的表示の変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ５５５７）。

【５０６６】

具体的には、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たり種別が「確率変動Ａ」であって、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図２・大当たり・「確率変動Ａ」・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「２５秒」の「スーパーリーチ」の変動要素を含む変動パターンが選択されていた場合は、特図２・ハズレ・「２５秒」の「スーパーリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。このように、変動演出が同じ変動時間であっても、特図２変動パターンコマンドに、特別図柄の種類と変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、変動すべき特別図柄の種類と、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５０６７】

Ｓ５５５７の処理の後は、Ｓ５５４８、Ｓ５５５３又はＳ５５５５の処理で設定された第２特別図柄の動的表示の停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ５５５８）、この特図２変動開始処理（Ｓ５５０８）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）へ戻る。

【５０６８】

具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「確率変動Ａ」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７」図柄等）は特定せずに、「確率変動Ａ」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「時間短縮」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「４」図柄等）は特定せずに、「時間短縮」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【５０６９】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【５０７０】

このように、特図２停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、変動すべき特別図柄と、当否に基づいた停止種別とを把握して、それらの情報を基により詳細な変動演出の停止結果を決定することができる。

【５０７１】

これらの特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の外部出力処理（Ｓ５１０１）で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき特図２表示用変動パターンコマンドや特図２表示種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５０７２】

次に、図４７５を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変

動処理（Ｓ５１１０）の一処理である変動停止処理（Ｓ５５０９）について説明する。図４７５は、この変動停止処理（Ｓ５５０９）を示すフローチャートである。

【５０７３】

この変動停止処理（Ｓ５１１０）は、第１特別図柄の動的表示又は第２特別図柄の動的表示の変動中において、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１又は下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示内容を更新するとともに、各動的表示の終了タイミングとなった場合に、終了する特別図柄に応じた確定コマンドを設定し、終了タイミングとなった特別図柄の動的表示の変動を停止する。

【５０７４】

ＭＰＵ２７１は、この変動停止処理（Ｓ５５０９）において、まず、特別図柄表示装置３９において第１特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５７１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示が実行されていなければ（Ｓ５５７１：Ｎｏ）、第１特別図柄の停止処理に関するＳ５５７２～Ｓ５５８１をスキップして、処理をＳ５５８２へ移行する。

【５０７５】

一方、第１特別図柄の動的表示の実行中であれば（Ｓ５５７１：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の第１特別図柄の動的表示の実行時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５７２）。特別図柄表示装置３９の第１特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（特図１変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５７２：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３９における上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示を更新して（Ｓ５５７３）、処理をＳ５５８２へ移行する。

【５０７６】

第２８実施形態では、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１において、第１特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、例えば、上方ＬＥＤ群３９ｂ１の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、最も下方のＬＥＤを点灯した場合には、再び最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

【５０７７】

一方、特別図柄表示装置３９における第１特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５７２：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５７４）。停止図柄は、特図１変動開始処理（図４７１参照）、特図２変更処理（図４７２参照）又は特図１変更処理（図４７４参照）によって予め設定される。特図１変動開始処理のＳ５５１８、Ｓ５５２３若しくはＳ５５２５、又は、特図２変更処理のＳ５５３８の処理によって、第１保留球実行エリア２７３ｆに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に「確率変動Ａ」となる図柄か、「確率変動Ｂ」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０７８】

Ｓ５５７４の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示と同調して確定表示させるために、特図１確定コマンドを設定して（Ｓ５５７５）、処理をＳ５５７６へ移行する。

【５０７９】

特図１確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の第１特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、この特図１確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して特図１表示用確定コマンドを送信

する。表示制御装置１１４は、特図１表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において第１特別図柄に対応する第３図柄及び第４図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【５０８０】

次いで、Ｓ５５７６の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、ＲＡＭ２７３に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５７６）。

【５０８１】

この時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たり終了時に所定数（第２８実施形態では、「５０」）の値が設定される。そして、第１特別図柄および第２特別図柄のいずれかの動的表示が１回実行される毎に時短カウンタの値が１ずつ減算され、該時短カウンタの値が「０」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する大当たり処理（図４７７参照）の一処理である大当たり終了処理（図４８０参照）において、大当たり状態が終了して「時間短縮状態」が開始される場合、即ち、「時間短縮」に対応する大当たり種別の大当たりの終了時に「５０」がセットされるように構成されている。

【５０８２】

なお、この時短カウンタの値は、いずれの特別図柄の動的表示においても減算されるように構成されているが、いずれか一方の特別図柄の動的表示の実行時にのみ減算するように構成してもよい。具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示の実行時には時短カウンタの値を減算せず、第２特別図柄の動的表示の実行時にのみ時短カウンタの値を減算する。このように構成することで、例えば、「時間短縮状態」において、入賞補助機能を有していない第１特別図柄の動的表示が実行されても「時間短縮状態」は維持され続け、入賞補助機能を有する第２特別図柄の動的表示の実行時にのみ「時間短縮状態」を消化させることができる。よって、「時間短縮状態」全般において、入賞補助機能を有する特別図柄の動的表示を実行させることができ、遊技者に入賞補助機能を有する遊技による遊技価値を付与しきることができ、遊技の興趣を向上することができる。

【５０８３】

また、時短カウンタを各特別図柄ごとにそれぞれ設け、該時短カウンタには特別図柄毎に異なる値（例えば、第１特別図柄用の時短カウンタには「１０」、第２特別図柄用の時短カウンタには「１００」）を設定し、いずれか一方の時短カウンタの値が「０」となった場合に、「時間短縮状態」を終了するように構成してもよい。このように構成することで、「時間短縮状態」の終了条件を複数設けることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。

【５０８４】

Ｓ５５７６の処理において、時短カウンタの値が「０」より大きければ（Ｓ５５７６：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」であり、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が１回終了したので、時短カウンタの値を１減算し（Ｓ５５７７）、処理をＳ５５７８へ移行する。一方、Ｓ５５７６の処理において、時短カウンタの値が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５７６：Ｎｏ）、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、Ｓ５５７７の処理をスキップして、処理をＳ５５７８へ移行する。

【５０８５】

Ｓ５５７８の処理では、今回停止される第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５７８）。判別の結果、今回停止される第１特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５７８：Ｎｏ）、次いで、今回停止される第１特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５７９）。Ｓ５５７８又はＳ５５７９の処理において、大当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５７８：Ｙｅｓ）、又は、小当たりが導出されると判定された場

合（Ｓ５５７９：Ｙｅｓ）、今回停止される第１特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第２特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５８０）。この場合、第２特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図２変更処理（図４７２参照）のＳ５５３４によってハズレに対応する表示態様に変更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０８６】

Ｓ５５８０の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第２特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示と同調して確定表示させるために、特図２確定コマンドを設定して（Ｓ５５８１）、処理をＳ５５８２へ移行する。

【５０８７】

特図２確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の第２特別図柄に対応する変動演出を確定表示させるためのコマンドである。音声ランプ制御装置１１３は、この特図２確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して特図２表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、特図２表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１において第２特別図柄に対応する第３図柄および第４図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。

【５０８８】

なお、Ｓ５５７９の処理において、今回停止される第１特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５７９：Ｎｏ）、Ｓ５５８０及びＳ５５８１の処理をスキップして、処理をＳ５５８２へ移行する。

【５０８９】

次に、Ｓ５５８２の処理では、特別図柄表示装置３９において第２特別図柄の動的表示の実行中であるか否かを判別する（Ｓ５５８２）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が実行されていなければ（Ｓ５５８２：Ｎｏ）、第２特別図柄の停止処理に関するＳ５５８３～Ｓ５５９２をスキップして、この変動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０９０】

一方、第２特別図柄の動的表示の実行中であれば（Ｓ５５８２：Ｙｅｓ）、次いで、実行中の第２特別図柄の動的表示の実行時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ５５８３）。特別図柄表示装置３９の第２特別図柄の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（特図２変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ５５８３：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示を更新して（Ｓ５５８４）、この動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０９１】

第２８実施形態では、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２において、第２特別図柄の動的表示が開始されてから変動時間が経過するまでは、上方ＬＥＤ群３９ｂ１と同様、例えば、下方ＬＥＤ群３９ｂ２の最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯し、最も下方のＬＥＤを点灯した場合には、再び最も上方のＬＥＤから下方のＬＥＤを１つずつ順番に点灯する点灯パターンを繰り返し表示する表示態様が設定される。

【５０９２】

一方、特別図柄表示装置３９における第２特別図柄の動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ５５８３：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５８５）。停止図柄は、特図２変動開始処理（図４７３参照）、特図１変更処理（図４７４参照）又は特図２変更処理（図４７２参照）によって予め設定される。特図２変動開始処理のＳ５５４８、Ｓ５５５３若しくはＳ５５５５、又は、特図１変更処理のＳ５５６８の処理によって、第２保留

球実行エリア２７３ｇに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか、小当たりかハズレかが決定される。そして、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値により、大当たり後に「確率変動Ａ」となる図柄か、「確率変動Ｂ」となる図柄か、「時間短縮」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には、小当たりに対応する図柄が決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０９３】

Ｓ５５８５の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における下方ＬＥＤ群３９ｂ２の表示と同調して確定表示させるために、特図２確定コマンドを設定して（Ｓ５５８６）、処理をＳ５５８７へ移行する。

【５０９４】

次いで、Ｓ５５８７の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、ＲＡＭ２７３に設けられた時短カウンタ（図示せず）の値が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５５８７）。判別の結果、時短カウンタの値が「０」より大きければ（Ｓ５５８７：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」であり、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が１回終了したので、時短カウンタの値を１減算し（Ｓ５５８８）、処理をＳ５５８９へ移行する。一方、Ｓ５５８７の処理において、時短カウンタの値が「０」より大きい値でなければ（Ｓ５５８７：Ｎｏ）、「時間短縮状態」ではなく、「超確率変動状態」、「確率変動状態」又は「通常遊技状態」であるので、Ｓ５５８８の処理をスキップして、処理をＳ５５８９へ移行する。

【５０９５】

Ｓ５５８９の処理では、今回停止される第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５８９）。判別の結果、今回停止される第２特別図柄の動的表示において大当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５８９：Ｎｏ）、次いで、今回停止される第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出されるか否かを判別する（Ｓ５５９０）。Ｓ５５８９又はＳ５５９０の処理において、大当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５８９：Ｙｅｓ）、又は、小当たりが導出されると判定された場合（Ｓ５５９０：Ｙｅｓ）、今回停止される第２特別図柄の動的表示に基づく大当たり遊技又は小当たり遊技を優先して実行すべく、実行中の第２特別図柄の動的表示を停止させるために、特別図柄表示装置３９の上方ＬＥＤ群３９ｂ１に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ５５９２）。この場合、第１特別図柄の動的表示の停止図柄は、特図１変更処理（図４７４参照）のＳ５５６４によってハズレに対応する表示態様に変更されているため、ハズレに対応する図柄が決定される。

【５０９６】

Ｓ５５９１の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄に対応する変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９における上方ＬＥＤ群３９ｂ１の表示と同調して確定表示させるために、特図１確定コマンドを設定して（Ｓ５５９２）、この動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０９７】

なお、Ｓ５５９０の処理において、今回停止される第２特別図柄の動的表示において小当たりが導出されないと判別された場合は（Ｓ５５９０：Ｎｏ）、この変動停止処理（Ｓ５５０９）を終了し、特図変動処理（図４７０参照）に戻る。

【５０９８】

このように、変動停止処理（Ｓ５５０９）において、第１特別図柄の動的表示の停止タイミングと第２特別図柄の動的表示の停止タイミングとをそれぞれ別に判定することで、同時並列的に各特別図柄の変動演出をそれぞれ実行した場合であっても、各特別図柄を個別に停止表示させることができ、整合のとれた演出を実行することができる。また、一方の特別図柄の変動演出において大当たり又は小当たりが導出される場合に、念のため、他方

の特別図柄の変動演出に対しても確定コマンドを送信して、該他方の特別図柄の変動演出を確実に停止させることができる。確定コマンドは、変動演出を停止させる処理のみを行わせるコマンドであり、１の特別図柄の変動演出に対して、２の確定コマンドを重複して送信した場合であっても演出上の齟齬が発生し得ないので、音声ランプ制御装置１１３でも、確定コマンドを重複して受信した場合であってもエラー判定をしない。よって、１の特別図柄の変動演出に対して２の確定コマンドを送信しても、不具合等は発生せず、確実に変動演出を停止させて、整合のとれた演出を実行することができる。

【５０９９】

次に、図４７６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である普図変動処理（Ｓ５１１１）について説明する。図４７６は、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を示したフローチャートである。この普図変動処理（Ｓ５１１１）は、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を制御するものである。

【５１００】

ＭＰＵ２７１は、この普図変動処理（Ｓ５１１１）において、まず、今現在、普通電役６４ｃが開放中（作動中）か否か、即ち、普通図柄の当たり中であるか否かを判別する（Ｓ５６０１）。判別の結果、普通電役６４ｃが開放中であれば（Ｓ５６０１：Ｙｅｓ）、普通図柄の当たり中であるので、そのまま普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【５１０１】

一方、普通電役６４ｃが開放中でなければ（Ｓ５６０１：Ｎｏ）、普通図柄の当たり中ではないため、次いで、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中であるか否かを判別する（Ｓ５６０２）。判別の結果、普通図柄表示装置８３の表示態様が普通図柄の可変表示中でなければ（Ｓ５６０２：Ｎｏ）、次いで、普通図柄表示装置８３における可変表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ５６０３）。その結果、可変表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ５６０３：Ｎｏ）、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。これにより、可変表示における停止図柄が所定時間だけ普通図柄表示装置８３に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【５１０２】

一方、Ｓ５６０３の処理の結果、可変表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ５６０３：Ｙｅｓ）、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（主制御装置１１０において保留されている普通図柄に関する可変表示の作動保留球数ＨＮ）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ５６０４）。

【５１０３】

Ｓ５６０４の処理の結果、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きくなければ（Ｓ５６０４：Ｎｏ）、実行すべき普通図柄の可変表示の保留球数が存在しないということなので、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）が「０」より大きい値であれば（Ｓ５６０４：Ｙｅｓ）、保留されていた普通図柄に関する可変表示の実行開始タイミングであると判断し、まず、普図保留球数カウンタ２７３ｈの値（作動保留球数ＨＮ）を１減算する（Ｓ５６０５）。これは、後述する処理（Ｓ５６０６～Ｓ５６１３）によって、保留されていた普通図柄に関する可変表示のうち１の可変表示の実行が開始されることに伴って、普通図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５１０４】

次いで、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ５６０６）。このデータシフト処理は、普図保留球格納エリア２７３ｉの普図保留第１～第４エリアに格納されているデータを普図保留球実行エリア２７３ｊへ向けて順にシフトさせる処理であって、普図保留第１エリア→普図保留球実行エリア２７３ｊ、普図保留第２エリ

ア→普図保留第１エリア、普図保留第３エリア→普図保留第２エリア、普図保留第４エリア→普図保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５１０５】

Ｓ５６０６のデータシフト処理の後は、データシフト処理により普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されたデータ（即ち、普図当たりカウンタＣ４の値）に基づいて、普通図柄表示装置８３における普通図柄の可変表示を実行するために、まず、遊技状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」か否かを判別する（Ｓ５６０７）。判別の結果、「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」と判別された場合は（Ｓ５６０７：Ｙｅｓ）、普通図柄の可変表示時間を「５秒」に設定し（Ｓ５６０８）、処理をＳ５６１０へ移行する。一方、遊技状態が「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」ではないと判別された場合、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」と判別された場合は（Ｓ５６０７：Ｎｏ）、普通図柄の可変表示時間を「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」時より短い「０．５秒」に設定し（Ｓ５６０９）、処理をＳ５６１０へ移行する。

【５１０６】

これにより、右打ち遊技における「確率変動状態」又は「時間短縮状態」では、球が普通電役６４ｃの上面を転動している間（即ち、約３秒程度）に、普通図柄の可変表示の変動が停止して、該可変表示で当たりとなった場合には、普通電役６４ｃが開放され、普通電役６４ｃの上面を転動する球がほぼすべて遊技盤１３の正面視下方へ落下し、第２始動口６４ｂへと流入する（即ち、小入賞口７２ａ側へは流入しない）ように構成される。一方、右打ち遊技における「超確率変動状態」では、球が普通電役６４ｃの上面を転動している間に、普通図柄の可変表示が停止しない場合があり、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきり、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａ側へと流下し得るように構成される。よって、同じ右打ち遊技であっても、小入賞口７２ａに流入する遊技状態と流入しない遊技状態とを創り出すことができ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【５１０７】

Ｓ５６１０の処理では、遊技状態に応じて普図当たり乱数テーブル２７２ｆを参照して普通図柄の可変表示における停止図柄、即ち、普通図柄の可変表示の当否を決定する（Ｓ５６１０）。具体的には、「通常遊技状態」及び「超確率変動状態」、即ち、普通図柄の低確率状態では、普図当たり乱数テーブル２７２ｆにおける低確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する。また、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」、即ち、普通図柄の高確率状態では、普図当たり乱数テーブル２７２ｆにおける高確率状態用のグループを参照して、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値を判定し、普通図柄の可変表示の停止図柄（即ち、普通図柄の当否）を決定する。Ｓ５６１０の処理の後は、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１０８】

これにより、遊技状態に応じて普通図柄の当否確率を変更することで、遊技者が右打ちした場合に、スルーゲート６７を球が通過したとき、普通電役６４ｃが開放し易いか否かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが開放し易い状況（即ち、普通図柄の高確率状態）であって第２始動口６４ｂ側へ流入し易い状況か、普通電役６４ｃが開放し難い状況（即ち、普通図柄の低確率状態）であって、閉鎖（突出）している普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきり、小入賞口７２ａ側へ流入し得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５１０９】

Ｓ５６０２の処理において、普通図柄表示装置８３の表示態様が可変表示中であると判別されると（Ｓ５６０２：Ｙｅｓ）、可変表示時間が経過したか否かを判別する（Ｓ５６１１）。普通図柄表示装置８３の可変表示時間は、Ｓ５６０８又はＳ５６０９の処理により

遊技状態に応じて決定されており、この可変表示時間が経過していなければ（Ｓ５６１１：Ｎｏ）、普通図柄表示装置８３の表示を更新して（Ｓ５６１２）、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１１０】

一方、普通図柄表示装置８３における可変表示の可変表示時間が経過していれば（Ｓ５６１１：Ｙｅｓ）、普通図柄表示装置８３に対して、Ｓ５６１０によって予め設定された停止図柄に対応した表示態様を設定し（Ｓ５６１３）、この普図変動処理（Ｓ５１１１）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１１１】

これにより、第２８実施形態のパチンコ機１０では、球がスルーゲート６７を通過した場合に、この普図変動処理（Ｓ５１１１）に基づいて普通図柄表示装置８３における可変表示が設定され、該普通図柄表示装置８３において可変表示が開始されてから可変表示時間が経過するまでは、「○」の図柄と「×」の図柄とを交互に点灯させる。そして、可変表示結果が当たりである場合には「○」の図柄を点灯する一方、ハズレである場合には「×」の図柄を点灯させる。

【５１１２】

次に、図４７７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ５１０３）について説明する。図４７７は、この当たり処理（Ｓ５１０３）を示したフローチャートである。

【５１１３】

この当たり処理（Ｓ５１０３）は、上述したように、特別図柄の大当たりが発生する場合に、大当たりの種類（大当たり種別）に応じて大入賞口６５ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、大入賞口６５ａの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口６５ａを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当たりを終了させるための大当たり終了処理（図４８０参照）を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口７２ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、小入賞口７２ａの開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口７２ａの開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）を実行する。

【５１１４】

即ち、大当たり遊技では、大当たり状態のラウンド毎に大入賞口６５ａを開放し、大入賞口６５ａの最大開放時間（第２８実施形態では、「３０秒」）が経過したか、又は、大入賞口６５ａに球が規定数（第２８実施形態では、１０個）入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると大入賞口６５ａを閉鎖し、この大入賞口６５ａの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを所定ラウンド数繰り返し実行する。

【５１１５】

また、小当たり遊技では、小当たり状態のラウンド（即ち、１ラウンド）に小入賞口７２ａを開放し、小入賞口７２ａの最大開放時間（第２８実施形態では、「１．８秒」）が経過したか、又は、小入賞口７２ａに球が規定数（第２８実施形態では、１個）入賞したか、の閉鎖条件を判定する。そして、これら何れかの閉鎖条件が成立すると小入賞口７２ａを閉鎖し、この小入賞口７２ａの開放に関する制御と閉鎖に関する制御とを１回のみ実行する。

【５１１６】

ＭＰＵ２７１は、この当たり処理（Ｓ５１０３）において、まず、いずれかの特別図柄の動的表示の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出したか（当選したか）否かを判別する（Ｓ５７０１）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されたと判別された場合は（Ｓ５７０１：Ｙｅｓ）、当選した大当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した大当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ５７０２）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンド

を音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ５７０３）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定して（Ｓ５７０４）、処理をＳ５７０９へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１１７】

なお、いずれかの大当たりに当選した場合に、いずれの遊技状態および大当たり種別であったとしても、その大当たり中は、特別図柄および普通図柄をともに低確率状態に設定するように構成されている。このように構成することで、大当たり中に普通図柄の当選に基づく第２始動口６４ｂへの入賞が頻出するような事態を未然に防止できる。

【５１１８】

一方、Ｓ５７０１の処理において、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）の抽選結果として、大当たりの抽選結果が導出されていない（当選していない）と判別された場合（Ｓ５７０１：Ｎｏ）、次に、該動的表示の抽選結果として、小当たりの抽選結果が導出された（当選したか）否かを判別する（Ｓ５７０５）。判別の結果、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）において小当たりの抽選結果が導出（当選）されたと判別された場合は（Ｓ５７０５：Ｙｅｓ）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、ＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）に当選した小当たりに応じたラウンド数である「１」をセットする（Ｓ５７０６）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ５７０７）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「１秒」）を設定して（Ｓ５７０８）、処理をＳ５７０９へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１１９】

このように構成することで、当選した大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。

【５１２０】

次に、Ｓ５７０９の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ５７０９）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ５７０９：Ｙｅｓ）、大当たり遊技に対応する大入賞口６５ａの開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行する（Ｓ５７１０）。

【５１２１】

ここで、図４７８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図４７７参照）の一処理である大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）について説明する。図４７８は、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）を示したフローチャートである。この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）では、当たり処理（Ｓ５１０３）で設定された大入賞口６５ａの開放回数に基づいて、大入賞口６５ａの開閉制御を実行する。

【５１２２】

ＭＰＵ２７１は、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）において、まず、大入賞口６５ａが開放中か否かを判別する（Ｓ５７２１）。判別の結果、大入賞口６５ａが開放中であれば（Ｓ５７２１：Ｙｅｓ）、開放されている大入賞口６５ａに関する制御を行う大入賞口開放中処理を実行し（Ｓ５７２２）、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）を終了して、処理を当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１２３】

一方、Ｓ５７２１の処理において、大入賞口６５ａが開放されていないと判別された場合

は（Ｓ５７２１：Ｎｏ）、次に、当たり処理（図４７７参照）で設定された大当たりのオープニング時間、又は、後述する大入賞口開放中処理（図４７９参照）で設定されたインターバル時間が経過したか否かを判別する（Ｓ５７２３）。判別の結果、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していれば（Ｓ５７２３：Ｙｅｓ）、大当たり遊技における新たなラウンドを開始すべく、大入賞口６５ａを開放する大入賞口開放設定処理を実行し（Ｓ５７２４）、次いで、ＲＡＭ２７３に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「１０」をセットする（Ｓ５７２５）。そして、大入賞口６５ａの最大開放時間（即ち、「３０秒」）を設定する開放時間設定を行い（Ｓ５７２６）、大入賞口６５ａが開放されたことを示す開放コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（Ｓ５７２７）、処理をＳ５７２２へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、開放コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１２４】

一方、Ｓ５７２３の処理において、大当たりのオープニング時間又はインターバル時間が経過していなければ（Ｓ５７２３：Ｎｏ）、大当たりのオープニング時間中又はインターバル時間中であるので、Ｓ５７２４～Ｓ５７２７の処理をスキップして、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０）を終了して、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１２５】

ここで、図４７９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）の一処理である大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）について説明する。図４７９は、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２７）を示すフローチャートである。

【５１２６】

ＭＰＵ２７１は、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）において、まず、上述した大入賞口開閉制御処理（図４７７参照）のＳ５７２６で設定された大入賞口６５ａの開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（Ｓ５７３１）。判別の結果、大入賞口６５ａの開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ５７３１：Ｙｅｓ）、大入賞口６５ａの一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける大入賞口６５ａの閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ５７３２）、処理をＳ５７３６へ移行する。Ｓ５７３６からの大入賞口６５ａの閉鎖処理については、後述する。

【５１２７】

一方、Ｓ５７３１の処理において、大入賞口６５ａの開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ５７３１：Ｎｏ）、大入賞口６５ａの閉鎖タイミングは到来していないので、大入賞口６５ａの開放を維持しつつ、次いで、大入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か（Ｓ５７３３）、即ち、大入賞口６５ａへ球が入賞したか否かを判別する。

【５１２８】

Ｓ５７３３の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出された場合（Ｓ５７３３：Ｙｅｓ）、即ち、大入賞口６５ａへ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ５７３４）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７３５）。判別の結果、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７３５：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、大入賞口６５ａに球が１０個入賞して、大入賞口６５ａの一の閉鎖条件が成立しているので、大入賞口６５ａを閉鎖させるために、処理をＳ５７３６へ移行する。

【５１２９】

一方、Ｓ５７３３の処理において、大入賞口スイッチによって球が検出されていない場合（Ｓ５７３３：Ｎｏ）、即ち、大入賞口６５ａに球が入賞していない場合、又は、Ｓ５７３５の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５７３５：Ｙｅｓ）、大入賞口６５ａの閉鎖条件が成立していないため、大入賞口６５ａの開放状態を維持するため、Ｓ５７３６～Ｓ５７４０の処理を行わず、この大入賞口

開放中処理（Ｓ５７２２）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１３０】

Ｓ５７３６からの大入賞口６５ａの閉鎖処理では、まず、大入賞口６５ａを閉鎖する大入賞口閉鎖設定の処理を実行し（Ｓ５７３６）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して大入賞口６５ａが閉鎖されたことを示す閉鎖コマンドを設定して（Ｓ５７３７）、処理をＳ５７３８へ移行する。ここで設定された閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１３１】

次いで、Ｓ５７３８の処理では、大入賞口６５ａの１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ５７３８）、１減算したラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７３９）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい当たりである場合は（Ｓ５７３９：Ｙｅｓ）、該大当たりにおけるラウンド回数（大入賞口６５ａの残り開放回数）が残存している状態であるので、次に大入賞口６５ａが開放されるまでのインターバル時間（例えば、「２秒」）を設定し（Ｓ５７４０）、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）を終了する。この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１３２】

一方、Ｓ５７３９の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７３９：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、この大当たりにおける大入賞口６５ａの開放動作がすべて終了したので、大当たり状態を終了させるために、Ｓ５７４０の処理をスキップして、インターバル時間を設定せず、この大入賞口開放中処理（Ｓ５７２２）を終了して、大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）に戻り、その後、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１３３】

図４７７に戻って説明を続ける。Ｓ５７１０の大入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７１１）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ５７１１：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を継続するために、Ｓ５７１２の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７１１：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し（Ｓ５７１２）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１３４】

ここで、図４８０を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図４７７参照）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ５７１２）について説明する。図４８０は、この大当たり終了処理（Ｓ５７１２）を示すフローチャートである。

【５１３５】

第２８実施形態の大当たり終了処理（Ｓ５７１２）では、大当たり遊技を発生した大当たり種別に基づいて、該大当たり遊技終了後にの遊技状態、即ち、大当たり遊技終了後に実行される特別図柄の大当たり確率と普通図柄の当たり確率とを設定する。

【５１３６】

ＭＰＵ２７１は、この大当たり終了処理（Ｓ５７１２）において、まず、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動Ａ」であるか否かを判別する（Ｓ５７５１）。判別の結果、大当たり種別が「確率変動Ａ」であれば（Ｓ５７５１：Ｙｅｓ）、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに（Ｓ５７５２）、普通図柄を低確率状態に設定し（Ｓ５７５３）、処理をＳ５７６０へ移行する。即

ち、特別図柄が高確率状態であって、かつ、普通図柄が低確率状態である「超確率変動状態」が設定される。なお、第２８実施形態では、「超確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「超確率変動状態」が維持されることとなる。

【５１３７】

一方、Ｓ５７５１の処理において、大当たり種別が「確率変動Ａ」ではないと判別された場合は（Ｓ５７５１：Ｎｏ）、次いで、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別が「確率変動Ｂ」であるか否かを判別する（Ｓ５７５４）。判別の結果、大当たり種別が「確率変動Ｂ」であれば（Ｓ５７５４：Ｙｅｓ）、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を高確率状態に設定するとともに（Ｓ５７５５）、普通図柄も高確率状態に設定し（Ｓ５７５６）、処理をＳ５７６０へ移行する。即ち、特別図柄および普通図柄がともに高確率状態である「確率変動状態」が設定される。なお、第２８実施形態では、「確率変動状態」における特別図柄の実行回数を計数するカウンタ等は設定されないことから、次の大当たりに当選するまで、「確率変動状態」が維持されることとなる

Ｓ５７５４の処理において、大当たり種別が「確率変動Ｂ」でないと判別された場合（Ｓ５７５４：Ｎｏ）、今回の大当たり遊技を発生した大当たり種別は「時間短縮」ということなので、該大当たり遊技の終了後の遊技状態として、特別図柄を低確率状態に設定するとともに（Ｓ５７５７）、普通図柄を高確率状態に設定し（Ｓ５７５８）、時短カウンタ（図示せず）の値に「５０」をセットして（Ｓ５７５９）、処理をＳ５７６０へ移行する。即ち、特別図柄が低確率状態であって、かつ、普通図柄が高確率状態である「時間短縮状態」が設定される。第２８実施形態のパチンコ機１０では、ここで設定された「時間短縮状態」は、時短カウンタの値が「０」より大きい値である間、維持され、時短カウンタの値が「０」より大きい値でなくなった場合（即ち、時短カウンタの値が「０」以下となった場合）に、「通常遊技状態」へと移行するように構成される。

【５１３８】

Ｓ５７６０の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ５７６０）。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い（Ｓ５７６１）、この大当たり終了処理（Ｓ５７１２）を終了し、当たり処理（図４７７参照）に戻る。なお、Ｓ５７６０の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１３９】

図４７７に戻って説明を続ける。Ｓ５７０９の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は（Ｓ５７０９：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ５７１３）。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ５７１３：Ｙｅｓ）、小当たり遊技に対応する小入賞口７２ａの開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する（Ｓ５７１４）。

【５１４０】

ここで、図４８１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図４７７参照）の一処理である小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）について説明する。図４８１は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）を示すフローチャートである。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）では、大当たり時の制御でも用いられるラウンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口７２ａの開閉制御を実行する。

【５１４１】

ＭＰＵ２７１は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）において、まず、小入賞口７２ａが開放中か否かを判別する（Ｓ５７７１）。判別の結果、小入賞口７２ａが開放されていないと判別された場合は（Ｓ５７７１：Ｎｏ）、小入賞口７２ａの開放中に関する制

御であるＳ５７７２～Ｓ５７７６を行わず、処理をＳ５７７７に移行する。
【５１４２】
一方、小入賞口７２ａが開放中であれば（Ｓ５７７１：Ｙｅｓ）、次いで、当たり処理（図４７７参照）で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する（Ｓ５７７２）。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば（Ｓ５７７２：Ｙｅｓ）、小当たり遊技における１のラウンドを開始すべく、小入賞口７２ａを開放する小入賞口開放設定処理を実行し（Ｓ５７７３）、次いで、ＲＡＭ２７３に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットする（Ｓ５７７４）。そして、小入賞口７２ａの最大開放時間（即ち、「１．８秒」）を設定する開放時間設定を行い（Ｓ５７７５）、小入賞口７２ａが開放されたことを示す小開放コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（Ｓ５７７６）、処理をＳ５７７７へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５１４３】
なお、Ｓ５７７２の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ（Ｓ５７７２：Ｎｏ）、小当たりのオープニング時間中であるので、以降の処理をスキップして、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。
【５１４４】
次いで、Ｓ５７７７の処理では、上述したＳ５７７５で設定された小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（Ｓ５７７７）。判別の結果、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ５７７７：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口７２ａの閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ５７７８）、処理をＳ５７８２へ移行する。Ｓ５７８２からの小入賞口７２ａの閉鎖処理については、後述する。
【５１４５】
一方、Ｓ５７７７の処理において、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ５７７７：Ｎｏ）、小入賞口７２ａの閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口７２ａの開放を維持しつつ、次いで、小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞したか否かを判別する（Ｓ５７７９）。
【５１４６】
Ｓ５７７９の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出された場合（Ｓ５７７９：Ｙｅｓ）、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ５７８０）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７８１）。判別の結果、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７８１：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口７２ａに球が１個入賞して、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口７２ａを閉鎖させるために、処理をＳ５７８２へ移行する。
【５１４７】
一方、Ｓ５７７９の処理において、小入賞口スイッチによって球が検出されていない場合（Ｓ５７７９：Ｎｏ）、即ち、小入賞口７２ａに球が入賞していない場合、又は、Ｓ５７８１の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５７８１：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの閉鎖条件が成立していない。よって、小入賞口７２ａの開放状態を維持するため、Ｓ５７８２～Ｓ５７８４の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。
【５１４８】
このように、大当たり遊技における大入賞口６５ａの開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口７２ａの開閉制御にも使用すると

ともに、大入賞口６５ａの開閉制御のプログラムと小入賞口７２ａの開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、上記制御をサブルーチン化した場合には、ＲＯＭ容量を削減することができる。

【５１４９】

Ｓ５７８２からの小入賞口７２ａの閉鎖処理では、まず、小入賞口７２ａを閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し（Ｓ５７８２）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口７２ａが閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して（Ｓ５７８３）、処理をＳ５７８４へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５１５０】

次いで、Ｓ５７８４の処理では、小入賞口７２ａの１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ５７８４）、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４）の終了後は、当たり処理（図４７７参照）に戻る。

【５１５１】

図４７７に戻って説明を続ける。Ｓ５７１４の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ５７１５）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ５７１５：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を継続するために、Ｓ５７１６の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１５２】

一方、Ｓ５７１５の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ５７１５：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置１１３に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小当たり終了処理を実行し（Ｓ５７１６）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１５３】

このように、当たり処理（図４７７参照）において、大入賞口６５ａの開閉制御を行う大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）と、小入賞口７２ａの開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理（図４８１参照）を実行することで、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理することができるとともに、大当たり時における大入賞口６５ａを開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口７２ａを開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置１１３へ伝達することができる。また、当たり処理（図４７７参照）において、大当たり終了処理（図４８１参照）によって大当たり終了後の遊技状態を設定することで、当選した大当たり種別毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【５１５４】

次に、図４８２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である普通電役制御処理（Ｓ５１０４）について説明する。図４８２は、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を示したフローチャートである。

【５１５５】

この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）は、普通図柄の当たりが発生する場合に、遊技状態に応じて普通電役６４ｃを開閉（突出及び没入）駆動制御を実行する。即ち、遊技状態に応じて普通電役６４ｃの開放（没入）時間を設定すると共に、設定された時間に基づいて該普通電役６４ｃを開放駆動し、設定した突出時間が経過した場合に、開放（没入）中の

普通電役６４ｃを閉鎖（突出）させる制御を実行する。
【５１５６】
ＭＰＵ２７１は、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）において、まず、普通電役６４ｃが開放（没入）中か否か、即ち、普通図柄の当たり中か否かを判別する（Ｓ５８０１）。判別の結果、普通電役６４ｃが開放中でないと判別された場合（Ｓ５８０１：Ｎｏ）、即ち、普通図柄の当たり中でないと判別された場合は、次に、普通図柄の可変表示が終了したか否かを判別する（Ｓ５８０２）。
【５１５７】
Ｓ５８０２における判別の結果、普通図柄の可変表示が終了していなければ（Ｓ５８０２：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る一方、普通図柄の可変表示が終了していれば（Ｓ５８０２：Ｙｅｓ）、次いで、該可変表示において当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ５８０３）。
【５１５８】
Ｓ５８０３における判別の結果、可変表示において当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ５８０３：Ｎｏ）、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。一方、可変表示において当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ５８０３：Ｙｅｓ）、当選した当たりに関する制御を実行するために、まず、当選した時の普通図柄が高確率状態中か否か、即ち、遊技状態が「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であるか否かを判別する（Ｓ５８０４）。
【５１５９】
Ｓ５８０４における判別の結果、普通図柄の高確率状態中でない状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中でないと判別された場合は（Ｓ５８０４：Ｎｏ）、遊技状態が「通常遊技状態」又は「超確率変動状態」であるので、電役開放テーブル２７２ｈの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役６４ｃの開放時間を「０．１秒」に設定し（Ｓ５８０５）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数を１回行うために、電役カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットして（Ｓ５８０６）、処理をＳ５８０９へ移行する。
【５１６０】
一方、Ｓ５８０４の処理において、普通図柄の高確率状態中である状態、即ち、「確率変動状態」又は「時間短縮状態」中であると判別された場合は（Ｓ５８０４：Ｙｅｓ）、電役開放テーブル２７２ｈの規定内容に基づいて当たり状態における普通電役６４ｃの開放（没入）時間を「５秒」に設定し（Ｓ５８０７）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数を３回行うため、電役カウンタの値に「３」をセットして（Ｓ５８０８）、処理をＳ５８０９へ移行する。
【５１６１】
Ｓ５８０９の処理では、普通電役６４ｃの開放（没入）処理を行い（Ｓ５８０９）、閉鎖（突出）状態であった普通電役６４ｃを開放状態に駆動し、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５１６２】
これにより、遊技者が右打ちした場合において、スルーゲート６７を通過した球が普通電役６４ｃの配設位置に到達し、該普通電役６４ｃが開放されている時間の長い状態か短い状態かの違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を通過した球が第２始動口６４ｂ側へ誘導され易い状況か、該普通電役６４ｃの閉鎖状態において該普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきって、その球が第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａ側へ流下され得る状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。
【５１６３】
Ｓ５８０１の処理において、普通電役６４ｃが開放中であると判別された場合（Ｓ５８０１：Ｙｅｓ）、即ち、普通図柄の当たり中であると判別された場合は、次いで、Ｓ５８０５又はＳ５８０７において設定された普通電役６４ｃの１回の開放時間が経過しているか

を判別する（Ｓ５８１０）。判別の結果、設定された普通電役６４ｃの１回の開放時間が経過していないと判別された場合は（Ｓ５８１０：Ｎｏ）、普通電役６４ｃの開放状態を維持するため、Ｓ５８１１～Ｓ５８１３の処理をスキップして、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１６４】

一方、Ｓ５８１０の処理において、設定された普通電役６４ｃの１回の開放時間が経過していると判別された場合は（Ｓ５８１０：Ｙｅｓ）、まず、普通電役６４ｃの閉鎖（突出）処理を行う（Ｓ５８１１）。そして、閉鎖（没入）状態であった普通電役６４ｃを閉鎖（突出）状態に駆動し、Ｓ５８０６又はＳ５８０８の処理で設定された電役カウンタの値から「１」を減算する（Ｓ５８１２）。そして、減算された電役カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ５８１３）。判別の結果、電役カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ５８１３：Ｙｅｓ）、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放回数が残存しているため、処理をＳ５８０９へ移行し、再び普通電役６４ｃの開放処理を行う。一方、電役カウンタの値が「０」より大きい値でないと判別された場合（Ｓ５８１３：Ｎｏ）、即ち、電役カウンタの値が「０」以下であるある場合は、該当たりに基づく普通電役６４ｃの開放がすべて終了したということなので、普通電役６４ｃの再開放を行わず、この普通電役制御処理（Ｓ５１０４）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５１６５】

このように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、遊技状態に応じて普通図柄の当選確率および変動時間と、その当選に伴う普通電役６４ｃの開放時間とを異ならせることで、スルーゲート６７を球が通過し得る右打ちの遊技において、「確率変動状態」及び「時間短縮状態」では、普通電役６４ｃの開放状態が頻出するように構成して、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａが開放されている状態であっても、球がほぼ第２始動口６４ｂへ流入し得ることができる。一方、同じ右打ち遊技であっても、「超確率変動状態」では、普通電役６４ｃの開放状態と閉鎖状態とが混在するように構成して、第２始動口６４ｂにも球が流入し得るが、閉鎖状態の普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきる場合があり、その球が第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａへ流入し得ることができる。よって、右打ち遊技時の遊技状態それぞれで入賞し得る入賞口６４ｂ，７２ａを異ならせるとともに、遊技者に付与する遊技価値を異ならせ、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【５１６６】

以上、説明したように、第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の「確率変動状態」における大当たり乱数値の個数の増加分を、該第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれ「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その減少分の範囲が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、「通常遊技状態」と「確率変動状態」とで変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分（ハズレ乱数値の個数の減少分）のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５１６７】

また、設定変更に伴う第１特別図柄の大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技において最も滞在率が高い遊技状態である「通常遊技状態」で選定される役であって、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、「通常遊技状態」であれば、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、滞在率が高い「通常遊技状態」で実行が奨励されている第１特別図柄において、該第１特別図柄の変動演出で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０

の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５１６８】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【５１６９】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機１０の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【５１７０】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、例えば、低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５１７１】

また、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成されており、遊技の時間効率が非常に低い（悪い）設定となっている。第２特別図柄では、小当たり遊技に当選し易く構成されているため、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂに球を入賞させて第２特別図柄の動的表示を実行されてしまうと、「通常遊技状態」であるにもかかわらず、遊技者に小当たり遊技に基づく賞球を付与してしまい、遊技ホールに不測の不利益を被らせてしまうおそれがある。そこで、「通常遊技状態」の第２特別図柄の変動演出の変動時間は、「通常遊技状態」の第１特別図柄の変動演出の変動時間と比べて極めて長い時間が選択されるように構成することで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ球を入賞させて第２特別図柄の変動演出が実行される場合、第１特別図柄の変動演出と比べて極めて長い時間（即ち、少なくとも「５９５秒」以上）の変動演出が実行されることができる。このため、「通常遊技状態」における第２特別図柄の変動演出の実行効率が、第１特別図柄の実行効率と比較して、非常に悪くなるように設定されている。よって、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）を極力低下させることができ、奨励されていない遊技が実行されることを抑制することができる。

【５１７２】

さらに、第２特別図柄の変動演出の保留が溜まっている状況で、第１特別図柄の変動演出を実行しようとした場合にも該第１特別図柄の変動演出の時間効率を悪くし得るように構成することで、「通常遊技状態」において第２始動口６４ｂへ入賞させることの利益（メリット）の低下度合いを増幅させることができる。その結果、特図２の変動演出の実行が奨励されていない遊技状態において特図２の変動演出の実行契機となる第２始動口６４ｂへの入賞（即ち、右打ち遊技の実行）を遊技者に躊躇させることができ、想定している遊技仕様と異なる遊技が行われることを抑制し、ホールへの不利益を低減することができる。

【５１７３】

また、一方の特別図柄の動的表示において小当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の

動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が大当たり又は小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。また、一方の特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合に、他方の特別図柄の動的表示が実行中であり、かつ、該実行中の他方特別図柄の動的表示の当否結果が小当たりであったとき、今回設定された一方の特別図柄の動的表示の実行時間と、実行中の他方特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）とを比較する。そして、他方の特別図柄の動的表示の実行時間（残り時間）より一方の特別図柄の動的表示の実行時間の方が短いと判別された場合には、実行中の他方の特別図柄の動的表示を、ハズレの動的表示に変更しつつ、一方の特別図柄の動的表示と同時に停止する実行時間に再設定する。さらに、一方の特別図柄の動的表示が小当たりでない場合において、実行中の他方の特別図柄の動的表示が大当たりを導出し得る内容であったときは、一方の特別図柄における当否抽選を行わず、該一方の特別図柄の動的表示をハズレの動的表示として設定する。このように構成することで、一方の特別図柄による大当たり又は小当たりの実行中に、他方の特別図柄による大当たり又は小当たりが発生しないようにすることができ、重複した大当たり又は小当たり（有利状態）によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる。

【５１７４】

さらに、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置１１３に送信するように構成する。

【５１７５】

ここで、音声ランプ制御装置１１３は、各特別図柄の変動演出を実行する場合、変動パターンコマンドと表示態様コマンドとを共に（セットで）正常に受信できない場合、コマンド送信エラーと判定して、コマンド送信エラーが起こっていることを示唆するエラー変動（デフォルト変動）を実行してしまう。ここで、第２特別図柄の動的表示の変動パターン（変動時間）および当否結果を変更した場合に、変動パターンコマンドのみ、若しくは、停止種別コマンドのみを送信した場合、音声ランプ制御装置１１３は、本来、セットで送信されるべき変動パターンコマンド及び停止種別コマンドが送信されないことから、コマンド送信エラーと判定されるおそれがある。また、第２特別図柄の動的表示が変更されることを考慮して、音声ランプ制御装置１１３側の受信プログラムを変更すると、該制御プログラムを新たに設計しなければならないと共に、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムが煩雑になるおそれがある。

【５１７６】

そこで、第２８実施形態のパチンコ機１０では、一方の特別図柄の動的表示の内容に基づいて他方の特別図柄の動的表示の内容を変更する場合に、変更する他方の特別図柄の動的表示に関する変動パターンコマンドと停止種別コマンドとをセットで音声ランプ制御装置１１３に送信することで、音声ランプ制御装置１１３がコマンド送信エラーと判断することなく、正常な制御を実行することができるようになる。よって、特別図柄の動的表示の実行中に該動的表示の内容を変更する制御を実行した場合であっても、音声ランプ制御装置１１３側の制御プログラムを変更することなく、正常な制御を実行することができるので、新たな制御プログラムの設定等の必要がなくなり、設計工数の削減および制御負担の軽減を実現することができる。

【５１７７】

また、第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定値が段階的に増加するにつれて、大当たり乱数値の個数も段階的に均等に増加するように構成されている。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、均等に増加される大当たり乱数値の増加分のみを考

慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５１７８】

さらに、第２８実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の高確率状態において、設定値が低いほど大当たりが発生し難く、設定値が高いほど大当たりが発生し易い構成であるため、「超確率変動状態」において、設定値が低いほど該「超確率変動状態」の滞在期間が長くなり易い。その結果、設定値が低いほど「超確率変動状態」において小当たりに当選する回数が多くなり易いため、「超確率変動状態」で付与される遊技価値が多くなる。よって、たとえ設定値が低い場合であっても「超確率変動状態」に突入することで、遊技者に付与され得る遊技価値を設定値が高い場合より多くすることが可能となる。従って、「超確率変動状態」を設けることで、設定差における有利不利を逆転させることができ、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５１７９】

＜第２９実施形態＞

次に、図４８３から図５０２を参照して、第２９実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

【５１８０】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄と第２特別図柄との当否抽選において、ともに大当たりおよび小当たりに当選し得るように構成しつつ、各特別図柄において設定値ごとに大当たり乱数値の個数を増加させ、大当たり確率のみを変更するように構成していた。また、特別図柄の高確率状態において、低確率状態より大当たり乱数値の個数を増加させるように構成していた。いずれの場合であっても、大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填することで、遊技者による設定判別要素を少なくしつつ、遊技状態に応じて小当たり遊技に基づく遊技価値を得られるか否かの遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にしていた。

【５１８１】

これに対し、第２９実施形態のパチンコ機１０では、２の特別図柄（例えば、第１特別図柄および第２特別図柄）を設け、各特別図柄の抽選において高確率状態を設けずに低確率状態のみとし、いずれの特別図柄においても大当たりに当選し得る一方、所定の遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）において変動され易い１の特別図柄（例えば、第１特別図柄）では小当たりに当選せず、上記所定の遊技状態以外の遊技状態（例えば、「時間短縮状態」）において変動され易い他方の特別図柄（例えば、第２特別図柄）でのみ小当たりに当選するように構成する。また、上記他方の特別図柄で小当たりに当選した場合に開放される小入賞口７２ａ内に特別領域スイッチ２０８ｈ（所謂、Ｖ入賞口）を設け、該特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知された場合も大当たり遊技を発生し得るように構成する（所謂、１種２種混合機）。そして、各特別図柄の大当たり確率にのみ設定差を設けるように構成し、設定差を生じさせるために必要な大当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。

【５１８２】

以下、第２９実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２８実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第２９実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２８実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２８実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【５１８３】

まず、図４８３を参照して、第２９実施形態のパチンコ機１０の遊技盤１３の盤面構成について説明する。図４８３は、第２９実施形態におけるパチンコ機１０の遊技盤１３の正面図である。第２９実施形態の遊技盤１３の盤面構成において、第２８実施形態と相違する点は、普通電役６４ｃが通常状態（非当選状態）において、遊技盤１３の盤面内に没入し、普通図柄に当選した場合に遊技盤１３の前面側へ突出する出没式である点と、第２始

動口６４ｂが普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで球が転動しきった場合にのみ入賞し得る位置に配置されている点と、可変入賞装置６５（大入賞口６５ａ）が遊技盤１３の正面視中央下部に配置されている点と、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａ内に特別領域スイッチ２０８ｈが設けられている点と、スルーゲート６７と普通電役６４ｃとの間の位置に右側一般入賞口６３ｃが配置されている点と、である。その他の構成および機能は、第２８実施形態のパチンコ機１０と同一又は略同一である。

【５１８４】

第２９実施形態の普通電役６４ｃは、普通図柄の可変表示結果に応じて１枚の板を突出状態又は没入状態に駆動制御するように構成されている。この普通電役６４ｃは、通常状態（デフォルト状態）では、遊技盤１３の盤面前面より没入した位置に収納されており、該没入状態では遊技盤１３の盤面を流下する球に対して影響を与えないように配置される。一方、普通図柄の可変表示に当選した場合に、上記収納状態から遊技盤１３の盤面前面より突出した状態となり、普通電役６４ｃが突出状態となっている場合に、該普通電役６４ｃの上面を傾斜に沿って右端から左方向へ球が転動可能となる。そして、該普通電役６４ｃが突出状態を維持している間に該普通電役６４ｃの左端まで球が転動されると、第２始動口６４ｂへ球を誘導可能に構成されている。

【５１８５】

なお、第２９実施形態において、第２始動口６４ｂへ球を入賞させる場合は、普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動しきったときのみ入賞可能に構成され、その他のルート（流路）では第２始動口６４ｂへ球が入賞し得ないように構成されている。第２９実施形態では、小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知された場合、いずれの遊技状態（期間）であっても大当たりを発生する構成となっている。また、第２９実施形態では、第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて小当たり遊技が発生し易くなっており、この小当たりに当選することで大当たりを発生し得る小入賞口７２ａが開放され、該小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知されてしまうと、遊技者が容易に遊技価値を取得可能となってしまう。このため、所定の大当たりに当選した後に実行される遊技状態（期間）でのみ（第２９実施形態では、「時間短縮状態」）、第２始動口６４ｂへ球が入賞し得るように構成し、遊技仕様として想定しない遊技価値が遊技者に付与されてしまうことを防止するように構成されている。

【５１８６】

普通電役６４ｃの上部（上面）には、該普通電役６４ｃの上面を転動する球と衝突して、該球を減速させる減速部材（図示せず）が形成されている。第２９実施形態では、突出状態の普通電役６４ｃの上面を右端から左端まで転動する球がこの減速部材と衝突することによって、普通電役６４ｃの上面の右端から左端まで転動する時間を長くするように構成されている。具体的には、普通電役６４ｃの右端から左端までの上面を球が転動する場合に、約３秒程度の時間を要するように構成されている。従って、右打ち遊技により発射された球は、突出状態の普通電役６４ｃ上を転動している間（即ち、約３秒間）に普通電役６４ｃが没入状態となった場合には、球の自重により、遊技盤１３の鉛直方向下方に流下し、遊技盤１３の盤面下方へ流下する。一方、普通電役６４ｃ上を転動している間に普通電役６４ｃの突出状態が維持されている場合は、普通電役６４ｃ上を転動しきって、普通電役６４ｃの遊技盤１３の正面視左側に配置された第２始動口６４ｂ側へと流下するように構成されている。

【５１８７】

なお、普通電役６４ｃの上面を転動する時間は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「３秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）となるように構成してもよいし、「３秒」以上の長い時間（例えば、「５秒」）となるように構成してもよい。

【５１８８】

第２９実施形態の第１始動口６４ａの正面視下側には可変入賞装置６５が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の大入賞口６５ａが設けられている。

【５１８９】
第２９実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４８４参照）での第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選が大当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、大当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の特別ＬＥＤ群３９ｂを点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその大当たりに対応した停止図柄（例えば、「７７７」）を表示させて、大当たり遊技の発生が示される。その後、可変入賞装置６５に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が大入賞口６５ａ内に入賞し易い特別遊技状態（大当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特別遊技状態として、通常時には閉鎖されている大入賞口６５ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「３０秒」経過するまで、或いは、球が１０個入賞するまで）開放される。

【５１９０】
この大入賞口６５ａは、所定条件の成立（即ち、開放から所定時間が経過、又は、開放中に所定数の入賞を検知）に基づいて閉鎖され、その閉鎖後、再度、その大入賞口６５ａが所定時間開放される。この大入賞口６５ａの開閉動作は、大当たり種別に応じて繰り返し実行され、最高で例えば１６回（１６ラウンド）繰り返し可能にされている。この開閉動作が行われている状態が、遊技者にとって有利な特別遊技状態（大当たり状態）の一形態であり、遊技者には、遊技上の価値（遊技価値）の付与として通常時より多量の賞球の払い出しが行われる。

【５１９１】
第２９実施形態の可変入賞装置６５は、遊技盤１３の正面視中央下部に配設されているため、左打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット８０の正面視左側を通過した球）と、右打ち遊技で発射された球（即ち、可変表示装置ユニット８０の正面視右側を通過した球）とが、それぞれ入賞し得るように構成されている。これにより、遊技状態ごと（発射態様ごと）に複数の可変入賞装置を設ける必要がなくなり、パチンコ機１０の部品点数を削減して、パチンコ機１０の製造コストを削減することができる。

【５１９２】
ここで、第２９実施形態において判定される大当たり種別としては、第１始動口６４ａへの入賞に基づいて、「１６Ｒ大当たり」、及び、「４Ｒ大当たり」が用意されている（図４８７（ａ）参照）。また、第２始動口６４ｂへの入賞に基づいて、「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」、及び、「４Ｒ大当たり」が用意されている（図４８７（ｂ）参照）。

【５１９３】
「１６Ｒ大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。また、「８Ｒ大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。さらに、「４Ｒ大当たり」の大当たり種別とは、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たりの後に、普通図柄が高確率状態となる「時間短縮状態」へ移行する大当たりのことである。

【５１９４】
第２９実施形態の「時間短縮状態」とは、各特別図柄の大当たり確率が「通常遊技状態」と同様に低確率状態であるが、普通図柄の変動時間（可変表示時間）が短縮され、かつ、普通電役６４ｃの開放時間も長時間となる所謂「時短機能」が付与された状態をいう。即ち、「時間短縮状態」は、特別図柄による大当たりが「通常遊技状態」と同等であるものの、普通図柄による可変表示結果が短時間で導出され易く、また、普通電役６４ｃの開放状態が長くなる状態となる。よって、「時間短縮状態」では、所謂、入賞補助状態となり、右打ち遊技により発射された球が第２始動口６４ｂへと入賞し易くなるため、特図２の動的表示を連続的に実行させることができるとともに、該第２始動口６４ｂへの入賞に基づく賞球（例えば、１個／入賞）を得て持ち球の減少を抑えながらの遊技を行うことが可能となる。

【５１９５】
なお、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」は、特別図柄および大当

たり種別ごとに付与される回数が異なるように設定されている。そして、各大当たり後に、該大当たり毎に予め定められた規定回数（第２９実施形態では、第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が１０回、若しくは、第２特別図柄の動的表示が１回、又は、第１特別図柄および第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が１００回若しくは第２特別図柄の動的表示が７回）の特別図柄の動的表示が実行されるまで維持される。そして、上記規定回数の特別図柄の動的表示が実行された後は、「時間短縮状態」から「通常遊技状態」に移行するように構成されている。各特別図柄毎に付与される時短回数については、図４８７を参照しながら後述する。

【５１９６】

第２始動口６４ｂの正面視左側（下流側）には、第２可変入賞装置７２が配設されており、その略中央部分に横長矩形状の小入賞口７２ａが設けられている。そして、小入賞口７２ａ内には特別領域スイッチ２０８ｈが設けられており、小入賞口７２ａに流入した球を検知可能に構成されている。

【５１９７】

第２９実施形態のパチンコ機１０においては、主制御装置１１０（図４８４参照）での第２特別図柄の抽選が小当たりとなる場合、所定時間（変動時間）が経過した後に、小当たりの停止図柄となるように特別図柄表示装置３９の下方ＬＥＤ群３９ｂ２を点灯表示させると共に、第３図柄表示装置８１にその小当たりに対応した停止図柄（例えば、「３４１」、「１３４」、「１４３」等）を表示させて、小当たり遊技の発生が示される。その後、第２可変入賞装置７２に設けられた開閉板（図示せず）が開放されて球が小入賞口７２ａ内に入賞し易い特殊遊技状態（小当たり遊技）に遊技状態が遷移する。この特殊遊技状態として、通常時には閉鎖されている小入賞口７２ａが、所定条件が成立するまで（例えば、「１．８秒」経過するまで、或いは、球が１個入賞するまで）開放される。

【５１９８】

小入賞口７２ａへ流入した球は、該小入賞口７２ａ内に設けられる特別領域スイッチ２０８ｈによって検知される。この特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検知された場合（所謂、Ｖ入賞）、該小当たり遊技の起因となった動的表示に関する情報を記憶する保留球実行エリア２７３ｆａに設けられた小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ５に格納される後述する小当たり種別カウンタＣ５（図４８５参照）の値に基づいて、小当たり種別が決定され、該小当たり種別に基づいた所定の大当たり遊技が開始される。よって、小当たりに遊技に当選することで、間接的に大当たり遊技も付与され得る遊技仕様となっており、如何にして大当たり又は小当たりに当選させるか否かという遊技性を実現している。なお、小当たり種別等については後述する。

【５１９９】

スルーゲート６７の遊技盤１３正面視下方であって、普通電役６４ｃの右端部の遊技盤１３正面視上方には、右側一般入賞口６３ｃが配置されている。この右側一般入賞口６３ｃは、一般入賞口６３と同様、球が入賞することにより１０個の球が賞球として払い出される入賞口である。

【５２００】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄の大当たり遊技中、特別図柄の小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中（即ち、普通電役６４ｃの開放延長状態中）において右打ち遊技によって遊技が行われ得るように構成されている。具体的には、右打ち遊技によって発射された球が、大当たり遊技中に開放される大入賞口６５ａ、小当たり遊技中に開放される小入賞口７２ａ、又は、「時間短縮状態」中に入賞し得る第２始動口６４ｂ（以下、「入賞口６５ａ，７２ａ，６３ｃ」と称する場合がある）以外に、上記右側一般入賞口６３ｃにも入賞し得るように構成されている。

【５２０１】

従来、大当たり遊技中、小当たり遊技中、又は、「時間短縮状態」中は、各状態に対して直接的に関連付けられた１の入賞口（即ち、大入賞口６５ａ、小入賞口７２ａ又は第２始動口６４ｂ）に球を入賞させ、該入賞に基づいて遊技価値を遊技者に付与するように構成

されている。しかしながら、上記各状態において入賞し得る入賞口６５ａ，７２ａ，６３ｃがそれぞれ固定的であり、遊技が単調なものとなってしまい、この点について未だ改良の余地がある。

【５２０２】

そこで、上記各状態中において、直接的に関連する入賞口６５ａ，７２ａ，６４ｂ以外に右側一般入賞口６３ｃにも球が入賞し得るように構成することで、上記各状態中に直接的に関連する入賞口６５ａ，７２ａ，６４ｂへの入賞による遊技価値以外の遊技価値を上記状態中に遊技者に付与することができる。よって、右側一般入賞口６３ｃに球が入賞することで上記状態中に付与される遊技価値を増幅するため、上記各状態中に如何にして右側一般入賞口６３ｃに入賞させるか否かという遊技性を創出し、遊技の興趣を向上することができる。

【５２０３】

また、大当たり遊技中において、１のラウンド中に規定入賞数の球（例えば、１０個）を大入賞口６５ａに入賞させた場合、又は、規定開放時間（例えば、「１０秒」）が経過した場合に、大入賞口６５ａが閉鎖されるインターバル時間が設けられている。このような場合、インターバル時間中（即ち、大入賞口６５ａの閉鎖中）には大入賞口６５ａには球が入賞し得ないように構成されている。よって、遊技者は、上記規定入賞数の球を発射した後、インターバル時間の間、球の発射を停止し、再び大入賞口６５ａが開放されるまで球の発射停止を継続する遊技（所謂、止め打ち遊技）を行って、遊技者自身が保有する球の減少を抑制する行為を行う場合がある。上記止め打ち遊技が行われた場合、その発射されなかった球分、パチンコ機１０の稼働（発射球数）が減少するため、上記止め打ち遊技を頻繁に行われてしまうと、遊技ホールの利益が低下してしまうおそれがある。

【５２０４】

そこで、大入賞口６５ａの上流側に右側一般入賞口６３ｃを配置し、右打ち遊技で発射された球が該右側一般入賞口６３ｃへも入賞し得るように構成する。このように構成することで、上記規定入賞数の球を発射させた場合であっても、一部の球が右側一般入賞口６３ｃに入賞し得て、上記規定入賞数分の発射球のみでは大入賞口６５ａが閉鎖されない状況を創り出すことができる。その結果、例えば、規定入賞数の球を大入賞口６５ａに入賞させる前に上記規定開放時間が経過する現象が生じた場合には、遊技者は規定入賞数の球を大入賞口６５ａに入賞させることができず、止め打ち遊技を行うことによる球の減少抑制効果より、規定入賞数の球を大入賞口６５ａに入賞させれなかった場合の損失の方が大きくなる。よって、遊技者に止め打ち遊技を行った場合のメリットよりデメリットを付与し易くすることで、遊技者に止め打ち遊技を行わせず、継続して球を発射させることを促し、遊技ホールの利益の低下を抑制することができる。なお、上記効果は、小当たり遊技中における小入賞口７２ａ、又は、「時間短縮状態」中における第２始動口６４ｂに対しても同様の効果を得られる。

【５２０５】

次に、図４８４を参照して、第２９実施形態のパチンコ機１０の電気的構成について説明する。図４８４は、第２９実施形態のパチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【５２０６】

第２９実施形態の主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、大当たり乱数テーブル２７２ａ、大当たり種別テーブル２７２ｂ、保留数テーブル２７２ｃ、停止パターンテーブル２７２ｄ、変動パターンテーブル２７２ｅ、普図当たり乱数テーブル２７２ｆ、普図変動テーブル２７２ｇ、電役開放テーブル２７２ｈ、大当たり開放テーブル２７２ｉ、小当たり開放テーブル２７２ｊを少なくとも格納している。また、第２９実施形態のＲＡＭ２７３には、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１、第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１、普図当たり乱数カウンタＣ４、第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２のほか、小当たり種別カウンタＣ５が設けられている。主制御装置１１０は、ＲＡＭ２７３に格納された各種カウンタと、ＲＯＭ

２７２に格納された各種テーブルとによって、上記の主要な制御を実行する。
【５２０７】
ここで、図４８５を参照して、第２９実施形態の主制御装置１１０のＲＡＭ２７３内に設けられるカウンタ等について説明する。これらのカウンタ等は、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定、普通図柄表示装置８３における可変表示の表示結果の抽選などを行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１で使用される。また、各種カウンタの説明の中で、図４８６から図４９３を参照して、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納された各種テーブルについても説明する。
【５２０８】
第２９実施形態では、大当たり抽選や小当たり抽選、特別図柄表示装置３９の動的表示の設定、および、第３図柄表示装置８１の変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり図柄の停止種別の選択に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の選択に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、大当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する第１初期値乱数カウンタＣＩＮＩ１と、変動パターン選択に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり図柄の停止種別の選択に使用する小当たり種別カウンタＣ５とが用いられる。
【５２０９】
また、普通図柄表示装置８３の抽選には、普図当たり乱数カウンタＣ４（第１６実施形態における第２当たり乱数カウンタＣ４と同等）が用いられ、普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値設定には第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２（第１６実施形態における第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２と同等）が用いられる。
【５２１０】
これら各カウンタは、更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後「０」に戻るループカウンタとなっている。
【５２１１】
各カウンタは、例えば、タイマ割込処理（図４６６参照）の実行間隔である４ミリ秒間隔で更新され、また、一部のカウンタは、メイン処理（図３８５参照）の中で不定期に更新されて、その更新値がＲＡＭ２７３の所定領域に設定されたカウンタ用バッファ２７３ｃに適宜格納される。詳細については後述するが、ＲＡＭ２７３には、第１特別図柄に関する４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）からなる第１保留球格納エリア２７３ｄと、第２特別図柄に関する４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）からなる第２保留球格納エリア２７３ｅとが設けられている。第１保留球格納エリア２７３ｄには、第１始動口６４ａへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値がそれぞれ格納される。また、第２保留球格納エリア２７３ｅには、第２始動口６４ｂへの入球タイミングに合わせて、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣ５の各値がそれぞれ格納される。なお、各カウンタの更新は、第２８実施形態と同等であるので、その説明を省略する。
【５２１２】
ここで、図４８６を参照して、第２９実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図４８６（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図４８６（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。
【５２１３】
第２９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ大当たり確率が異なるように構成されている。また、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値

が割り振られていない一方、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２には小当たり遊技に当選する小当たり乱数値が割り振られている。

【５２１４】

また、第２９実施形態では、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定値「１」から「６」に変位させるために必要となる大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補填するように構成されている。このようにして大当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごとに大当たりとなる確率が変更される。

【５２１５】

一方、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、各設定値における小当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように小当たり乱数値の個数を各設定値毎で同一とすることにより、すべての設定値での小当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【５２１６】

このように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄および第２特別図柄の設定値の変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、該第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、増加される大当たり乱数値の個数が、ハズレ乱数値の個数以下となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５２１７】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。即ち、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にのみ割り振られている小当たり乱数値ではなく、両大当たり乱数テーブル２７２ａに割り振られているハズレ乱数値の個数を変化させるように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第２特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値の個数を補填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値の個数から大当たり乱数値の個数の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５２１８】

さらに、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のうち、ハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、第１特別図柄又は第２特別図柄の動的表示で最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５２１９】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。

【５２２０】
ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられ、該パチンコ機１０における遊技結果等を表示するデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示され易い大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数と、小当たり遊技に対応する小当たり乱数値の個数とを設定毎にともに変更した場合、その大当たり遊技および小当たり遊技の２つの要素の出現率を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、パチンコ機１０の設定判別が推測され易くなってしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。
【５２２１】
そこで、確率設定値の設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、小当たりの出現率からはパチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、確率設定値の判別要素を１つの乱数値に基づく役の出現率に限定し、例えば、出玉率の低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【５２２２】
図４８６（ａ）で示すように、第２９実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５２２３】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２２４】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９５０個で、その値「５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９５０／１００００＝９９．５／１００（即ち、９９．５％）となるように設定されている。
【５２２５】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５２個で、その値「０～５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の大当たり確率は、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。
【５２２６】
また、設定値が「２」の場合、設定値が「１」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２２７】

よって、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４８個で、その値「５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４８／１００００＝９９．４８／１００（即ち、９９．４８％）となるように設定されている。

【５２２８】

即ち、設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５％→０．５２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２２９】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５４個で、その値「０～５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の大当たり確率は、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【５２３０】

また、設定値が「３」の場合、設定値が「１」及び「２」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【５２３１】

よって、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４６個で、その値「５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４６／１００００＝９９．４６／１００（即ち、９９．４６％）となるように設定されている。

【５２３２】

即ち、設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５２％→０．５４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２３３】

次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５６個で、その値「０～５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の大当たり確率は、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。

【５２３４】

また、設定値が「４」の場合、設定値が「１」～「３」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「４」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。

【５２３５】

よって、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４４個で、その値「５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４４／１００００＝９９．４４／１００（即ち、９９．４４％）となるように設定されている。

【５２３６】

即ち、設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５４％→０．５６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であると

いえる。
【５２３７】
次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５８個で、その値「０～５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の大当たり確率は、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。
【５２３８】
また、設定値が「５」の場合、設定値が「１」～「４」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「５」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２３９】
よって、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４２個で、その値「５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４２／１００００＝９９．４２／１００（即ち、９９．４２％）となるように設定されている。
【５２４０】
即ち、設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５６％→０．５８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５２４１】
次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６０個で、その値「０～５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の大当たり確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。
【５２４２】
また、設定値が「６」の場合、設定値が「１」～「５」の場合と同様、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）が割り振られていない。つまり、設定値「６」の第１特別図柄における小当たり確率は、０％であり、第１始動口６４ａへの入賞に基づく小当たり遊技は発生しない構成となっている。
【５２４３】
よって、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１ではハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値以外の残りの９９４０個で、その値「６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄におけるハズレ確率は、９９４０／１００００＝９９．４／１００（即ち、９９．４％）となるように設定されている。
【５２４４】
即ち、設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上しており（０．５８％→０．６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５２４５】
このように、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。
【５２４６】
次に、図４８６（ｂ）で示すように、第２９実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大

当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５０個で、その値「０～４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５２４７】

ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１２５０個で、その値「５０～１２９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２４８】

従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８７００個で、その値「１３００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８７００／１００００＝８７／１００（即ち、８７％）となるように設定されている。

【５２４９】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２個で、その値「０～５１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。

【５２５０】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、１２５０個で、その値「５２～１３０１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２５１】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９８個で、その値「１３０２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９８／１００００＝８６．９８／１００（即ち、８６．９８％）となるように設定されている。

【５２５２】

即ち、設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５％→０．５２％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２５３】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４個で、その値「０～５３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【５２５４】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」と同様、１２５０

個で、その値「５４～１３０３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２５５】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９６個で、その値「１３０４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９６／１００００＝８６．９６／１００（即ち、８６．９６％）となるように設定されている。

【５２５６】

即ち、設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５２％→０．５４％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２５７】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５６個で、その値「０～５５」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５６／１００００＝０．５６／１００（即ち、０．５６％）となるように設定されている。

【５２５８】

ここで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「３」と同様、１２５０個で、その値「５６～１３０５」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」から「３」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。

【５２５９】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９４個で、その値「１３０６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９４／１００００＝８６．９４／１００（即ち、８６．９４％）となるように設定されている。

【５２６０】

即ち、設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５４％→０．５６％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５２６１】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５８個で、その値「０～５７」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５８／１００００＝０．５８／１００（即ち、０．５８％）となるように設定されている。

【５２６２】

ここで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「４」と同様、１２５０個で、その値「５８～１３０７」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」から「４」

と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。
【５２６３】
従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９２個で、その値「１３０８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９２／１００００＝８６．９２／１００（即ち、８６．９２％）となるように設定されている。
【５２６４】
即ち、設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５６％→０．５８％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５２６５】
次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６０個で、その値「０～５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。
【５２６６】
ここで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」から「５」と同様、１２５０個で、その値「６０～１３０９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄における小当たり確率は、設定値「１」から「５」と同様、１２５０／１００００＝１２．５／１００（即ち、１２．５％）となるように設定されている。
【５２６７】
従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２においてハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８６９０個で、その値「１３１０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、第２特別図柄におけるハズレ確率は、８６９０／１００００＝８６．９／１００（即ち、８６．９％）となるように設定されている。
【５２６８】
即ち、設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等であるものの、大当たり確率が若干向上しており（０．５８％→０．６％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５２６９】
このように、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値の個数ではなくハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成されている。
【５２７０】
第２９実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、両大当たり乱数テーブル２７２ａ１，２７２ａ２に存在するハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、その増加する大当たり乱数値の個数が、最も低い確率設定値におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（以下）となるように構成する。また、小当たり乱数値の個数を、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の個数の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を

抑制することができる。
【５２７１】
図４８５に戻って、説明を続ける。小当たり種別カウンタＣ５は、小当たりとなった場合の小当たり種別を決定するものであり、所定の範囲（例えば、「０～９９」）内で順に１ずつ加算され、最大値（例えば、「０～９９」の値を取り得るカウンタの場合は「９９」）に達した後に「０」に戻る構成となっている。小当たり種別カウンタＣ５の値は、例えば、定期的に（第２９実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。
【５２７２】
そして、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１～第４エリアのうち、大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアと同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５に格納される。なお、２以上のカウンタの更新最大値を同等の値とした場合、一方のカウンタの抽出結果に基づいて他方のカウンタの更新内容が把握されるおそれがある。そのため、各カウンタの更新最大値がそれぞれ異なるように構成してもよい。
【５２７３】
ここで、例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）でなければ、即ち、ハズレとなる乱数（ハズレ乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや、停止図柄の種別（以下、「停止種別」と称する場合がある）は、ハズレ時のものとなる。一方で、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる乱数（大当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は大当たり時のものとなる。この場合、その大当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された大当たり種別カウンタＣ２の値が示す大当たり種別に対応して決定される。また、第２保留球格納エリア２７３ｅ内の１の保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる乱数（小当たり乱数値）であれば、変動演出における変動パターンや停止種別は小当たり時のものとなる。この場合、その小当たり時の変動パターンおよび停止種別は、同じ保留エリアに格納された小当たり種別カウンタＣ５の値が示す小当たり種別に対応して決定される。そして、小当たり遊技中に特別領域スイッチ２０８ｈに球が通過した場合、小当たり種別に対応する大当たり遊技が発生するように構成されている。
【５２７４】
第２９実施形態のパチンコ機１０における大当たり種別カウンタＣ２の値は、第２８実施形態と同様、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該大当たり種別カウンタＣ２と、ＲＯＭ２７２に格納された大当たり種別テーブル２７２ｂとに基づいて、大当たり種別が決定される。この大当たり種別テーブル２７２ｂには、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照される特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４８７（ａ）参照）と、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４８７（ｂ）参照）とが設けられている。
【５２７５】
また、第２９実施形態のパチンコ機１０における小当たり種別カウンタＣ５の値は、「０～９９」の範囲のループカウンタとして構成されて、該小当たり種別カウンタＣ５とＲＯＭ２７２に格納された小当たり種別テーブル２７２ｂ３（図４８７（ｃ）参照）とに基づいて、小当たり種別が決定される。この小当たり種別テーブル２７２ｂ３には、第２特別図柄の第２抽選遊技で参照される特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３のみが設けられ、第１特別図柄の第１抽選遊技で参照されるテーブルは設けられていない。これは、第１特別図柄では小当たりに当選し得ない設定であるため、第１特別図柄用の小当たり種別テーブルを設ける必要がないからである。

【５２７６】
ここで、図４８７（ａ）乃至図４８７（ｃ）を参照して、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２及び特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３について説明する。図４８７（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の一例を模式的に示した図であり、図４８７（ｂ）は、同じくＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の一例を模式的に示した図であり、図４８７（ｃ）は、同じくＲＯＭ２７２に記憶される第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３の一例を模式的に示した図である。
【５２７７】
図４８７（ａ）及び図４８７（ｂ）に示すように、各大当たり種別テーブル２７２ｂ１，２７２ｂ２は、特別図柄の種別（即ち、第１特別図柄か第２特別図柄か）と、該特別図柄の種別に応じた大当たり種別と、大当たり種別カウンタＣ２の値とを対応付けたテーブルである。また、図４８７（ｃ）に示すように、小当たり種別テーブル２７２ｂ３は、第２特別図柄の小当たり種別と、小当たり種別カウンタＣ５の値とを対応付けたテーブルである。
【５２７８】
第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が１回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１０回実行されるまでの間、普通図柄の可変表示時間が短くなり、かつ、該可変表示の当選に基づく普通電役６４ｃの突出回数が多くなるとともに突出時間も長くなる状態（即ち、「時間短縮状態」）に遷移する「４Ｒ大当たり」と、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「１６Ｒ大当たり」とがある（図４８７（ａ）参照）。
【５２７９】
また、第２特別図柄の大当たり種別として、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「４Ｒ大当たり」と、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「８Ｒ大当たり」と、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる「１６Ｒ大当たり」とがある（図４８７（ｂ）参照）。
【５２８０】
さらに、第２特別図柄の小当たり種別として、３つの小当たり種別が設けられ、そのすべてにおいて最大ラウンド数が１ラウンドの小当たり遊技が実行される。また、各小当たり種別として、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合に、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「４Ｒ大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合に、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状態」となる大当たり遊技が発生する「８Ｒ大当たり対応小当たり」と、該小当たり遊技時に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合に、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に、第２特別図柄の動的表示が７回実行されるまで、又は、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示が合計１００回実行されるまでの間「時間短縮状

態」となる大当たり遊技が発生する「１６Ｒ大当たり対応小当たり」とがある（図４８７（ｃ）参照）。

【５２８１】

特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１及び特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２では、それぞれ、各大当たり種別に対して、その大当たり種別を決定する大当たり種別カウンタＣ２の取り得る値が対応付けられている。また、特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３では、それぞれ、各小当たり種別に対して、その小当たり種別を決定する小当たり種別カウンタＣ５の取り得る値が対応付けられている。

【５２８２】

図４８７（ａ）の特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１の例では、「４Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～９８」が対応付けられ、「１６Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「９９」が対応付けられている。

【５２８３】

具体的には、第２９実施形態における第１特別図柄の当否抽選において、第１保留球格納エリア２７３ｄのいずれかの第１保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第１保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「７」であれば、大当たり種別として「４Ｒ大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「９９」であれば、大当たり種別として「１６Ｒ大当たり」が決定される。

【５２８４】

即ち、第１抽選遊技である第１特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「４Ｒ大当たり」の大当たり種別が９９％、「１６Ｒ大当たり」の大当たり種別が１％、の割合で当選することとなる。

【５２８５】

また、図４８７（ｂ）の特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２の例では、「４Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「０～２９」が対応付けられ、「８Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「３０～５９」が対応付けられ、「１６Ｒ大当たり」に対して大当たり種別カウンタＣ２の値「６０～９９」が対応付けられている。

【５２８６】

第２９実施形態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２７３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２に格納された大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別が特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２から決定される。例えば、大当たり種別カウンタＣ２の値が「１７」であれば、大当たり種別として「４Ｒ大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「４０」であれば、大当たり種別として「８Ｒ大当たり」が決定され、大当たり種別カウンタＣ２の値が「８９」であれば、大当たり種別として「１６Ｒ大当たり」が決定される。

【５２８７】

即ち、第２抽選遊技である第２特別図柄の動的表示で大当たりに当選した場合に、「４Ｒ大当たり」の大当たり種別が３０％、「８Ｒ大当たり」の大当たり種別が３０％、「１６Ｒ大当たり」の大当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。

【５２８８】

また、図４８７（ｃ）の特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３の例では、「４Ｒ大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタＣ５の値「０～２９」が対応付けられ、「８Ｒ大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタＣ５の値「３０～５９」が対応付けられ、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」に対して小当たり種別カウンタＣ５の値「６０～９９」が対応付けられている。

【５２８９】
第２９実施形態における第２特別図柄の当否抽選において、第２保留球格納エリア２７３ｅのいずれかの第２保留エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１に格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が小当たりとなる値であった場合に、同じ第２保留エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５に格納された小当たり種別カウンタＣ５の値に対応付けられた小当たり種別が特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３から決定される。例えば、小当たり種別カウンタＣ５の値が「２７」であれば、小当たり種別として「４Ｒ大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「５０」であれば、小当たり種別として「８Ｒ大当たり対応小当たり」が決定され、小当たり種別カウンタＣ５の値が「９５」であれば、小当たり種別として「１６Ｒ大当たり対応小当たり」が決定される。
【５２９０】
即ち、第２抽選遊技である第２特別図柄の動的表示で小当たりに当選した場合に、「４Ｒ大当たり対応小当たり」の小当たり種別が３０％、「８Ｒ大当たり対応小当たり」の小当たり種別が３０％、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」の小当たり種別が４０％、の割合で当選することとなる。そして、その小当たり遊技中に小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈで球が検知されることで、上記小当たり種別に対応した大当たり遊技（即ち、「４Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」又は「１６Ｒ大当たり」）が開始される。よって、第２特別図柄における小当たり種別と、第２特別図柄における大当たり種別とが実質的に同一の割り振りとなっており、第２特別図柄で小当たりに当選して特別領域スイッチ２０８ｈに球を入賞させることで、第２特別図柄で大当たりした場合と同等の割合で遊技価値を得ることが可能となる。
【５２９１】
なお、第２特別図柄における大当たりと小当たりとで同等の遊技価値が得られるように構成した場合、第２特別図柄の動的表示（変動演出）において、大当たりに当選したか小当たりに当選したかを遊技者から判別困難又は判別不能に構成することで、遊技価値の付与契機を曖昧にすることができる。その結果、設定変更に伴う大当たり確率を遊技者に推測させ難くすることができるので、例えば、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【５２９２】
このように、第２９実施形態のパチンコ機１０において、第１特別図柄による第１抽選遊技では最も遊技価値が高い「１６Ｒ大当たり」の選択割合が１％である一方、第２特別図柄による第２抽選遊技では大当たり当選に伴う「１６Ｒ大当たり」の選択割合が４０％であり、また、小当たり当選に伴う「１６Ｒ大当たり対応小当たり」の選択割合が４０％であるため、第１特別図柄による抽選遊技より、第２特別図柄による抽選遊技の方が、遊技者にとって遊技価値が大きい設定となっている。このため、遊技者は、如何にして第２特別図柄による抽選を受けるか、即ち、第１始動口６４ａへ入球させるより第２始動口６４ｂへ入球させるかという遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣が高められている。
【５２９３】
なお、大当たりとなった場合にそれぞれの大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、機種によって適宜設定される。そして、その設定された確率に応じて、大当たり種別テーブル２７２ｂ又は小当たり種別テーブル２７２ｂ３にて、各大当たり種別又は各小当たり種別に対して対応付けられる大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ５の値が規定される。
【５２９４】
また、大当たり種別又は小当たり種別が選択される確率は、パチンコ機１０の遊技状態に応じて変更されてもよい。この場合、各遊技状態に対応する大当たり種別テーブル２７２ｂ又は小当たり種別テーブル２７２ｂ３を用意し、それぞれの大当たり種別テーブル２７２ｂ又は小当たり種別テーブル２７２ｂ３において、各大当たり種別又は各小当たり種別

に対して対応付ける大当たり種別カウンタＣ２又は小当たり種別カウンタＣ５の値の数を変更すればよい。

【５２９５】

図４８５に戻って、各種カウンタの説明を続ける。停止パターン選択カウンタＣ３は、例えば「０～９９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。

【５２９６】

第２９実施形態では、保留されている変動演出の保留数と停止パターン選択カウンタＣ３の値とによって、第３図柄表示装置８１で表示される大当たり時およびハズレ時の変動演出の大まかな演出態様が選択される。具体的には、「リーチ表示」が発生しない「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様と、「リーチ表示」として「ノーマルリーチ」の変動要素のみが実行される「ノーマルリーチ」演出態様と、該「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スーパーリーチ」の変動要素が実行される「スーパーリーチ」演出態様と、同じく「ノーマルリーチ」の変動要素から発展して「スペシャルリーチ」の変動要素が実行される「スペシャルリーチ」演出態様と、上記各「リーチ表示」のいずれかが実行され得る「特殊変動」演出態様との６つの演出態様が選択される。

【５２９７】

停止パターン選択カウンタＣ３の値は、例えば定期的に（第２９実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第１始動口６４ａに対応する第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での停止パターン選択カウンタＣ３の値が、第２始動口６４ｂに対応する第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３に格納される。

【５２９８】

第２９実施形態のパチンコ機１０では、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在保留中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）とに応じて、停止パターン選択カウンタＣ３の値を参照する停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成されている。即ち、停止パターンテーブル２７２ｄは、複数種類設けられ、待機中の両特別図柄の変動演出の数（保留球数）等によって選択されるように構成されている。

【５２９９】

また、第２９実施形態では、変動演出の詳細な変動パターンを決定する場合に、まず、ＲＯＭ２７２に備えられた保留数テーブル２７２ｃに基づいて、変動演出の当否と、現在の遊技状態と、現在の変動演出の数（保留球数）とに対応したいずれかの停止パターンテーブル２７２ｄが選択される。そして、選択された停止パターンテーブル２７２ｄと停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様を選択する。その後、選択された演出態様と後述する変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて、変動演出の詳細な変動パターン（変動時間）が決定される。

【５３００】

ここで、図４８８を参照して、保留数テーブル２７２ｃの詳細について説明する。図４８８は、保留数テーブル２７２ｃを模式的に示した図である。上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂに球が入球したことに基づいて変動演出（動的表示。以下、同様。）を行う場合に、該変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、同じくその時点における特図１及び特図２の変動演出の合計保留数とに基づいて保留数テーブル２７２ｃを参照し、いずれかの停止パターンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５を選択するように構成されている。そして、選択された停止パタ

ーンテーブル２７２ｄ１～２７２ｄ５と停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて変動演出の大まかな演出態様が決定される。
【５３０１】
具体的には、図４８８の保留数テーブル２７２ｃで示すように、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「１個～３個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって合計保留球数が「１個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１（図４８９（ａ）参照）が選択される。
【５３０２】
また、「通常遊技状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「４個～８個」の場合、又は、「時間短縮状態」のハズレ抽出時であって保留球数が「２個～８個」の場合には、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２（図４８９（ｂ）参照）が選択される。
【５３０３】
さらに、大当たりの当選時（即ち、「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」及び「４Ｒ大当たり」の抽出時）には、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４（図４９０（ａ）参照）が選択される。
【５３０４】
また、小当たり当選時（即ち、小当たり遊技の抽出時）にも、いずれの遊技状態又は保留球数であっても、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５（図４９０（ｂ）参照）が選択される。
【５３０５】
即ち、いずれかの大当たりに当選した場合は、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、大当たりの種別のみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｄテーブル２７２ｄ４）が選択され、小当たりに当選した場合には、その時点での保留球数や遊技状態に関係なく、小当たりに当選したことのみに基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ｅテーブル２７２ｄ５）が選択され、大当たり又は小当たりのいずれにも当選しなかった場合（即ち、ハズレ時）にのみ、その時点での保留球数や遊技状態に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄ（Ａテーブル２７２ｄ１又はＢテーブル２７２ｄ２）が選択される。
【５３０６】
なお、大当たり又は小当たりに当選した場合においても、保留球数に応じて停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成してもよい。例えば、大当たりに当選した場合に保留球数が多いとき、比較的短い変動パターンが選ばれ易い停止パターンテーブル２７２ｄ（例えば、「高速変動」の変動要素が５秒間の「スーパーリーチ」演出態様や「スペシャルリーチ」演出態様等）を選択し得るように構成してもよい。
【５３０７】
次に、図４８９及び図４９０を参照して、各停止パターンテーブル２７２ｄについて説明する。図４８９は、ハズレ時に選択され得る停止パターンテーブル２７２ｄの示した図であって、図４８９（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１の一例を模式的に示した図であり、図４８９（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２の一例を模式的に示した図である。また、図４９０は、大当たり時又は小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄを模式的に示した図であって、図４９０（ａ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４の一例を模式的に示した図であり、図４９０（ｂ）は、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５の一例を模式的に示した図である。
【５３０８】
図４８９（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＡテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様別に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８」，「

９９」に設定されている。なお、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ショート）」演出態様は選択されないように設定されている。

【５３０９】

次に、図４８９（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＢテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「７４」に設定され、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「７５」～「９４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９５」～「９７」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「９８，９９」に設定されている。なお、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「非リーチ（ロング）」演出態様は選択されないように設定されている。

【５３１０】

即ち、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ショート）」演出態様が７５％、「ノーマルリーチ」演出態様が２０％、「スーパーリーチ」演出態様が３％、「スペシャルリーチ」演出態様が２％、の選択割合となるように設定されている。

【５３１１】

よって、Ａテーブル２７２ｄ１では、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択され、Ｂテーブル２７２ｄ２では、「非リーチ（ロング）」演出態様の代わりに「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるように構成されている。

【５３１２】

従って、Ａテーブル２７２ｄ１は、Ｂテーブル２７２ｄ２と比べて選択される変動演出の変動時間が比較的長くなり易いと言える。換言すれば、Ｂテーブル２７２ｄ２は、Ａテーブル２７２ｄ１と比べて選択される変動演出の変動時間が短くなり易いといえる。

【５３１３】

なお、Ａテーブル２７２ｄ１及びＢテーブル２７２ｄ２との「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様及び「スペシャルリーチ」演出態様の選択割合は同等に設定されている。

【５３１４】

このように、ハズレの抽選結果が抽出された場合に、保留中の変動演出の保留球数に基づいて、変動演出の演出態様を選択するように構成する。例えば、変動演出の保留球数が多い場合には、変動演出時間が短い「非リーチ（ショート）」演出態様を選択する。これにより、変動演出の保留球数が多い場合に、実行される変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高めることができる。

【５３１５】

また、例えば、変動演出の保留球数が少ない場合には、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保するために、「非リーチ（ショート）」演出態様より変動演出時間が長い「非リーチ（ロング）」演出態様を選択する。これにより、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択される場合より変動演出時間の長い「非リーチ（ロング）」演出態様を行うことができるので、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時間を確保し易くなり、第３図柄表示装置８１における変動演出の実行時間中に新たな始動入賞が発生する可能性を高くすることで、変動演出が実行されている状況を維持することができる。

【５３１６】

なお、第２９実施形態では、ハズレの変動演出における演出態様に選択において、変動演出の保留球数に基づいて選択される停止パターンテーブル２７２ｄが異なるように構成さ

れているが、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入球時に基づく変動演出の決定と、該入球に基づく変動演出の開始時に基づく変動演出の決定とで、実質的に同一の演出態様が選択されるように構成されている。

【５３１７】

具体的には、ハズレの変動演出である場合は、変動演出の保留球数に基づいて、Ａテーブル２７２ｄ１又はＢテーブル２７２ｄ２のいずれか一方が選択されるように構成されているが、Ａテーブル２７２ｄ１とＢテーブル２７２ｄ２とでは、「非リーチ（ロング）」演出態様又は「非リーチ（ショート）」演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値が同一であり、また、他の演出態様に割り振られた停止パターンカウンタＣ３の値もそれぞれ同一に設定されている。

【５３１８】

即ち、変動演出の保留球数に基づいて、「非リーチ（ロング）」演出態様が選択されるか、「非リーチ（ショート）」演出態様が選択されるかが異なるのみであるので、実質的同一の演出態様が選択される。よって、始動入賞時に選択される演出態様と、変動開始時に選択される演出態様とは、遊技状態が遷移（例えば、保留球数が増加）した場合であっても、実質的に同一の演出態様が選択される。その結果、始動入賞時に選択された演出態様に基づいて「保留変化予告」等の先読み予告を行った場合であっても、該先読み予告の対象となった変動演出において、該先読み予告の内容に対して齟齬が発生しない演出を実行することができる。

【５３１９】

次に、図４９０（ａ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「０」～「４」に設定され、「スーパーリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「５」～「３９」に設定され、「スペシャルリーチ」演出態様に対応した停止パターン選択カウンタＣ３の範囲が「４０」～「９９」に設定されている。なお、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「特殊変動」演出態様に対して停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られておらず、該「特殊変動」演出態様は選択されないように設定されている。また、Ｄテーブル２７２ｄ４は、大当たり時に選択される停止パターンテーブル２０２ｄであり、必ず「リーチ表示」が発生するので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【５３２０】

次に、図４９０（ｂ）で示すように、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様のみに停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られ（「０」～「９９」）、他の「リーチ表示」が実行される演出態様には停止パターン選択カウンタＣ３の値が割り振られていない。従って、小当たりに当選した場合に選択される停止種別は必ず「特殊変動」演出態様となるように設定されている。なお、Ｅテーブル２７２ｄ５は、小当たり時に選択される停止パターンテーブル２７２ｄであるので、各「非リーチ」演出態様は選択されない。

【５３２１】

即ち、Ｄテーブル２７２ｄ４では、「ノーマルリーチ」演出態様が５％、「スーパーリーチ」演出態様が３５％、「スペシャルリーチ」演出態様が６０％、の選択割合となるように設定されている。また、Ｅテーブル２７２ｄ５では、「特殊変動」演出態様が１００％の選択割合となるように設定されている。

【５３２２】

よって、大当たり当選時の変動演出において、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順で選択割合が高く、ハズレ時の変動演出において、「ノーマルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「スペシャルリーチ」演出態様の順で選択割合が高くなるように設定されている。従って、各「リーチ表示」の現出時における大当たり期待度は、「スペシャルリーチ」演出態様＞「スーパーリーチ」演出態様＞「ノーマルリーチ」演出態様の順に大当たりの表示結果が現出す

る可能性が高くなるように構成される。これにより、変動演出の演出態様によって遊技者に大当たりへの期待度を示すことができ、遊技者が実行された変動演出の演出態様に応じて大当たりへの高揚感を味わうことができる。

【５３２３】

以上より、変動演出の当否と、その時点における遊技状態と、その時点における変動演出の保留球数とに基づいて、実行する変動演出の演出態様を決定することにより、遊技が行われている状況に基づいて変動演出の実行時間を短くし、変動演出の実行回数を多くすることで、変動演出の実行効率を高める演出態様を選択することができる。

【５３２４】

図４８５に戻って、説明を続ける。変動種別カウンタＣＳ１は、例えば「０～９」の範囲内で順に「１」ずつ加算され、最大値（つまり「９」）に達した後「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳ１の値は、タイマ割込処理（図４６６参照）が１回実行される毎に１回更新され、メイン処理（図３８５参照）内の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、球が第１始動口６４ａに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第１始動口６４ａに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第１保留球格納エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第１保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に格納される。また、球が第２始動口６４ｂに入賞したタイミングで、その時点での変動種別カウンタＣＳ１の値が、第２始動口６４ｂに対応して設けられたＲＡＭ２７３の第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち大当たり乱数カウンタＣ１が格納される第２保留エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４に格納される。

【５３２５】

この変動種別カウンタＣＳ１は、変動演出の詳細な変動パターンの決定に用いられる。即ち、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、停止パターンテーブル２７２ｄ及び停止パターン選択カウンタＣ３によって選択された演出態様において、変動種別カウンタＣＳ１の値と、ＲＯＭ２７２に格納された変動パターンテーブル２７２ｅとによって、詳細な変動パターンを決定する。変動パターンの決定は、具体的には、変動演出の変動時間の決定である。音声ランプ制御装置１１３および表示制御装置１１４は、変動種別カウンタＣＳ１により決定された変動パターン（変動時間）に基づいて、第３図柄表示装置８１で表示される第３図柄のリーチ種別や細かな図柄変動態様を決定し、また予告演出実行の有無や予告演出の実行態様を決定する。

【５３２６】

このように、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１は、変動演出の大まかな変動パターンを選択して変動時間のみを決定する。このように構成することで、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１において、変動演出を実行するために必要な詳細な予告抽選等の制御を行う必要がなくなるので、変動演出に関するＭＰＵ２７１の処理を軽減することができる。また、主制御装置１１０において変動演出の全変動パターンのコマンドを用意する必要がなくなり、主制御装置１１０のＲＯＭ容量を削減することができる。

【５３２７】

また、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４において、主制御装置１１０で決定された変動時間（大まかな変動パターン）に基づいて、変動演出における詳細な変動パターンを決定することで、変動演出を選択する自由度を高めるができる。さらに、遊技状態が刻々と変化するパチンコ機１０において、該変化に対応して随時、変動演出の演出内容の選択又は変更することが可能となり、遊技状態に応じて適切な演出を実行することができる。

【５３２８】

ここで、図４９１及び図４９２を参照して、変動パターンテーブル２７２ｅの詳細について説明する。本パチンコ機１０は、変動パターンテーブル２７２ｅとして、第１特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態で共通的に用いられる特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１と、第１特別図柄の大当たり時であってすべての遊技状態で共通的に

用いられる特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２と、第２特別図柄のハズレ時であってすべての遊技状態（第２９実施形態では、「時間短縮状態」でのみ第２始動口６４ｂに球が入賞し得るように構成されているため、実質的には、「時間短縮状態」のみ）で共通的に用いられる特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３と、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時であってすべての遊技状態（実質的には、「時間短縮状態」のみ）で共通的に用いられる特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４とが用意されている。

【５３２９】

図４９１（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１の一例を模式的に示した図であり、図４９１（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の一例を模式的に示した図であり、図４９２（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の一例を模式的に示した図であり、図４９２（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の一例を模式的に示した図である。図４９１及び図４９２に示すように、各変動パターンテーブル２７２ｅ１～２７２ｅ４は、選択された演出態様に基づいてグループ分けされている。

【５３３０】

具体的には、ハズレ時の演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ０：非リーチ（ロング）」用と、「非リーチ（ショート）」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ１：非リーチ（ショート）」用と、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ２：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ３：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ４：スペシャルリーチ」用とに区分けされている。また、大当たり時・小当たり時の演出態様として、「ノーマルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ６：ノーマルリーチ」用と、「スーパーリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ７：スーパーリーチ」用と、「スペシャルリーチ」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ８：スペシャルリーチ」用と、「特殊変動」演出態様が決定された場合に参照される「Ｅ９：特殊変動」用とに区分けされている。そして、その区分けされたグループに対してそれぞれ変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けされている。

【５３３１】

第２９実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値（大当たり乱数値）ではない場合、即ち、ハズレとなる値であった場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５３３２】

第１特別図柄のハズレ時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３３３】

図４９１（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変

動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。

【５３３４】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。

【５３３５】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３３６】

図４９１（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。

【５３３７】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【５３３８】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３３９】

図４９１（ａ）の示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５３４０】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３４１】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３４２】

図４９１（ａ）の示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５３４３】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３４４】

次いで、特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３４５】

図４９１（ａ）の示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、該『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５３４６】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第１特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３４７】

なお、特図１のハズレ時の変動パターン（特図１の大当たり時の変動パターン、又は、特図２のハズレ時若しくは大当たり・小当たり時の変動パターンも同様）は、演出態様がそのまま変動パターンとして決定されるため、変動種別カウンタＣＳ１を使用せずに変動パターンを決定するように構成してもよい。また、変動種別カウンタＣＳ１のみを使用して選択するものとしたが、複数の変動種別カウンタを併用して選択（予告表示の有無等を選択）しても良い。

【５３４８】

次に、図４９１（ｂ）を参照して、第１特別図柄の大当たり時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２について説明する。第２９実施形態では、第１特別図柄に対応する第１保留球格納エリア２７３ｄのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と

上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５３４９】

特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３５０】

図４９１（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５３５１】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５３５２】

従って、特図１の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３５３】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３５４】

図４９１（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５３５５】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当た

り用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５３５６】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３５７】

次いで、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３５８】

図４９１（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５３５９】

即ち、いずれの遊技状態でも第１特別図柄の変動演出の実行時に参照される特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５３６０】

従って、特図１の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３６１】

なお、第２９実施形態では、第１特別図柄の動的表示において小当たりに当選しないように構成されているため、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２では、小当たりに当選した場合に実行される後述する「Ｅ９：特殊変動」に対応する変動パターンが設けられていない。

【５３６２】
このように構成することで、第１特別図柄の動的表示において大当たりに当選している場合には、比較的長い変動パターンが選択され易いように構成することで、大当たりが発生する変動演出の演出内容を充実させることで遊技の興趣を向上することができる。また、大当たりに当選していない場合、即ち、ハズレの場合には、比較的短い変動パターンが選択され易いように構成することで、ハズレ時の変動演出の演出内容を短くして、変動演出を効率よく消化することができる。
【５３６３】
次に、図４９２（ａ）を参照して、第２特別図柄のハズレ時に参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３について説明する。第２９実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値でない場合、即ち、ハズレとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。
【５３６４】
特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」には、全体の変動時間が「１５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。
【５３６５】
図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ０：非リーチ（ロング）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』のみを選択可能に設定されている。
【５３６６】
即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ロング）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ロング）」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素』が選択される。
【５３６７】
次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」には、全体の変動時間が「５秒」の『「高速変動（短）」の変動要素のみ』の１つの変動パターンが用意されている。
【５３６８】
図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ１：非リーチ（ショート）」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（短）」の変動要素のみ』だけを選択可能に設定されている。
【５３６９】
即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「非リーチ（ショート）」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「非リーチ（ショート）

」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（短）」の変動要素のみ』が選択される。

【５３７０】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ２：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３７１】

図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ２：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５３７２】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、「確変・時短時」での第２特別図柄の変動演出における「ノーマルリーチ」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３７３】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ３：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３７４】

図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ３：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５３７５】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スーパーリーチ」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３７６】

次いで、特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、「Ｅ４：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の１つの変動パターンが用意されている。

【５３７７】

図４９２（ａ）で示す例では、「Ｅ４：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動

」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～９」となっており、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』だけを選択可能に設定されている。

【５３７８】

即ち、いずれの遊技状態でも参照される特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、変動種別カウンタＣＳ１がとり得るすべての値（「０～９」）に対して『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が対応付けられている。つまり、第２特別図柄の変動演出における「スペシャルリーチ」演出態様の場合は、第１特別図柄の変動演出と同様、変動パターンとして必ず『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』が選択される。

【５３７９】

次に、図４９２（ｂ）を参照して、第２特別図柄の大当たり時又は小当たり時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４について説明する。第２９実施形態では、第２特別図柄に対応する第２保留球格納エリア２７３ｅのある保留エリアに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値が大当たりとなる値又は小当たりとなる値である場合に、保留数テーブル２７２ｃを参照して、その時点での遊技状態と、その時点での保留球数と、に基づいて停止パターンテーブル２７２ｄを選択し、同じ保留エリアに格納された停止パターン選択カウンタＣ３の値と上記停止パターンテーブル２７２ｄとに基づいて演出態様を選択する。そして、選択された演出態様に基づいて特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４の中で参照するグループ（群）を決定する。その特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４のグループ（群）において、同保留エリアに格納された変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターン（変動時間）が、その保留エリアに保留された変動演出における変動パターンとして決定される。

【５３８０】

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ６：ノーマルリーチ」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「２５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３８１】

図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ６：ノーマルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～２」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「３～９」、となっている。

【５３８２】

即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「ノーマルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが７０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５３８３】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「ノーマルリーチ」演出態様では、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要

素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の７０％）なっている。また、『「高速変動（超短）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３８４】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ７：スーパーリーチ」には、全体の変動時間が「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「３５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３８５】

図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ７：スーパーリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「４～９」、となっている。

【５３８６】

即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スーパーリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが６０％、の割合で選択されるように設定されている。

【５３８７】

従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スーパーリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の６０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも大当たりを期待できる遊技性を提供できる。

【５３８８】

次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ８：スペシャルリーチ」には、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４５秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』との２つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。

【５３８９】

図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ８：スペシャルリーチ」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「０～４」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』に対して「５～９」、となっている。

【５３９０】
即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「スペシャルリーチ」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが５０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンが５０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５３９１】
従って、第２特別図柄の大当たり時に選択される「スペシャルリーチ」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンと『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素＋「再変動」の変動要素』の変動パターンとが均等に選択されるように（５０％ずつ）なっている。その結果、いずれの変動パターンでも同等に大当たりを期待できる遊技性を提供できる。
【５３９２】
次いで、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、「Ｅ９：特殊変動」には、全体の変動時間が「２０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』と、「３０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』と、全体の変動時間が「４０秒」の『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』との３つの変動パターンが選択可能に用意され、各変動パターンに対して変動種別カウンタＣＳ１の値が対応付けられている。
【５３９３】
図４９２（ｂ）の示す例では、「Ｅ９：特殊変動」における変動パターンと変動種別カウンタＣＳ１の値との対応付けが、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』に対して「０～３」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』に対して「４～６」、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』に対して「７～９」、となっている。
【５３９４】
即ち、第２特別図柄の変動演出実行時に参照される特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において「特殊変動」演出態様が選択された場合、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが４０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンが３０％、の割合で選択されるように設定されている。
【５３９５】
従って、第２特別図柄の小当たり時に選択される「特殊変動」演出態様では、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素』の変動パターンが選択され易く（全体の４０％）なっている。また、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スーパーリーチ」の変動要素』の変動パターンや、『「高速変動（長）」の変動要素＋「低速変動」の変動要素＋「ノーマルリーチ」の変動要素＋「スペシャルリーチ」の変動要素』の変動パターンも選択されるように構成されることで、いずれの変動パターンからでも小当たりを期

待できる遊技性を提供できる。
【５３９６】
これにより、第２特別図柄において小当たりに当選した場合、すべての「リーチ表示」が選択され得ることから、遊技者はいずれの「リーチ表示」においても大当たり又は小当たりの抽選結果を期待することができ、遊技の興趣を向上することができる。
【５３９７】
なお、小当たりに当選した場合における変動パターンは、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、第２特別図柄に抽選で小当たりに当選した場合に、長い変動パターン（例えば、「再変動」の変動要素を含む変動パターン）を行うように構成してもよいし、短い変動パターン（例えば、「高速変動（短）」の変動要素のみの変動パターン）を行うように構成してもよい。
【５３９８】
図４８５に戻って、説明を続ける。普図当たり乱数カウンタＣ４は、例えば「０～９９」の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値（つまり「９９」）に達した後「０」に戻るループカウンタとして構成されている。また、普図当たり乱数カウンタＣ４が１周した場合、その時点の第２初期値乱数カウンタＣＩＮＩ２の値が当該普図当たり乱数カウンタＣ４の初期値として読み込まれる。
【５３９９】
普図当たり乱数カウンタＣ４の値は、例えば定期的に（第２９実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）毎に１回）更新され、球がスルーゲート６７を通過したことが検知されたタイミングで、ＲＡＭ２７３の普図保留球格納エリア２７３ｉに設けられた普図保留第１～第４エリアのいずれかの普図保留エリアに格納される。そして、普図保留球格納エリア２７３ｉに格納された順に順次普図保留球実行エリア２７３ｊにデータをシフトし、該普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たり乱数カウンタＣ４の値に対して当たり判定を行う。
【５４００】
普通図柄の当たりとなる乱数の値は、主制御装置１１０のＲＯＭ２７２に格納される普図当たり乱数テーブル２７２ｆ（図４９３（ａ）参照）によって設定されており、普図保留球実行エリア２７３ｊに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致する場合に、当たりと判定される。当たりの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４９３（ｂ）参照）が参照されて、普通図柄の可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「○」の図柄が点灯表示される。その後、遊技状態に応じて電役開放テーブル２７２ｈ（図４９３（ｃ）参照）が参照されて、普通電役６４ｃの突出時間が設定され、該開放時間の間、普通電役６４ｃが突出作動し、その間、第２始動口６４ｂへ球が入賞可能し得るように構成される。
【５４０１】
一方、普図保留エリアに格納されている普図当たりカウンタＣ４の値が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆによって設定された当たりとなる乱数の値と一致しない場合には、ハズレと判定される。ハズレの判定後、遊技状態に応じて普図変動テーブル２７２ｇ（図４９３（ｂ）参照）が参照されて可変表示時間が設定され、普通図柄表示装置８３において該可変表示時間の経過後、停止図柄（普通図柄）として「×」の図柄が点灯表示される。
【５４０２】
ここで、図４９３（ａ）を参照して、普図当たり乱数テーブル２７２ｆの詳細について説明する。図４９３（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図当たり乱数テーブル２７２ｆの一例を模式的に示した模式図である。
【５４０３】
第２９実施形態のパチンコ機１０では、特別図柄および普通図柄ともに、所謂、確率変動機能が設けられておらず、普図当たり乱数テーブル２７２ｆは、パチンコ機１０のすべての遊技状態において共通的に使用される１種類のみ設けられる。

【５４０４】
図４９３（ａ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、すべての遊技状態（即ち、「通常遊技状態」および「時間短縮状態」）において当たりとなる普図当たり乱数カウンタＣ４の値の数は９９個で、その値「１～９９」が、普図当たり乱数テーブル２７２ｆに規定（設定）されている。つまり、普通図柄の当たり確率は、９９／１００（９９％）となるように設定されている。
【５４０５】
これにより、普通図柄の可変表示では当たりに当選し易くなるように設定されているものの、後述する遊技状態ごとに異なる普通図柄の可変表示時間と、同じく遊技状態ごとに異なる普通電役６４ｃの突出時間（回数）によって、第２始動口６４ｂへ入賞し得る状態か否かを変更するように構成されている。
【５４０６】
次いで、図４９３（ｂ）を参照して、普図変動テーブル２７２ｇの詳細について説明する。図４９３（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される普図変動テーブル２７２ｇの一例を模式的に示した模式図である。
【５４０７】
普図変動テーブル２７２ｇは、普図当たり乱数テーブル２７２ｆと異なり、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用との２種類に分けられる。そして、「通常遊技状態」用と「時間短縮状態」用とで設定される普通図柄の可変表示時間が異なって設定されている。このように、「通常遊技状態」と「時間短縮状態」で普通図柄の可変表示時間を異ならせることにより、遊技状態ごとに普通図柄の当否結果が導出される時間が変更される。
【５４０８】
図４９３（ｂ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「５秒」となるように設定されている。
【５４０９】
一方で、「時間短縮状態」の場合に設定される普通図柄の可変表示時間は「０．５秒」となるように普図変動テーブル２７２ｇで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄の可変表示が開始されてから停止図柄が導出されるまでの時間は、もれなく「０．５秒」となるように設定されている。
【５４１０】
これにより、遊技状態に応じて普通図柄の可変表示時間を変更した場合に、スルーゲート６７から普通電役６４ｃまで球が流下する時間を「０．５秒」以上要するようにスルーゲート６７及び普通電役６４ｃを配置することで、スルーゲート６７を通過した球が普通電役６４ｃの配設位置に到達するまでに普通図柄の可変表示が終了するか否かの違いを生じさせることができる。その結果、「時間短縮状態」において、右打ち遊技で発射された球がスルーゲート６７を通過して、該通過に基づく普通図柄の可変表示が実行された場合に、該球が普通電役６４ｃの配設位置に到達するまでに普通電役６４ｃが突出し得るようになる。その結果、スルーゲート６７を通過した球自体を第２始動口６４ｂ側へ案内可能となり、右打ち遊技で発射された球において、無駄球を少なくし、「時間短縮状態」における遊技者の持ち球の減少を抑制することができる。
【５４１１】
次いで、図４９３（ｃ）を参照して、電役開放テーブル２７２ｈについて説明する。図４９３（ｃ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される電役開放テーブル２７２ｈの一例を模式的に示した模式図である。電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄の当たり時に参照され、普通図柄の当たりが発生したタイミングにおける遊技状態に基づいて、普通電役６４ｃの突出時間および突出回数が規定されている。
【５４１２】

電役開放テーブル２７２ｈは、普通図柄が抽選された遊技状態に基づいてグループ毎に区分けされている。具体的には、「通常遊技状態」で参照される「通常遊技状態」用と、「時間短縮状態」で参照される「時間短縮状態」用とで、普通電役６４ｃの突出態様（回数および時間）が変更される。

【５４１３】

図４９３（ｃ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの突出回数は「１回」であり、その突出時間は「０．１秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「通常遊技状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「０．１秒」間、突出されるように設定されている。

【５４１４】

一方で、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合に設定される普通電役６４ｃの突出回数は「３回」であり、その突出時間は「５秒」となるように電役開放テーブル２７２ｈで規定されている。つまり、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合には、普通電役６４ｃは、計「１５秒」間、突出されるように構成される。

【５４１５】

なお、普通電役６４ｃの１の突出と次の突出の間の没入時間（所謂インターバル時間）は、「１秒」となるように設定されている。よって、「時間短縮状態」において普通図柄に当選した場合、計「１７秒」間、普通電役６４ｃの突出と没入が断続的に繰り返される。

【５４１６】

これにより、遊技状態に応じて普通電役６４ｃの突出態様を変更することで、普通電役６４ｃが突出している期間の長短の違いを生じさせることができる。その結果、スルーゲート６７を球が通過した場合に、普通電役６４ｃが突出している期間が長いことによって第２始動口６４ｂ側へ入賞し易い状況か、普通電役６４ｃが突出している状況が短いことによって球が第２始動口６４ｂへ入賞し難い（し得ない）状況か、を遊技状態によって異ならせることで、遊技状態毎に異なる遊技性を生むことができる。

【５４１７】

なお、普通図柄の可変表示の当たり確率や可変表示の可変表示時間は、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、普通図柄の当たり確率として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が普通図柄の可変表示において当たりに当選し易くなっていれば如何様な確率でもよく、例えば、普通図柄の当たり確率を１／１００程度として当たり難くなるように構成してもよい。また、普通図柄の可変表示時間として、「通常遊技状態」より「時間短縮状態」の方が短ければ如何様な可変表示時間でもよく、例えば、「通常遊技状態」における普通図柄の可変表示時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「３０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。

【５４１８】

また、普通電役６４ｃの突出時間や突出回数も、上記実施形態に限定されるものでなく、適宜変更可能である。具体的には、例えば、「通常遊技状態」における普通電役６４ｃの突出時間を「０．１秒」以上（例えば、「１秒」）に設定してもよいし、突出回数を「１回」以上（例えば、「３回」）に設定してもよい。また、「時間短縮状態」における普通電役６４ｃの突出時間を「５秒」以上の長い時間（例えば、「１０秒」）としてもよいし、「５秒」未満の短い時間（例えば、「１秒」）としてもよい。さらに、「時間短縮状態」における普通電役６４ｃの突出回数を「３回」以上の多い回数（例えば、「１０回」）としてもよいし、「３回」未満の少ない回数（例えば、「１回」）としてもよい。

【５４１９】

図４８４に戻り、説明を続ける。ＲＡＭ２７３は、図４８５に図示したカウンタ用バッファ２７３ｃのほか、ＭＰＵ２７１の内部レジスタの内容やＭＰＵ２７１により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種のフラグおよびカウンタ、Ｉ／Ｏ等の値が記憶される作業エリア（作業領域）とを有している。なお、ＲＡ

ＭＰＵ２７３は、パチンコ機１０の電源の遮断後においても電源装置１１５からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、ＲＡＭ２７３に記憶されるデータは、すべてバックアップされる。

【５４２０】

ＲＡＭ２７３は、さらに、第１保留球数カウンタ２７３ａ、第２保留球数カウンタ２７３ｂ、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅ、保留球実行エリア２７３ｆａ、普図保留球数カウンタ２７３ｈ、普図保留球格納エリア２７３ｉ、普図保留球実行エリア２７３ｊを少なくとも有している。

【５４２１】

保留球実行エリア２７３ｆａは、上述したように、第１特別図柄と第２特別図柄とで共通的に使用される記憶領域であり、実行を開始する、或いは、実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理において参照すべきデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の各値）を記憶するためのメモリである。

【５４２２】

ＭＰＵ２７１は、第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の実行開始タイミングであることを検出すると、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等の処理を実行するために、第１保留球格納エリア２７３ｄ又は第２保留球格納エリア２７３ｅに記憶されている始動入賞に対応するデータ（カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）のうち、該データの一の始動入賞に対応するデータを、この保留球実行エリア２７３ｆａへシフトする。なお、第２９実施形態におけるシフトとは、一の領域に記憶されているデータを別の領域へ移動させることを示す。

【５４２３】

ここで、再び図４８５を参照して、第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび保留球実行エリア２７３ｆａの詳細について説明する。第１保留球格納エリア２７３ｄ、第２保留球格納エリア２７３ｅおよび保留球実行エリア２７３ｆａは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選や特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定等を行うために、主制御装置１１０のＭＰＵ２７１により使用される。

【５４２４】

上述したように、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり抽選若しくは小当たり抽選や、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１の動的表示および変動演出の設定には、大当たり抽選及び小当たり抽選に使用する大当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別の決定に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、変動演出の演出態様の決定に使用する停止パターン選択カウンタＣ３と、変動パターンの決定に使用する変動種別カウンタＣＳ１と、小当たり種別の決定に使用する小当たり種別カウンタＣ５とが用いられる。第１保留球格納エリア２７３ｄは、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値をそれぞれ記憶し、第２保留球格納エリア２７３ｅは、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）した場合にＭＰＵ２７１によってカウンタ用バッファ２７３ｃから取得される上記カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１及びＣ５の各値を記憶する。

【５４２５】

第１保留球格納エリア２７３ｄは、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４とが設けられている。

【５４２６】
また、第２保留球格納エリア２７３ｅは、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）で構成されている。４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）にはそれぞれ、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３と、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４と、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５とが設けられている。
【５４２７】
なお、第２９実施形態では、大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１，２７３ｅ１と、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２，２７３ｅ２と、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３，２７３ｅ３と、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４，２７３ｅ４と、小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５とを１つの保留球格納エリア２７３ｄ，２７３ｅ（小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５は、第２保留球格納エリア２７３ｅのみ）の中にそれぞれまとめて設けているが、各カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１毎に保留球格納エリアを複数設けるようにしてもよい。
【５４２８】
また、第２９実施形態では、第１保留球格納エリア２７３ｄには小当たり種別カウンタ格納エリアが設けられていないが、第１保留球格納エリア２７３ｄにも小当たり種別カウンタを設けるように構成してもよい。このように構成することで、第１始動口６４ａへ球が入賞した場合と、第２始動口６４ｂへ球が入賞した場合とで、取得するカウンタ値を同一にすることができ、共通のプログラムを使用できるようになる。その結果、制御プログラムの開発工数を削減できるとともに、ＲＯＭ２７２におけるプログラム容量を削減できる。
【５４２９】
第１保留球格納エリア２７３ｄには、球が第１始動口６４ａへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第１保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第１保留第１エリアには、時間的に最も古い第１始動口６４ａへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【５４３０】
また、第２保留球格納エリア２７３ｅには、球が第２始動口６４ｂへ入賞（始動入賞）したタイミングで取得されるデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の各値）が最大４回分まで記憶されるが、その場合、４つの保留エリア（第２保留第１～第４エリア）の空いているエリアの中で、エリア番号（第１～第４）の小さいエリアから順番にデータが記憶される。つまり、エリア番号の小さいエリアほど、時間的に古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶され、第２保留第１エリアには、時間的に最も古い第２始動口６４ｂへの始動入賞に対応するデータが記憶されることになる。
【５４３１】
一方、保留球実行エリア２７３ｆａは、１つのエリアのみで構成されている。この保留球実行エリア２７３ｆａには、第２保留球格納エリア２７３ｅと同様に、大当たり乱数カウンタＣ１の値を格納する大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆａ１と、大当たり種別カウンタＣ２の値を格納する大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ２と、停止パターン選択カウンタＣ３の値を格納する停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆａ３、変動種別カウンタＣＳ１の値を格納する変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ４と、小当たり種別カウンタＣ５の値を格納する小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ５とが設けられている。
【５４３２】

第２９実施形態のパチンコ機１０は、第２８実施形態のパチンコ機１０と同様、２つの特別図柄（即ち、第１特別図柄および第２特別図柄）が設けられているが、同時並列的に２の特別図柄の動的表示を実行可能な第２８実施形態のパチンコ機１０と異なり、特別図柄表示装置３９（および第３図柄表示装置８１）において１の特別図柄の動的表示（変動演出）のみを実行可能に構成されている。具体的には、例えば、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されていない状態であれば、特別図柄表示装置３９（および第３図柄表示装置８１）において第１特別図柄の動的表示（変動演出）を実行する。また、例えば、第１特別図柄の動的表示（変動演出）が保留されている状態であって、かつ、第２特別図柄の動的表示（変動演出）も保留されている状態であれば、まず、特別図柄表示装置３９（および第３図柄表示装置８１）において第２特別図柄の動的表示（変動演出）を実行し、保留された第２特別図柄の動的表示がすべて実行された後、保留されている第１特別図柄の動的表示を実行する（所謂、特図２優先変動）。

【５４３３】

従って、第２９実施形態のパチンコ機１０のＲＡＭ２７３には、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１で実行される動的表示および変動演出に関する情報を記憶する実行エリアとして、第２８実施形態のように、第１保留球実行エリア２７３ｆおよび第２保留球実行エリア２７３ｇがそれぞれ設けられておらず、実行エリアとして１の保留球実行エリア２７３ｆａが設けられている。

【５４３４】

ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングになったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，Ｃ５，ＣＳ１の各値）が記憶されている場合は、該第２保留第１エリアに記憶されているデータを、この保留球実行エリア２７３ｆａの各エリア２７３ｆａ１～２７３ｆａ５にそれぞれシフトする。

【５４３５】

一方、ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングとなった場合に、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが記憶されておらず、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが記憶されているとき、該第１保留第１エリアに記憶されているデータ（各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の各値）を、この保留球実行エリア２７３ｆの各エリア２７３ｆａ１～２７３ｆａ４にそれぞれシフトする。この場合、第１保留球格納エリア２７３ｄには小当たり種別カウンタＣ５の値を格納するエリア（即ち、小当たり種別カウンタ格納エリア）が設けられていないため、小当たり種別カウンタＣ５の値に対応するシフト処理は省略される。

【５４３６】

そして、保留球実行エリア２７３ｆａにシフトされたデータを、特図２変動開始処理（図４９７参照）又は特図１変動開始処理（図４９８参照）において参照し、その参照データに基づいて大当たり抽選（及び／又は小当たり抽選）を行うと共に、その抽選結果に対応する変動パターン及び停止種別を決定する。特別図柄表示装置３９では、主制御装置１１０の制御により、この決定された変動パターンおよび停止種別に基づいて、動的表示が行われる。

【５４３７】

また、ここで決定された変動パターン及び停止種別は、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドによって、音声ランプ制御装置１１３や表示制御装置１１４へ通知される。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４の制御によって、第３図柄表示装置８１では、特図１変動パターンコマンド及び特図１停止種別コマンド、又は、特図２変動パターンコマンド及び特図２停止種別コマンドにより通知された変動パターンおよび停止種別に基づいて、変動演出が行われる。

【５４３８】

データのシフトの詳細について説明する。ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングとなったことを判断すると、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第２保留第１エリアにデータが格納されていると判断された場合は、第２保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１の乱数値を、保留球実行エリア２７３ｆａの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆａ１へシフトする。同様に、第２保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ２へシフトし、第２保留第１エリアの停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆａ３へシフトし、第２保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ４へシフトし、第２保留第１エリアの小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５の乱数値を、小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ５へシフトする。

【５４３９】

そして、保留球実行エリア２７３ｆａへのデータのシフトが終了すると、第２保留第１エリアが空き状態となるため、第２保留球格納エリア２７３ｅの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２９実施形態では、第２保留球格納エリア２７３ｅにおいて、データが記憶（保留）されている第２保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５４４０】

ここで、第２保留球格納エリア２７３ｅ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であり、第２保留球格納エリア２７３ｅの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第２保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２７３ｆａへシフトされ、第２保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第２保留第２エリアのデータを、第２保留第１エリアへシフトし、第２保留第３エリアのデータを、第２保留第２エリアへシフトし、第２保留第４エリアのデータを、第２保留第３エリアへシフトする。

【５４４１】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第２保留第２エリアのデータのみを、第２保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２９実施形態では、データが記憶（保留）されていない第２保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５４４２】

なお、データの有無に関わらず、第２保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第２保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５４４３】

一方、ＭＰＵ２７１は、変動演出の実行開始タイミングとなったときに、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１エリアにデータが格納されていないと判断された場合は、次いで、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１エリアにデータが格納されているか否かを判断する。判断の結果、第１保留第１エリアにデータが格納されていれば、該第１保留第１エリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１の乱数値を、保留球実行エリア２７３ｆａの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｆａ１へシフトする。同様に、第１保留第１エリアの大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２の乱数値を、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ２へシフトし、第１保留第１エリアの停止パターン

選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３の乱数値を、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｆａ３へシフトし、第１保留第１エリアの変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４の乱数値を、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｆａ４へシフトする。

【５４４４】

そして、保留球実行エリア２７３ｆａへのデータのシフトが終了すると、第１保留第１エリアが空き状態となるため、第１保留球格納エリア２７３ｄの各エリア（第２～第４）に記憶（保留）されているデータを、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）に詰めるシフト処理を行う。なお、第２９実施形態では、第１保留球格納エリア２７３ｄにおいて、データが記憶（保留）されている第１保留エリア（第１～第４）についてのみデータのシフトを行う。

【５４４５】

ここで、第１保留球格納エリア２７３ｄ内の各保留エリアに対して行われるデータシフトについて説明する。例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であり、第１保留球格納エリア２７３ｄの全エリア（第１～第４）にデータが記憶されているとする。この状態で、第１保留第１エリアのデータが、保留球実行エリア２７３ｆａへシフトされ、第１保留第１エリアが空き状態となると、ＭＰＵ２７１は、他のエリア（第２～第４）のデータをそれぞれ、エリア番号の１小さいエリア（第１～第３）にシフトする。すなわち、第１保留第２エリアのデータを、第１保留第１エリアへシフトし、第１保留第３エリアのデータを、第１保留第２エリアへシフトし、第１保留第４エリアのデータを、第１保留第３エリアへシフトする。

【５４４６】

また、例えば、変動演出の開始判断が行われた時の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば、ＭＰＵ２７１は、第１保留第２エリアのデータのみを、第１保留第１エリアへシフトして、データのシフトを終了する。上述したように、第２９実施形態では、データが記憶（保留）されていない第１保留エリア（第３～第４）については、データのシフト処理を行わないので、データのシフト回数を軽減することができ、制御的負担を軽減することができる。

【５４４７】

なお、データの有無に関わらず、第１保留エリア（第２～第４）の各データを、エリア番号が１小さいエリアにそれぞれシフトするように構成しても良い。その場合は、第１保留エリア（第２～第４）にデータが記憶（保留）されているか否かの判定が不用となるので、プログラムの作成を容易とすることができる。

【５４４８】

図４８４に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＲＯＭ２７２には、第１特別図柄又は第２特別図柄の抽選遊技において大当たりに当選した場合に、可変入賞装置６５の大入賞口６５ａの開放制御のために参照される大当たり開放テーブル２７２ｉと、第２特別図柄の抽選遊技において小当たりに当選した場合に、第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａの開放制御のために参照される小当たり開放テーブル２７２ｊとが格納されている。

【５４４９】

ここで、図４９４を参照して、大当たり開放テーブル２７２ｉ及び小当たり開放テーブル２７２ｊについて説明する。図４９４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される大当たり開放テーブル２７２ｉの一例を模式的に示した模式図であり、図４９４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される小当たり開放テーブル２７２ｊの一例を模式的に示した模式図である。大当たり開放テーブル２７２ｉは、第１特別図柄又は第２特別図柄の大当たり時に参照され、各特別図柄の動的表示において発生した大当たりの大当たり種別に基づいて、大入賞口６５ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。また、小当たり開放テーブル２７２ｊは、第２特別図柄の小当たり時に参照され、第２特別図柄の動的表示において発生した小当たりにおいて、遊技状態如何を問わず（実質的には、「時間短縮状態」のみ）、１の小入賞口７２ａの開放態様（回数、最大開放時間、最大入賞個数）が規定されている。

【５４５０】
まず、大当たり開放テーブル２７２ｉは、大当たりに当選した大当たり種別に基づいて区分けされている。具体的には、大当たり種別「４Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「４Ｒ大当たり」用と、大当たり種別「８Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「８Ｒ大当たり」用と、大当たり種別「１６Ｒ大当たり」に当選した場合に参照される「１６Ｒ大当たり」用とで、大入賞口６５ａの開放態様が変更される。
【５４５１】
図４９４（ａ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たり種別「４Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「４回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【５４５２】
次いで、大当たり種別「８Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「８回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【５４５３】
次いで、大当たり種別「１６Ｒ大当たり」に当選した場合に設定される大入賞口６５ａの開放回数は「１６回」であり、該大入賞口６５ａの１の開放における最大開放時間は「３０秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１０個」となり、大入賞口６５ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１５個」となるように大当たり開放テーブル２７２ｉで規定されている。
【５４５４】
これにより、当選した大当たり種別毎に払い出され得る賞球数が異なることで、当選した大当たり種別に応じて直接的に付与される遊技価値に違いを生じさせることができる。その結果、特別図柄の抽選遊技において、いずれの大当たり種別に当選するか否かの遊技性を生み、遊技の興趣を向上することができる。
【５４５５】
なお、大当たり種別に基づく大入賞口６５ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数および移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、大当たり種別毎に開放回数を同一に構成してもよいし、大当たり種別毎に最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。また、大当たり種別毎に別々の遊技状態に移行する必要はなく、複数の大当たり種別で共通的な遊技状態に移行するように構成してもよい。
【５４５６】
次に、図４９４（ｂ）で示すように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、小当たりに当選した場合に設定される小入賞口７２ａの開放態様は１種類であり、その内容は、小入賞口７２ａの開放回数は「１回」であり、該小入賞口７２ａの１の開放における最大開放時間は「１．８秒」であって、かつ、最大入賞個数は「１個」となり、小入賞口７２ａへの球の入賞に基づいて払い出される賞球数は「１０個」となるように小当たり開放テーブル２７２ｊで規定されている。
【５４５７】
第２９実施形態では、小入賞口７２ａ内に特別領域スイッチ２０８ｈが設けられており、小当たり遊技に当選し、開放された小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈに球を検知させることで、大当たり遊技が発生するように構成されている（所謂、２種当たり）。従って、特別領域スイッチ２０８ｈへ球を入賞させるという行為が必要であるものの、「第２特別図柄において小当たり遊技に当選」することで、「第２特別図柄において大当たり遊技に当選」と同等の結果となり、第２特別図柄における動的表示では、大当たり遊

技又は小当たり遊技のいずれかに当選させるか否か、という遊技性が創出される。
【５４５８】
なお、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様等（回数、最大開放時間、最大入賞個数、賞球数又は移行遊技状態）は、上記実施形態に限定されるものではなく、適宜変更可能である。具体的には、小当たり遊技における開放回数を複数回行われるように構成してもよいし、最大開放時間を変更するように構成してもよいし、最大入賞個数を変更するように構成してよい。
【５４５９】
また、小当たりに基づく小入賞口７２ａの開放態様として、小当たり遊技に基づく最大開放時間（例えば、「１．８秒」）として、小入賞口７２ａの開放時間の合計積算秒数が最大開放時間に到達するまで小入賞口７２ａを開閉するように構成してもよい。具体的には、１の小入賞口７２ａの開放時間を「０．２秒」に設定し、１の小当たり遊技において上記小入賞口７２ａを「９回」開放及び閉鎖を繰り返して、小当たり遊技に基づく小入賞口７２ａの合計開放時間が最大開放時間と同等となるように小入賞口７２ａを開放するように構成する。小当たり遊技全体が短期間（即ち、「１．８秒」）で終了する場合、その期間において球詰まりや上皿１７における球不足等によって球が発射できない状況が発生してしまうと、小当たり遊技中に球を発射することができず、小入賞口７２ａ内の特別領域スイッチ２０８ｈに球を検知させれず、大当たり遊技が発生しなくなり、本来得られるべき遊技価値が得られなくなり、遊技者に不測の損害を与えてしまうおそれがある。そこで、小当たり遊技において小入賞口７２ａへ球が入球し得る期間を長く設定することで、小当たり遊技全体を長く行い、その期間中に球詰まりや上皿１７における球不足等の不測の事態が発生した場合であっても、小当たり遊技期間中に上記状況を解消し、球を発射して小入賞口７２ａに球を入賞させて特別領域スイッチ２０８ｈに球を検知させ得る期間を長くすることができる。よって、遊技者に不測の不利益が発生することを抑制することができる。なお、小入賞口７２ａを閉鎖する開閉板を出没式で、該開閉板を閉鎖時に突出、開放時に没入するように構成し、かつ、該開閉板の上面を球が転動する構成にすると好適である。
【５４６０】
図４８４に戻り、説明を続ける。主制御装置１１０のＭＰＵ２７１には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン２７４を介して入出力ポート２７５が接続されている。入出力ポート２７５には、払出制御装置１１１、音声ランプ制御装置１１３、特別図柄表示装置３９、普通図柄表示装置８３、普通図柄保留ランプ８４、大入賞口６５ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動するための大入賞口ソレノイド（図示せず）や、小入賞口７２ａの開閉板の下辺を軸として前方側に開閉駆動させるための小入賞口ソレノイド（図示せず）や、普通電役６４ｃを開放駆動するための普通電役ソレノイド（図示せず）などからなるソレノイド２０９が接続され、ＭＰＵ２７１は、入出力ポート２７５を介してこれらに対し各種コマンドや制御信号を送信する。
【５４６１】
また、入出力ポート２７５には、図示しないスイッチ群やセンサ群などからなる各種スイッチ２０８や、特別領域スイッチ２０８ｈ、電源装置１１５に設けられた後述のＲＡＭ消去スイッチ回路２５３が接続され、ＭＰＵ２０１は各種スイッチ２０８から出力される信号や、ＲＡＭ消去スイッチ回路２５３より出力されるＲＡＭ消去信号ＳＧ２に基づいて各種処理を実行する。
【５４６２】
特別領域スイッチ２０８ｈは、上述したように、小入賞口７２ａに入賞した球を検知可能に構成されており、該特別領域スイッチ２０８ｈの配設位置を球が通過した場合に、ＭＰＵ２７１に対してオン信号を出力する。一方、特別領域スイッチ２０８ｈの配設位置を球が通過していない場合は、ＭＰＵ２７１に対してオフ信号を出力する。従って、ＭＰＵ２７１は、特別領域スイッチ２０８ｈの検出出力に基づいて、小入賞口７２ａ内に球が流入したか否かを認識することができる。

【５４６３】
次に、図４９５から図５０２を参照して、第２９実施形態における主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される各種制御処理を説明する。かかるＭＰＵ２７１の処理としては、大別して、電源投入に伴い起動される立ち上げ処理（図４２２参照）と、その立ち上げ処理内で実行される設定変更処理（図４６５参照）、該立ち上げ処理後に実行されるメイン処理（図３８５参照）と、定期的（第２９実施形態では、４ミリ秒周期）に起動されるタイマ割込処理（図４６６参照）と、ＮＭＩ端子への停電信号ＳＧ１の入力により起動されるＮＭＩ割込処理（図３８３参照）とがある。ここでは、説明の便宜上、タイマ割込処理（図４６６参照）内で実行される始動入賞処理（図４９５参照）と、特図変動処理（図４９６参照）と、当たり処理（図５００参照）とについて説明する。なお、立ち上げ処理（図４２２参照）、タイマ割込処理（図４６６参照）、メイン処理（図３８５参照）およびＮＭＩ割込処理（図３８３参照）は、上述した各実施形態（第１６実施形態、第２２実施形態及び第２８実施形態）と同等の処理を行うため、その説明を省略する。
【５４６４】
まず、図４９５のフローチャートを参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である始動入賞処理（Ｓ５１０８）を説明する。図４９５は、第２９実施形態における始動入賞処理（Ｓ５１０８）を示すフローチャートである。
【５４６５】
始動入賞処理（Ｓ５１０８）は、第１始動口６４ａ又は第２始動口６４ｂへの球の入賞の有無を判断し、第１始動口６４ａへの入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を第１保留球格納エリア２７３ｄに格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。また、第２始動口６４ｂへの入賞があった場合は、各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値を第２保留球格納エリア２７３ｅに格納する（保留する）処理を実行する。そして、保留する各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値を保留球数と合わせて音声ランプ制御装置１１３へ送信するための処理を実行する。
【５４６６】
ＭＰＵ２７１は、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）において、まず、球が第１始動口６４ａに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６００１）。ここでは、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第１始動口６４ａへの入球（入賞）を検出する特図１入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第１始動口６４ａへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。
【５４６７】
球が第１始動口６４ａに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ６００１：Ｙｅｓ）、次いで、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が上限値（第２９実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ６００２）。そして、第１始動口６４ａへの入賞があっても作動保留球数Ｎ１＜４でなければ（Ｓ６００２：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。
【５４６８】
一方、作動保留球数Ｎ１＜４であれば（Ｓ６００２：Ｙｅｓ）、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１加算する（Ｓ６００３）。そして、今回、第１特別図柄に対応する第１始動口６４ａへの入賞であるので、第１保留球格納エリア２７３ｄを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１の格納先として設定し（Ｓ６００４）、処理をＳ６００５へ移行する。
【５４６９】
Ｓ６００５の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４８５参照）から読み出し、Ｓ６００４で格納先として設定された第１保留球格納

エリア２７３ｄに設けられた第１保留第１～第４エリアのうち、第１保留球数カウンタ２７３ａで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｄ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｄ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｄ３及び変動種別カウンタ格納エリア２７３ｄ４に各々保留（格納）する（Ｓ６００５）。

【５４７０】

具体的には、例えば、第１始動口６４ａへの入賞に基づくＳ６００５の処理において、Ｓ６００３の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「１」であれば、第１保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。また、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「２」であれば第１保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「３」であれば第１保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値が「４」であれば第１保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値が保留される。

【５４７１】

次に、Ｓ６００３の処理による加算後の第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）と、Ｓ６００５の処理により第１保留球格納エリア２７３ｄに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３及び変動種別カウンタＣＳ１の各値と、第１特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ６００６）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の外部出力処理によって、第１特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ６００６の処理を終えると、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５４７２】

なお、Ｓ６００６の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値は、Ｓ６００５の処理によりカウンタ用バッファ２７３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ６００５の処理において第１保留球格納エリア２７３ｄに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。

【５４７３】

Ｓ６００１の処理において、球が第１始動口６４ａへ入賞していないと判別された場合（Ｓ６００１：Ｎｏ）、次いで、球が第２始動口６４ｂに入賞（始動入賞）したか否かを判別する（Ｓ６００７）。ここでは、第１始動口６４ａと同様、スイッチ読み込み処理（図４６６のＳ５１０５参照）において読み込んだ、第２始動口６４ｂへの入球（入賞）を検出する特図２入球口スイッチ（図示せず）の出力信号に基づいて、第２始動口６４ｂへの入球を３回のタイマ割込処理（図４６６参照）にわたって検出する。

【５４７４】

球が第２始動口６４ｂに入賞した（始動入賞があった）と判別されると（Ｓ６００７：Ｙｅｓ）、次いで、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄の動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が上限値（第２９実施形態では、「４」）未満であるか否かを判別する（Ｓ６００８）。そして、第２始動口６４ｂへの入賞がないか（Ｓ６００７：Ｎｏ）、或いは、第２始動口６４ｂへの入賞があっても作動保留球数Ｎ２＜４でなければ（Ｓ６００８：Ｎｏ）、この始動入賞処理（Ｓ５１０８）を終了して、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。

【５４７５】

一方、作動保留球数Ｎ２＜４であれば（Ｓ６００８：Ｙｅｓ）、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１加算する（Ｓ６００９）。そして、今回、第２特別図柄に対応する第２始動口６４ｂへの入賞であるので、第２保留球格納エリア２７３ｅを各乱数値Ｃ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の格納先として設定し（Ｓ６０１０）、処理をＳ６０１１へ移行する。

【５４７６】
Ｓ６０１１の処理では、大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣ５の各値をカウンタ用バッファ２７３ｃ（図４８５参照）から読み出し、Ｓ６０１０で格納先として設定された第２保留球格納エリア２７３ｅに設けられた第２保留第１～第４エリアのうち、第２保留球数カウンタ２７３ｂで示される値に対応するエリアの大当たり乱数カウンタ格納エリア２７３ｅ１、大当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ２、停止パターン選択カウンタ格納エリア２７３ｅ３、変動種別カウンタ格納エリア２７３ｅ４及び小当たり種別カウンタ格納エリア２７３ｅ５に各々保留（格納）する（Ｓ６０１１）。
【５４７７】
具体的には、例えば、第２始動口６４ｂへの入賞に基づくＳ６０１１の処理において、Ｓ６０１０の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「１」であれば、第２保留第１エリアの各格納エリアにそれぞれカウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値が保留される。また、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「２」であれば第２保留第２エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「３」であれば第２保留第３エリアの各格納エリアに、加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値が「４」であれば第２保留第４エリアの各格納エリアに、各々カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値が保留される。
【５４７８】
次に、Ｓ６００９の処理による加算後の第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）と、Ｓ６０１１の処理により第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）した大当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、停止パターン選択カウンタＣ３、変動種別カウンタＣＳ１及び小当たり種別カウンタＣ５の各値と、第２特別図柄に対応するコマンドであることを示すデータとを含む保留球数コマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、該保留球数コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定する（Ｓ６０１２）。これにより、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の外部出力処理によって、第２特別図柄に関する保留球数コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信される。Ｓ６０１１の処理を終えると、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５４７９】
なお、Ｓ６０１１の処理において保留球数コマンドに含める各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１，Ｃ５の値は、Ｓ６０１１の処理によりカウンタ用バッファ２７３ｃから読み出した値そのものを用いてもよいし、Ｓ６０１１の処理において第２保留球格納エリア２７３ｅに格納（保留）された値を読み出したものを用いてもよい。
【５４８０】
次に、図４９６を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である特図変動処理（Ｓ５１１０）について説明する。図４９６は、第２９実施形態における特図変動処理（Ｓ５１１０）を示すフローチャートである。
【５４８１】
ＭＰＵ２７１は、この特図変動処理（Ｓ５１１０）では、まず、今現在大当たり中であるか否かを判別する（Ｓ６１０１）。大当たり中としては、大当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される大当たり遊技の最中と大当たり遊技終了後の所定時間の最中（即ち、大当たりエンディング時間。例えば、「５秒」。）とが含まれる。判別の結果、大当たり中であれば（Ｓ６１０１：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５４８２】
Ｓ６１０１の処理において、大当たり中でなければ（Ｓ６１０１：Ｎｏ）、次いで、今現在小当たり中であるか否かを判別する（Ｓ６１０２）。小当たり中としては、小当たりの際に第３図柄表示装置８１及び特別図柄表示装置３９で表示される小当たり遊技の最中と

小当たり遊技終了後の所定時間の最中（例えば、小当たりエンディング時間。例えば、「３秒」。）とが含まれる。判別の結果、小当たり中であれば（Ｓ６１０２：Ｙｅｓ）、そのまま特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５４８３】

Ｓ６１０２の処理のいて、小当たり中でなければ（Ｓ６１０２：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中（変動中）であるか否かを判別し（Ｓ６１０３）、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中でなければ（Ｓ６１０３：Ｎｏ）、次いで、特別図柄表示装置３９における動的表示が停止後、所定時間（例えば、「１秒」）経過したか否かを判別する（Ｓ６１０４）。その結果、動的表示の停止後、所定時間経過していなければ（Ｓ６１０４：Ｎｏ）、タイマ割込処理（図４６６参照）へ戻る。これにより、動的表示（変動演出）における停止図柄が所定時間だけ特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１に表示されるので、遊技者に対して、その停止図柄を視認させることができる。

【５４８４】

一方、Ｓ６１０４の処理の結果、動的表示の停止後、所定時間経過していれば（Ｓ６１０４：Ｙｅｓ）、次に、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（主制御装置１１０において保留されている第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ２）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ６１０５）。

【５４８５】

Ｓ６１０５の処理の結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」でなければ（Ｓ６１０５：Ｙｅｓ）、第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）を１減算する（Ｓ６１０６）。これは、後述する特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）によって、保留されていた第２特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第２特別図柄に関する保留球数が１つ減少するためである。

【５４８６】

次いで、第２保留球格納エリア２７３ｅに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ６１０７）。このデータシフト処理は、第２保留球格納エリア２７３ｅの第２保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２７３ｆａへ向けて順にシフトさせる処理であって、第２保留第１エリア→保留球実行エリア２７３ｆａ、第２保留第２エリア→第２保留第１エリア、第２保留第３エリア→第２保留第２エリア、第２保留第４エリア→第２保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。

【５４８７】

Ｓ６１０７のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２７３ｆａに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３９及び第３図柄表示装置８１に対する第２特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図２変動開始処理を実行し（Ｓ６１０８）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）については、図４９７を参照して後述する。

【５４８８】

一方、Ｓ６１０５の処理の結果、第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ２）が「０」より大きくない（例えば、「０」）と判別された場合（Ｓ６１０５：Ｎｏ）、次いで、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（主制御装置１１０において保留されている第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の作動保留球数Ｎ１）が「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ６１０９）。第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」でなければ（Ｓ６１０９：Ｙｅｓ）、第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）の実行開始タイミングであると判断し、まず、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）を１減算する（Ｓ６１１０）。これは、後述する特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）によって、保留されていた第１特別図柄に関する動的表示（変動演出）のうち１の動的表示（変動演出）の実行が開始されるため、第１特別図柄に関する保留球

数が１つ減少するためである。
【５４８９】
次いで、第１保留球格納エリア２７３ｄに格納されたデータをシフト処理する（Ｓ６１１１）。このデータシフト処理は、第１保留球格納エリア２７３ｄの第１保留第１～第４エリアに格納されているデータを保留球実行エリア２７３ｆａへ向けて順にシフトさせる処理であって、第１保留第１エリア→保留球実行エリア２７３ｆａ、第１保留第２エリア→第１保留第１エリア、第１保留第３エリア→第１保留第２エリア、第１保留第４エリア→第１保留第３エリアといった具合に、各エリア内のデータがシフトされる。
【５４９０】
Ｓ６１１１のデータシフト処理の後は、データシフト処理により保留球実行エリア２７３ｆａに格納された各種カウンタの値に基づいて、特別図柄表示装置３９及び第３図柄表示装置８１に対する第１特別図柄の動的表示および変動演出を実行するため、特図１変動開始処理を実行し（Ｓ６１１２）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）については、図４９８を参照して後述する。
【５４９１】
Ｓ６１０９の処理の結果、第１保留球数カウンタ２７３ａの値（作動保留球数Ｎ１）が「０」より大きくない（例えば、「０」）と判別された場合（Ｓ６１０９：Ｎｏ）、第３図柄表示装置８１においてデモ演出が行われている状態であるか否か、即ち、デモ中であるか否かを判別する（Ｓ６１１３）。この判別処理では、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４にデモコマンドを送信した後、第１保留球数カウンタ２７３ａ又は第２保留球数カウンタ２７３ｂの値（作動保留球数Ｎ１又は作動保留球数Ｎ２）のいずれかの値が「０」より大きいと判断されるまでの間をデモ中として判別する。
【５４９２】
そして、デモ中ではないと判別された場合は（Ｓ６１１３：Ｎｏ）、音声ランプ制御装置１１３へ送信すべきデモコマンドを設定して（Ｓ６１１４）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、デモ中であると判別された場合は（Ｓ６１１３：Ｙｅｓ）、そのままタイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。Ｓ６１１４の処理で設定されたデモコマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５４９３】
Ｓ６１０３の処理において、特別図柄表示装置３９の表示態様が動的表示中であると判別されると（Ｓ６１０３：Ｙｅｓ）、動的表示時間（変動時間）が経過したか否かを判別する（Ｓ６１１５）。特別図柄表示装置３９の動的表示中の表示時間は、変動種別カウンタＣＳ１により選択された変動パターンに応じて決められており（変動パターンコマンドに応じて決められており）、この動的表示時間（変動時間）が経過していなければ（Ｓ６１１５：Ｎｏ）、特別図柄表示装置３９の表示を更新して（Ｓ６１１６）、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５４９４】
一方、特別図柄表示装置３９における動的表示の動的表示時間（変動時間）が経過していれば（Ｓ６１１５：Ｙｅｓ）、特別図柄表示装置３９に対して、停止図柄に対応した表示態様を設定する（Ｓ６１１７）。停止図柄は、図４９７又は図４９８を参照して後述する特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）又は特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）によって予め設定される。特図２変動開始処理又は特図１変動開始処理では、Ｓ６１０７又はＳ６１１１の処理によって保留球実行エリア２７３ｆａに格納された大当たり乱数カウンタＣ１の値に応じて大当たりか小当たりかハズレかが決定され、大当たりである場合には、大当たり種別カウンタＣ２の値により、「４Ｒ大当たり」となる図柄か、「８Ｒ大当たり」となる図柄か、「１６Ｒ大当たり」となる図柄かが決定される。また、小当たりである場合には小当たり種別カウンタＣ５の値により、「４Ｒ大当たり対応小当たり」となる図柄か、「８Ｒ大当たり対応小当たり」となる図柄か、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」となる図

柄かが決定される。さらに、ハズレである場合には、ハズレに対応する図柄が決定される。
【５４９５】
Ｓ６１１７の処理で停止図柄に対応した特別図柄表示装置３９の表示態様が設定されると、第３図柄表示装置８１における第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出の停止図柄を、特別図柄表示装置３９の表示と同調して確定表示させるために、確定コマンドを設定して（Ｓ６１１８）、処理をＳ６１１９へ移行する。確定コマンドは、第３図柄表示装置８１にて実行中の第１特別図柄又は第２特別図柄の変動演出を確定表示させるためコマンドであり、第１特別図柄の変動演出と第２特別図柄の変動演出とで共通に使用される。音声ランプ制御装置１１３は、この確定コマンドを受信すると、表示制御装置１１４に対して表示用確定コマンドを送信する。表示制御装置１１４は、表示用確定コマンドを受信することによって、第３図柄表示装置８１における第３図柄の変動演出を停止して、停止図柄を確定表示させるように構成されている。
【５４９６】
Ｓ６１１９の処理では、「時間短縮状態」か否かを判別するために、ＲＡＭ２７３に設けられた特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタ（ともに図示せず）の値がともに「０」よりも大きいか否かを判別する（Ｓ６１１９）。
【５４９７】
この特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタは、「時間短縮状態」であることを示すためのカウンタであり、電源投入後のＲＡＭ２７３の初期設定処理（図３８４のＳ６１６）によって、初期値として「０」が設定され、各大当たり終了時に所定数（第２９実施形態では、特図２時短カウンタには「１」又は「７」、合計時短カウンタには「１０」又は「１００」）の値が設定され、該特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「０」より大きい値の場合に、遊技状態が「時間短縮状態」として判定される。具体的には、後述する当たり処理（図４００参照）内の大当たり終了処理（図５０１参照）において、大当たり状態が終了した場合に、該大当たり遊技の種類（大当たり種別）に基づいて特図２時短カウンタおよび合計時短カウンタの値がセットされるように構成されている。
【５４９８】
Ｓ６１１９の処理において、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「０」でなければ（Ｓ６１１９：Ｙｅｓ）、「時間短縮状態」であり、いずれかの特別図柄の動的表示（変動演出）が１回終了したので、特図２時短カウンタ又は合計時短カウンタの値を更新（減算）するために、時短減算処理を行い（Ｓ６１２０）、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。なお、時短減算処理（Ｓ６１２０）については、図４９９を参照して後述する。
【５４９９】
一方、Ｓ６１１９の処理において、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに「０」であれば（Ｓ６１１９：Ｎｏ）、「時間短縮状態」ではなく「通常遊技状態」であるので、Ｓ６１２０の処理をスキップして、この特図変動処理（Ｓ５１１０）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５５００】
次に、図４９７を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されると特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）について説明する。図４９７は、特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）を示したフローチャートである。この特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア２７３ａに格納された各種カウンタの値に基づき、第２特別図柄における大当たり、小当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選及び小当たり抽選）を行うと共に、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１で行われる第２特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。
【５５０１】
ＭＰＵ２７１は、特図２変動開始処理（Ｓ６１０８）では、まず、第２特別図柄用の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２を設定し（Ｓ６１３１）、次いで、保留球実行エリア

２７２ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ６１３１において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４８６（ｂ）参照）とに基づいて小当たりに当選しているか否かを判別する小当たり抽選（小当たり当否判定）処理を行う（Ｓ６１３２）。

【５５０２】

上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、小当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、各設定毎に小当たり乱数値が設定され、全設定値共通で「１２５０個」に小当たり乱数値が規定されているが、設定値ごとに異なる大当たり乱数値の変化に伴って、小当たり乱数値の範囲も異なるように構成されている。具体的には、設定値が「１」である場合には「５０～１２９９」が小当たり乱数値として規定され、設定値が「２」である場合には「５２～１３０１」が小当たり乱数値として規定され、設定値「３」である場合には「５４～１３０３」が小当たり乱数値として規定され、設定値「４」である場合には「５６～１３０５」が小当たり乱数値として規定され、設定値「５」である場合には「５８～１３０７」が小当たり乱数値として規定され、設定値「６」である場合には「６０～１３０９」が小当たり乱数値として規定される。

【５５０３】

Ｓ６１３２の処理では、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される小当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、小当たりであると判別する。Ｓ６１３２の処理の結果、小当たりであると判別された場合（Ｓ６１３２：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている小当たり種別カウンタＣ５の値と、第２特別図柄に対応する特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３（図４８７（ｃ）参照）に基づいて、小当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１３３）。

【５５０４】

この処理では、特図２小当たり種別テーブル２７２ｂ３（図４８７（ｃ）参照）によって、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている小当たり種別カウンタＣ５の値に対応付けられた小当たり種別、即ち、小当たり遊技中に特別領域スイッチ２０８ｈを球が通過した場合に、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「１６Ｒ大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「８Ｒ大当たり対応小当たり」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「４Ｒ大当たり対応小当たり」か、が判別される。そして、判別された小当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における小当たり時の表示態様が設定される。なお、小当たり時の表示態様としては、例えば、「１６Ｒ大当たり対応小当たり」である場合は「３４１」、「８Ｒ大当たり対応小当たり」である場合は「１３４」、「４Ｒ大当たり対応小当たり」である場合は「１４３」が選択される。

【５５０５】

次に、小当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ６１３４）、Ｓ６１４１の処理へ移行する。具体的には、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、小当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）が決定される。なお、第２９実施形態では、小当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＥテーブル２７２ｄ５（図４９０（ｂ）参照）が選択され、さらに、該Ｅテーブル２７２ｄ５においてもれなく「Ｅ９：特殊変動」演出態様が選択される。

【５５０６】

具体的には、停止パターンテーブル２７２ｄのＥテーブル２７２ｄ５において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられ

た演出態様を選択する（第２９実施形態では、もれなく「特殊変動」演出態様）。
【５５０７】
そして、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４における演出態様の種別と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値とに対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５０８】
一方、Ｓ６１３２の処理において、小当たりに当選していないと判別された場合は（Ｓ６１３２：Ｎｏ）、次いで、保留球実行エリア２７２ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ６１３１において設定された特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２（図４８６（ｂ）参照）とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選（大当たり当否判定）処理を行う（Ｓ６１３５）。
【５５０９】
上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、設定値が「１」である場合には「０～４９」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「２」である場合には「０～５１」が大当たり乱数値として規定され、設定値「３」である場合には「０～５３」が大当たり乱数値として規定され、設定値「４」である場合には「０～５５」が大当たり乱数値として規定され、設定値「５」である場合には「０～５７」が大当たり乱数値として規定され、設定値「６」である場合には「０～５９」が大当たり乱数値として規定される。
【５５１０】
Ｓ６１３５の処理では、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ６１３５の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ６１３５：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第２特別図柄に対応する特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４８７（ｂ）参照）に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１３６）。
【５５１１】
この処理では、特図２大当たり種別テーブル２７２ｂ２（図４８７（ｂ）参照）によって、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「１６Ｒ大当たり」か、最大ラウンド数が８ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「８Ｒ大当たり」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「４Ｒ大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様が設定される。
【５５１２】
次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ６１３７）、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ（図示せず）をオンして（Ｓ６１３８）、Ｓ６１４１の処理へ移行する。Ｓ６１３７の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）を決定する。この大当たり時の変動パターンの決定では、まず、その大当たりの停止種別に応じて、使用する停止パターンテーブル２７２ｄ（図４９０（ａ）参照）を選択する。なお、第２９実施形態では、大当たり時の変動パターンの

決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４９０（ａ）参照）が選択される。
【５５１３】
そして、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する（第２９実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様）。
【５５１４】
そして、特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ４において、設定された演出態様と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値とに基づいて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５１５】
一方、Ｓ６１３５の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ６１３５：Ｎｏ）、即ち、保留球実行エリア２７３ｆａに格納される大当たり乱数カウンタＣ１がハズレ乱数値（即ち、設定値が「１」である場合には「１３００～９９９９」、設定値が「２」である場合には「１３０２～９９９９」、設定値「３」である場合には「１３０４～９９９９」、設定値「４」である場合には「１３０６～９９９９」、設定値「５」である場合には「１３０８～９９９９」、設定値「６」である場合には「１３１０～９９９９」）である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ６１３９）。
【５５１６】
Ｓ６１３９の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、具体的には、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第２９実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。
【５５１７】
次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ６１４０）、Ｓ６１４１の処理へ移行する。Ｓ６１４０の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ６１３９の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図２ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ３において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５１８】
このように、小当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、停止パターンテーブル２７２ｄと、停止パターン選択カウンタＣ３と、変動種別カウンタＣＳ１とを用いて、同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。
【５５１９】
Ｓ６１４１の処理では、Ｓ６１３３、Ｓ６１３６及びＳ６１３９の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変

動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図２変動パターンコマンドを設定する（Ｓ６１４１）。具体的には、例えば、小当たり抽選に当選し、該小当たりが「１６Ｒ大当たり対応小当たり」であって、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、小当たり・「１６Ｒ大当たり対応小当たり」・「２０秒」の「ノーマルリーチ」の特図２変動パターンコマンドが選択される。また、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「８Ｒ大当たり」であって、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「８Ｒ大当たり」・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。さらに、大当たり抽選にハズレて、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図２変動パターンコマンドが設定される。このように、第２特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図２変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第２特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５５２０】

Ｓ６１４１の処理の後は、Ｓ６１３４、Ｓ６１３７又はＳ６１４０の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図２停止種別コマンドを設定し（Ｓ６１４２）、特図変動処理（図４９６参照）へ戻る。具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１６Ｒ大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７７７」等）は特定せずに、「１６Ｒ大当たり」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、小当たりに当選し、その小当たりの内容が「８Ｒ大当たり対応小当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「１３４」等）は特定せずに、「８Ｒ大当たり対応小当たり」であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【５５２１】

一方、大当たり又は小当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図２停止種別コマンドを設定する。

【５５２２】

このように、特図２停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第２特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

【５５２３】

これらの特図２変動パターンコマンドおよび特図２停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図２変動パターンコマンドや特図２停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図２変動パターンコマンドや表示特図２種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５５２４】

次に、図４９８を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されると特図

変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）について説明する。図４９８は、特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）を示したフローチャートである。この特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）は、遊技状態に応じて保留球実行エリア２７３ｆａに格納された各種カウンタの値に基づき、第１特別図柄における大当たり又はハズレの抽選（大当たり抽選）を行うと共に、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１で行われる第１特別図柄に関する動的表示および変動演出の動的パターン（変動パターン及び停止種別）等を決定する。

【５５２５】

ＭＰＵ２７１は、特図１変動開始処理（Ｓ６１１２）では、まず、第１特別図柄用の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１を設定し（Ｓ６１５１）、次いで、保留球実行エリア２７２ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、Ｓ６１５１において設定された特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１（図４８６（ａ）参照）とに基づいて大当たりに当選しているか否かを判別する大当たり抽選（大当たり当否判定）処理を行う（Ｓ６１５２）。

【５５２６】

上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、大当たりか否かは大当たり乱数カウンタＣ１の値とその時々の設定値との関係に基づいて判別される。即ち、電源投入時において設定値に基づいて設定される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１において、各設定毎に異なる大当たり乱数値が設定されている。具体的には、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２と同様、設定値が「１」である場合には「０～４９」が大当たり乱数値として規定され、設定値が「２」である場合には「０～５１」が大当たり乱数値として規定され、設定値「３」である場合には「０～５３」が大当たり乱数値として規定され、設定値「４」である場合には「０～５５」が大当たり乱数値として規定され、設定値「５」である場合には「０～５７」が大当たり乱数値として規定され、設定値「６」である場合には「０～５９」が大当たり乱数値として規定される。

【５５２７】

Ｓ６１５２の処理では、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり乱数カウンタＣ１の値と、これら特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１にて規定される大当たり乱数値とを比較して、それらが一致する場合に、大当たりであると判別する。Ｓ６１５２の処理の結果、大当たりであると判別された場合（Ｓ６１５２：Ｙｅｓ）、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値と、第１特別図柄に対応する特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４８７（ａ）参照）に基づいて、大当たり時の表示態様を設定する（Ｓ６１５３）。

【５５２８】

この処理では、特図１大当たり種別テーブル２７２ｂ１（図４８７（ａ）参照）によって、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている大当たり種別カウンタＣ２の値に対応付けられた大当たり種別、即ち、最大ラウンド数が１６ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「１６Ｒ大当たり」か、最大ラウンド数が４ラウンドの大当たり後に「時間短縮状態」へ移行する「４Ｒ大当たり」か、が判別される。そして、判別された大当たり種別に基づいて、特別図柄表示装置３９における大当たり時の表示態様が設定される。

【５５２９】

次に、大当たり時の変動パターンを決定し（Ｓ６１５４）、大当たりに関する処理を実行することを示す大当たりフラグ（図示せず）をオンして（Ｓ６１５５）、Ｓ６１５８の処理へ移行する。Ｓ６１５４の処理は、具体的には、大当たり時の表示態様（停止種別）と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値とに基づいて特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１における演出態様を選択し、その選択された演出態様の中から変動種別カウンタＣＳ１の値に基づいて動的表示（変動演出）の動的時間（変動時間）を決定する。なお、第２９実施形態では、大当たり時の変動パターンの決定では、遊技状態および保留球数に関係なく、もれなくＤテーブル２７２ｄ４（図４９０（ａ）参照）が選択される。

【５５３０】
そして、停止パターンテーブル２７２ｄのＤテーブル２７２ｄ４において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値に対応付けられた演出態様を選択する（第２９実施形態では、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様）。
【５５３１】
そして、特図１大当たり用変動パターンテーブル２７２ｅ２において、設定された演出態様と、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値とに持ち付いて変動パターンを選択する。その結果、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５３２】
一方、Ｓ６１５２の処理で大当たりではないと判別された場合には（Ｓ６１５２：Ｎｏ）、即ち、保留球実行エリア２７３ｆａに格納される大当たり乱数カウンタＣ１がハズレ乱数値（即ち、設定値が「１」である場合には「５０～９９９９」、設定値が「２」である場合には「５２～９９９９」、設定値「３」である場合には「５４～９９９９」、設定値「４」である場合には「５６～９９９９」、設定値「５」である場合には「５８～９９９９」、設定値「６」である場合には「６０～９９９９」）である場合は、次に、ハズレ時の表示態様を設定する（Ｓ６１５６）。
【５５３３】
Ｓ６１５６の処理では、特別図柄表示装置３９の表示態様をハズレ図柄に対応した表示態様に設定すると共に、大まかな変動パターン（演出態様）を設定する。演出態様の設定としては、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている停止パターン選択カウンタＣ３の値と、第１保留球数カウンタ２７３ａ及び第２保留球数カウンタ２７３ｂの合計値と、現在の遊技状態とに基づいて、第３図柄表示装置８１において表示させる演出態様として、「非リーチ（ロング）」演出態様、「非リーチ（ショート）」演出態様、「ノーマルリーチ」演出態様、「スーパーリーチ」演出態様、「スペシャルリーチ」演出態様のいずれかを設定する。第２９実施形態では、パチンコ機１０の遊技状態が「時間短縮状態」であるか、「通常遊技状態」であるかに応じて、各演出態様に対応する停止パターン選択カウンタＣ３の値の範囲が異なるように停止パターンテーブル２７２ｄが設定されている。
【５５３４】
次に、ハズレ時の変動パターンを決定し（Ｓ６１５７）、Ｓ６１５８の処理へ移行する。Ｓ６１５７の処理では、特別図柄表示装置３９および第３図柄表示装置８１において、ハズレ図柄で停止表示するまでの変動時間が決定される。具体的には、Ｓ６１５６の処理において決定されたハズレ時の表示態様（演出態様）毎に設けられた特図１ハズレ用変動パターンテーブル２７２ｅ１において、保留球実行エリア２７３ｆａに格納されている変動種別カウンタＣＳ１の値に対応付けられた変動パターンを選択する。そして、予め規定された変動パターンと変動時間との関係に基づいて、変動時間が設定される。
【５５３５】
このように、大当たり時における演出態様および変動パターンの設定処理と、ハズレ時における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じ乱数値Ｃ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。また、第１特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理と、第２特別図柄における演出態様および変動パターンの設定処理とを、同じＣ３，ＣＳ１を用いて同じ判定プログラムによって判定して決定することで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減することができる。
【５５３６】
Ｓ６１５８の処理では、Ｓ６１５４及びＳ６１５６の処理によって決定された変動パターンの応じた変動時間に基づいて、音声ランプ制御装置１１３を介してその変動パターンに応じた変動時間を表示制御装置１１４へ通知する特図１変動パターンコマンドを設定する

（Ｓ６１５８）。具体的には、例えば、例えば、大当たり抽選に当選し、該大当たりが「４Ｒ大当たり」であって、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、大当たり・「４Ｒ大当たり」・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。また、大当たり抽選にハズレて、さらに、「２０秒」の「ノーマルリーチ」の変動パターンが選択されていた場合は、ハズレ・「２０秒」の「ノーマルリーチ」を示す特図１変動パターンコマンドが設定される。このように、第１特別図柄の変動演出が同じ変動時間であっても、特図１変動パターンコマンドに変動演出の当否と大まかな変動パターンの内容も併せて設定することで、音声ランプ制御装置１１３は、当否を含む演出態様の内容と変動時間とを把握して、それらの情報を基により詳細な第１特別図柄の変動演出の変動パターンを決定することができる。

【５５３７】

Ｓ６１５８の処理の後は、Ｓ６１５３又はＳ６１５７の処理で設定された停止種別を、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４へ通知するための特図１停止種別コマンドを設定し（Ｓ６１５９）、特図変動処理（図４９６参照）へ戻る。具体的には、例えば、大当たりに当選し、その大当たりの内容が「１６Ｒ大当たり」であれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７７７」等）は特定せずに、「１６Ｒ大当たり」であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５５３８】

一方、大当たりに当選せず、さらに、「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７８７」等）は特定せずに、ハズレ時の「スーパーリーチ」演出態様又は「スペシャルリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。また、大当たりに当選せず、さらに、「ノーマルリーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「７３７」等）は特定せずに、ハズレ時の「ノーマルリーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。さらに、大当たりに当選せず、さらに、いずれかの「非リーチ」演出態様が選択されていれば、具体的な第３図柄の停止態様（例えば、「２５８」等）は特定せずに、ハズレ時の「非リーチ」演出態様であることを示す特図１停止種別コマンドを設定する。

【５５３９】

このように、特図１停止種別コマンドに変動演出の当否に基づいた大まかな停止種別を設定することで、音声ランプ制御装置１１３（表示制御装置１１４）は、当否に基づいた停止種別を把握して、それらの情報を基により詳細な第１特別図柄の変動演出の停止結果を決定することができる。

【５５４０】

これらの特図１変動パターンコマンドおよび特図１停止種別コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）のＳ５１０１の処理で、これらのコマンドが音声ランプ制御装置１１３に送信される。音声ランプ制御装置１１３は、特図１変動パターンコマンドや特図１停止種別コマンドを受信すると、それに基づき表示用特図１変動パターンコマンドや表示特図１種別コマンドを生成して、表示制御装置１１４へ送信する。

【５５４１】

なお、特図２変動開始処理（図４９７参照）と特図１変動開始処理（図４９８参照）とを共通の制御プログラムで行うように構成してもよい。この場合、小当たりに当選し得ない第１特別図柄に関する特図１変動開始処理（図４９８参照）においても小当たり抽選が行われるため、第１特別図柄の判定処理において余分な処理が実行されるが、プログラムを共通化することによる開発工数の削減とＲＯＭ容量の削減できる。

【５５４２】

次に、図４９９を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される特図変動処理（Ｓ５１１０）の一処理である時短減算処理（Ｓ６１２０）について説明する。図４９９は、時短減算処理（Ｓ６１２０）を示したフローチャートである。この時短減算処

理（Ｓ６１２０）は、「時間短縮状態」において第１特別図柄の動的表示（変動演出）又は（及び）第２特別図柄の動的表示（変動演出）の実行回数を計数し、規定回数の動的表示が実行された場合に、「時間短縮状態」を終了する。

【５５４３】

上述したように、第２９実施形態のパチンコ機１０では、「時間短縮状態」の終了条件として、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が設定された単独実行回数分、実行されるか、第１特別図柄の動的表示（変動演出）と第２特別図柄の動的表示（変動演出）との合計回数が上記単独実行回数と異なる合計実行回数分、実行されるか、のいずれか一方の条件が成立した場合に、「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

【５５４４】

第２９実施形態では、後述する大当たり終了処理（図５０１参照）において大当たり種別毎に各実行回数が設定されるように構成されており、具体的には、第１特別図柄における「４Ｒ大当たり」に当選した場合には、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が１回実行されるか、或いは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）と第２特別図柄の動的表示（変動演出）との合計が１０回実行されたときに、第１特別図柄の「４Ｒ大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。また、第１特別図柄における「４Ｒ大当たり」以外の大当たり（即ち、第１特別図柄における「１６Ｒ大当たり」、又は、第２特別図柄における「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」若しくは「４Ｒ大当たり」）に当選した場合には、第２特別図柄の動的表示（変動演出）が７回実行されるか、或いは、第１特別図柄の動的表示（変動演出）と第２特別図柄の動的表示（変動演出）との合計が１００回実行されたときに、第１特別図柄の「１６Ｒ大当たり」、又は、第２特別図柄の「１６Ｒ大当たり」、「８Ｒ大当たり」若しくは「４Ｒ大当たり」に基づく「時間短縮状態」が終了するように構成されている。

【５５４５】

ＭＰＵ２７１は、この時短減算処理（Ｓ６１２０）では、まず、第２特別図柄（特図２）の動的表示（変動演出）が終了したか否かを判別する（Ｓ６１６１）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示が終了していれば（Ｓ６１６１：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の実行回数を計数する特図２時短カウンタ（図示せず）の値を１減算し（Ｓ６１６２）、処理をＳ６１６３へ移行する。一方、第２特別図柄の動的表示が終了していない場合（Ｓ６１６１：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の動的表示が終了している場合は、Ｓ６１６２の処理をスキップして、特図２時短カウンタの値を減算せず、処理をＳ６１６３へ移行する。

【５５４６】

Ｓ６１６３の処理では、両特別図柄の合計実行回数を計数する合計時短カウンタ（図示せず）の値を１減算し（Ｓ６１６３）、処理をＳ６１６４へ移行する。即ち、第１特別図柄の動的表示が実行された場合には、合計時短カウンタの値のみが１減算される一方、第２特別図柄の動的表示が実行された場合には、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタの値がともに１減算される。

【５５４７】

Ｓ６１６４の処理では、特図２時短カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６４）。判別の結果、特図２時短カウンタの値が「０」よりも大きくないと判別された場合（Ｓ６１６４：Ｎｏ）、即ち、特図２時短カウンタの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理をＳ６１６５へ移行する。

【５５４８】

一方、Ｓ６１６４の処理において、特図２時短カウンタの値が「０」よりも大きい値であると判別された場合は（Ｓ６１６４：Ｙｅｓ）、第２特別図柄の動的表示の実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないので、次に、合計時短カウンタの値が「０」より大きい値であるか否かを判別する（Ｓ６１６７）。判別の結果、合計時短カウンタの値が「０」よりも大きい値でないと判別された場合（Ｓ６１６７：Ｎｏ）、即ち、合計時短カウンタの値が「０」以下である場合は、第２特別図柄の動的表示の実行回数に

基づく「時間短縮状態」の終了条件は成立していないものの、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立しているので、「時間短縮状態」を終了させるべく、処理をＳ６１６５へ移行する。

【５５４９】

Ｓ６１６５の処理では、「時間短縮状態」を終了させるための終了設定処理（例えば、時短終了コマンドの送信等）を行い（Ｓ６１６５）、次いで、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「０」クリアして（Ｓ６１６６）、この時短減算処理（Ｓ６１２０）を終了し、特図変動処理（図４９６参照）に戻る。ここで、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタをともに「０」クリアしておくことで、いずれか一方の「時間短縮状態」の終了条件が成立した場合であっても、他方の「時間短縮状態」の終了条件に関連するカウンタを初期化することができ、次に「時間短縮状態」における計数を正確に行うことができる。

【５５５０】

なお、Ｓ６１６７の処理において、合計時短カウンタの値が「０」よりも大きい値であると判別された場合は（Ｓ６１６７：Ｙｅｓ）、第１特別図柄と第２特別図柄との動的表示の合計実行回数に基づく「時間短縮状態」の終了条件が成立していないので、「時間短縮状態」を維持すべく、Ｓ６１６５及びＳ６１６６の処理を行わず、この時短減算処理（Ｓ６１２０）を終了して、特図変動処理（図４９６参照）に戻る。

【５５５１】

このように、実行される特別図柄によって「時間短縮状態」が終了する条件（回数）を異ならせることで、遊技にバリエーションを設け、遊技の興趣を向上することができる。

【５５５２】

また、大当たり遊技終了後において短い規定回数の「時間短縮状態」（例えば、１回）を設定し、さらに、該「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行させたい場合、大当たり遊技前に第１特別図柄の保留球数が存在していたときは、普通電役６４ｃの駆動によって第２特別図柄の実行条件（即ち、第２始動口６４ｂへの入賞）を成立させる前に第１特別図柄の動的表示が規定回数（即ち、１回）実行されてしまい、「時間短縮状態」が第１特別図柄の動的表示の実行によって終了してしまうおそれがある。そこで、各特別図柄の実行回数ごとに「時間短縮状態」の終了条件を異ならせるとともに、第１特別図柄の動的表示の実行回数に基づく終了条件が成立する前に第２始動口６４ｂへ球が入賞し得るような条件（即ち、第１特別図柄と第２特別図柄の動的表示の合計実行回数が１０回以上等）を設定することで、「時間短縮状態」において確実に第２特別図柄の動的表示を実行させ得ることができ、想定していた遊技仕様（例えば、「時間短縮状態」において第２特別図柄の動的表示を実行等）を確実に遊技者に提供し、遊技の興趣を向上することができる。

【５５５３】

次に、図５００を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行されるタイマ割込処理（図４６６参照）の一処理である当たり処理（Ｓ５１０３）について説明する。図５００は、この当たり処理（Ｓ５１０３）を示したフローチャートである。

【５５５４】

この当たり処理（Ｓ５１０３）は、特別図柄における大当たりに当選、又は、小当たり遊技中における特別領域スイッチ２０８ｈの検出に基づいて大当たり遊技を発生する場合に、大当たりの種類（大当たり種別）又は小当たり種別に応じて大入賞口６５ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、大入賞口６５ａの開放時間を設定する。そして、大当たり状態である場合において、大入賞口６５ａを開放又は閉鎖を制御するための大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）を実行する。また、大当たりの終了時には、該大当たりを終了させるための大当たり終了処理（図５０１参照）を実行する。さらに、特別図柄の小当たりが発生する場合に、小入賞口７２ａの開放回数（ラウンド数）を設定するとともに、小入賞口７２ａの開放時間を設定する。そして、小当たり状態である場合において、小入賞口７２ａの開放又は閉鎖を制御するための小入賞口開閉制御処理（図５０２参照）

を実行しながら、特別領域スイッチ２０８ｈにおける球の検出を判別する。
【５５５５】
ＭＰＵ２７１は、この当たり処理（Ｓ５１０３）において、まず、大当たりフラグがオンされているかを判別する（Ｓ６２０１）。第２９実施形態では、大当たりフラグは、各特別図柄の動的表示において大当たりに当選した場合、又は、小当たり遊技中に特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出された場合にオンされる。判別の結果、大当たりフラグがオンされていれば（Ｓ６２０１：Ｙｅｓ）、大当たりフラグをオフに設定し（Ｓ６２０２）、次いで、大当たり遊技に関する制御を実行するために、当選した大当たり種別又は小当たり種別に応じたラウンド数をＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）にセットする（Ｓ６２０３）。そして、大当たりが開始されることを示す大当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、大当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６２０４）、次いで、該大当たりのオープニング時間（例えば、「５秒」）を設定して（Ｓ６２０５）、処理をＳ６２１０へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、大当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。なお、上述したラウンドカウンタは、電源投入時に初期値として「０」がセットされる。
【５５５６】
一方、Ｓ６２０１の処理において、大当たりフラグがオンされていないと判別された場合（Ｓ６２０１：Ｎｏ）、次に、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選したか否かを判別する（Ｓ６２０６）。判別の結果、第２特別図柄の動的表示において小当たりに当選していると判別された場合は（Ｓ６２０６：Ｙｅｓ）、当選した小当たりに関する制御を実行するために、まず、ＲＡＭ２７３に設けられたラウンドカウンタ（図示せず）に当選した小当たりに応じたラウンド数である「１」をセットする（Ｓ６２０７）。そして、小当たりが開始されることを示す小当たりオープニングコマンドを音声ランプ制御装置１１３へ送信するために、小当たりオープニングコマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定し（Ｓ６２０８）、次いで、該小当たりのオープニング時間（例えば、「１秒」）を設定して（Ｓ６２０９）、処理をＳ６２１０へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小当たりオープニングコマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５５５７】
このように構成することで、当選した（取得した）大当たり又は小当たりに応じてラウンドカウンタの値を設定して、当選した役に応じた大入賞口６５ａ又は小入賞口７２ａの開放回数を設定するとともに、該大当たり又は小当たりに対応したオープニング演出を実行することが可能となる。
【５５５８】
次に、Ｓ６２１０の処理では、大当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ６２１０）。判別の結果、大当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ６２１０：Ｙｅｓ）、大当たり遊技に対応する大入賞口６５ａの開閉制御を実行する大入賞口開閉制御処理を実行し（Ｓ６２１１）、処理をＳ６２１２へ移行する。なお、この大入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１１）は、第２８実施形態における大入賞口開閉制御処理（図４７８参照）と同様であるので、その説明を省略する。
【５５５９】
Ｓ６２１２の処理では、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２１２）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６２１２：Ｙｅｓ）、大当たり遊技を継続するために、Ｓ６２１３の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。一方、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１２：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、大当たり遊技を終了させるべく、大当たり終了処理を実行し（Ｓ６２１３）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了

し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。
【５５６０】
ここで、図５０１を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図５００参照）の一処理である大当たり終了処理（Ｓ６２１３）について説明する。図５０１は、この大当たり終了処理（Ｓ６２１３）を示すフローチャートである。
【５５６１】
第２９実施形態の大当たり終了処理（Ｓ６２１３）では、大当たり遊技を発生した大当たり種別（小当たり種別）に基づいて、該大当たり遊技終了後に実行される「時間短縮状態」の終了条件を設定する。
【５５６２】
ＭＰＵ２７１は、この大当たり終了処理（Ｓ６２１３）では、まず、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったか否かを判別する（Ｓ６２２１）。判別の結果、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技であったと判別された場合は（Ｓ６２２１：Ｙｅｓ）、次いで、該大当たり遊技の大当たり種別が「４Ｒ大当たり」であったか否かを判別する（Ｓ６２２２）。判別の結果、「４Ｒ大当たり」であると判別された場合は（Ｓ６２２２：Ｙｅｓ）、遊技者にとって不利な短い「時間短縮状態」を設定するために、特図２時短カウンタの値に「１」をセットするとともに（Ｓ６２２３）、合計時短カウンタの値に「１０」をセットして（Ｓ６２２４）、処理をＳ６２２７へ移行する。
【５５６３】
一方、Ｓ６２２１の処理において、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技ではないと判別された場合（Ｓ６２２１：Ｎｏ）、即ち、第２特別図柄の動的表示による大当たり遊技であると判別された場合、又は、第１特別図柄の動的表示による大当たり遊技であっても「４Ｒ大当たり」ではないと判別された場合（Ｓ６２２２：Ｎｏ）、即ち、第１特別図柄の動的表示における「１６Ｒ大当たり」であった場合は、遊技者にとって有利な長い「時間短縮状態」を設定するために、特図２時短カウンタの値に「７」をセットするとともに（Ｓ６２２５）、合計時短カウンタの値に「１００」をセットして（Ｓ６２２６）、処理をＳ６２２７へ移行する。
【５５６４】
このように、当選した特別図柄の大当たり種別又は小当たり種別に基づいて、有利度合いが異なる「時間短縮状態」を生成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。
【５５６５】
Ｓ６２２７の処理では、該大当たりを終了させるために、まず、音声ランプ制御装置１１３に対して大当たりのエンディング演出の開始を示すエンディングコマンドを設定する（Ｓ６２２７）。そして、エンディング時間等を設定する大当たりの終了設定処理を行い（Ｓ６２２８）、この大当たり終了処理（Ｓ６２１３）を終了し、当たり処理（図５００参照）に戻る。なお、Ｓ６２２７の処理で設定されたエンディングコマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５５６６】
図５００に戻って説明を続ける。Ｓ６２１０の処理において、大当たり中ではないと判別された場合は（Ｓ６２１０：Ｎｏ）、次に、小当たり遊技の実行中か否かを判別する（Ｓ６２１４）。判別の結果、小当たり遊技の実行中であると判別された場合は（Ｓ６２１４：Ｙｅｓ）、小当たり遊技に対応する小入賞口７２ａの開閉制御を実行する小入賞口開閉制御処理を実行する（Ｓ６２１５）。
【５５６７】
ここで、図５０２を参照して、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１により実行される当たり処理（図５０１参照）の一処理である小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）について説明する。図５０２は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を示すフローチャートで

ある。
【５５６８】
この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）では、大当たり時の制御でも用いられるラウンドカウンタ及び入賞カウンタを設定および判別して、小入賞口７２ａの開閉制御を実行するとともに、特別領域スイッチ２０８ｈの検出判定を行い、小当たり遊技に基づく大当たり遊技が発生するか否かを判別する。
【５５６９】
ＭＰＵ２７１は、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）において、まず、小入賞口７２ａが開放中か否かを判別する（Ｓ６２３１）。判別の結果、小入賞口７２ａが開放されていないと判別された場合は（Ｓ６２３１：Ｎｏ）、次いで、当たり処理（図５０１参照）で設定された小当たりのオープニング時間が経過したか否かを判別する（Ｓ６２３２）。判別の結果、小当たりのオープニング時間が経過していれば（Ｓ６２３２：Ｙｅｓ）、小当たり遊技における１のラウンドを開始すべく、小入賞口７２ａを開放する小入賞口開放設定処理を実行し（Ｓ６２３３）、次いで、ＲＡＭ２７３に設けられた入賞カウンタ（図示せず）の値に「１」をセットする（Ｓ６２３４）。そして、小入賞口７２ａの最大開放時間（即ち、「１．８秒」）を設定する開放時間設定を行い（Ｓ６２３５）、小入賞口７２ａが開放されたことを示す小開放コマンドをＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに設定して（Ｓ６２３６）、処理をＳ６２３７へ移行する。これにより、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（Ｓ５１０１）によって、小開放コマンドが音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。
【５５７０】
一方、Ｓ６２３１の処理において、小当たりのオープニング時間が経過していなければ（Ｓ６２３１：Ｎｏ）、小当たりのオープニング時間中であるので、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を終了して、当たり処理（図５０１参照）に戻る。
【５５７１】
なお、Ｓ６２３１の処理において、小入賞口７２ａが開放中であると判別された場合は（Ｓ６２３１：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの開放中に関する制御であるＳ６２３２～Ｓ６２３６を行わず、処理をＳ６２３７へ移行する。
【５５７２】
Ｓ６２３７の処理では、上述したＳ６２３５で設定された小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングか否かを判別する（Ｓ６２３７）。判別の結果、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングであれば（Ｓ６２３７：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立し、そのラウンドにおける小入賞口７２ａの閉鎖タイミングであるため、入賞カウンタの値を「０」クリアして（Ｓ６２３８）、処理をＳ６２４４へ移行する。Ｓ６２４４からの小入賞口７２ａの閉鎖処理については、後述する。
【５５７３】
一方、Ｓ６２３７の処理において、小入賞口７２ａの開放時間が経過したタイミングでなければ（Ｓ６２３７：Ｎｏ）、小入賞口７２ａの閉鎖タイミングは到来していないので、小入賞口７２ａの開放を維持しつつ、まず、特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出されたか否かを判別する（Ｓ６２３９）。
【５５７４】
Ｓ６２３９の処理において、特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出されたと判別された場合は（Ｓ６２３９：Ｙｅｓ）、小当たり遊技中における特別領域スイッチ２０８ｈへの入賞（即ち、２種当たり）であるので、該入賞に基づく大当たり遊技を実行すべく、大当たりフラグをオンに設定し（Ｓ６２４０）、処理をＳ６２４１へ移行する。一方、Ｓ６２３９の処理において、特別領域スイッチ２０８ｈによって球が検出されていない場合は（Ｓ６２３９：Ｎｏ）、Ｓ６２４０の処理をスキップして、処理をＳ６２４１へ移行する。
【５５７５】
Ｓ６２４１の処理では、小入賞口７２ａに流入した球を検知する小入賞口スイッチ（図示

せず）によって球が検出されたか否か、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞したか否かを判別する（Ｓ６２４１）。判別の結果、小入賞口スイッチによって球が検出された場合（Ｓ６２４１：Ｙｅｓ）、即ち、小入賞口７２ａへ球が入賞していれば、入賞カウンタの値を１減算して（Ｓ６２４２）、次いで、１減算した入賞カウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２４３）。判別の結果、入賞カウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２４３：Ｎｏ）、即ち、入賞カウンタの値が「０」以下である場合は、小入賞口７２ａに球が１個入賞して、小入賞口７２ａの一の閉鎖条件が成立しているので、小入賞口７２ａを閉鎖させるために、処理をＳ６２４４へ移行する。

【５５７６】

一方、Ｓ６２４１の処理において、小入賞口スイッチ（図示せず）によって球が検出されていない場合（Ｓ６２４１：Ｎｏ）、即ち、小入賞口７２ａに球が入賞していない場合、又は、Ｓ６２４３の処理において、入賞カウンタの値が「０」より大きい値であると判別された場合は（Ｓ６２４３：Ｙｅｓ）、小入賞口７２ａの閉鎖条件が成立していないため、小入賞口７２ａの開放状態を維持するため、Ｓ６２４４～Ｓ６２４６の処理を行わず、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）の終了後は、当たり処理（図５０１参照）に戻る。

【５５７７】

このように、大当たり遊技における大入賞口６５ａの開閉制御に使用するラウンドカウンタ及び入賞カウンタを、小当たり遊技における小入賞口７２ａの開閉制御にも使用するとともに、大入賞口６５ａの開閉制御のプログラムと小入賞口７２ａの開閉制御のプログラムとを同様の構成とすることで、プログラムを共通化することができ、開発時における開発工数を削減できるとともに、ＲＯＭ容量を削減することができる。

【５５７８】

Ｓ６２４４からの小入賞口７２ａの閉鎖処理では、まず、小入賞口７２ａを閉鎖する小入賞口閉鎖設定の処理を実行し（Ｓ６２４４）、次いで、音声ランプ制御装置１１３に対して小入賞口７２ａが閉鎖されたことを示す小閉鎖コマンドを設定して（Ｓ６２４５）、処理をＳ６２４６へ移行する。ここで設定された小閉鎖コマンドは、ＲＡＭ２７３に設けられたコマンド送信用のリングバッファに記憶され、次に実行されるタイマ割込処理の外部出力処理（図４６６のＳ５１０１参照）の中で、音声ランプ制御装置１１３に向けて送信される。

【５５７９】

次いで、Ｓ６２４６の処理では、小入賞口７２ａの１のラウンドが消化されたことから、ラウンドカウンタの値を１減算し（Ｓ６２４６）、この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）を終了する。この小入賞口開閉制御処理（Ｓ６２１５）の終了後は、当たり処理（図５０１参照）に戻る。

【５５８０】

図５０１に戻って説明を続ける。Ｓ６２１５の小入賞口開閉制御処理の終了後は、次いで、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値か否かを判別する（Ｓ６２１６）。判別の結果、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値である場合は（Ｓ６２１６：Ｙｅｓ）、小当たり遊技を継続するために、Ｓ６２１７の処理をスキップして、一旦、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５５８１】

一方、Ｓ６２１６の処理において、ラウンドカウンタの値が「０」より大きい値でない場合（Ｓ６２１６：Ｎｏ）、即ち、ラウンドカウンタの値が「０」以下である場合は、小当たり遊技を終了させるべく、音声ランプ制御装置１１３に対して小当たりのエンディング演出の開始を示す小エンディングコマンドの設定や、エンディング時間等を設定する小当たり終了処理を実行し（Ｓ６２１７）、この当たり処理（Ｓ５１０３）を終了し、タイマ割込処理（図４６６参照）に戻る。

【５５８２】

このように、当たり処理（図５０１参照）において、大入賞口６５ａの開閉制御を行う大

入賞口開閉制御処理（図４７８参照）と、小入賞口７２ａの開閉制御を行う小入賞口開閉制御処理（図５０２参照）を実行することで、主制御装置１１０内のＭＰＵ２７１によって大当たり遊技および小当たり遊技の実行を管理できるとともに、大当たり時における大入賞口６５ａを開閉する処理に伴う大当たり時における各種状態と、小当たり時における小入賞口７２ａを開閉する処理に伴う小当たり時における各種状態とを、音声ランプ制御装置１１３へ伝達することができる。また、当たり処理（図５０１参照）において、大当たり終了処理（図５０１参照）によって大当たり終了後の「時間短縮状態」の規定回数を設定することで、当選した大当たり種別（小当たり種別）毎に異なる遊技性を創出し、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上できる。

【５５８３】

以上、説明したように、第２９実施形態のパチンコ機１０によれば、第１特別図柄および第２特別図柄の設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、該第１特別図柄及び第２特別図柄のそれぞれハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、該ハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。さらに、各特別図柄において、大当たり乱数値及びハズレ乱数値以外の乱数値（即ち、第２特別図柄における小当たり乱数値）の個数を、変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、大当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５５８４】

また、各特別図柄ともに設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、該大当たり乱数値以外で最も多い乱数値の役（即ち、ともにハズレ乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、最も多い役であるハズレ役の出現回数からは設定判別を困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を、ハズレ役より現出確率が低い大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５５８５】

さらに、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。

【５５８６】

ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される小当たり遊技に対応する小当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その小当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機１０の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。

【５５８７】

そこで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに計数されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を大当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、例えば、低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５５８８】

また、第２９実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、いずれの特別図柄における抽選テーブル（即ち、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ

１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）でも割り振られているハズレ役から補填するように構成されている。ここで、一方の抽選テーブルにのみ割り振られている役（例えば、第２特別図柄における小当たり乱数値）から設定変更に伴う大当たり乱数値を補填した場合、各特別図柄における出玉率の計算が異なるため、該計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時における工数が嵩んでしまう。そこで、各特別図柄にそれぞれ存在する役（即ち、ハズレ役）から大当たり乱数値の増加分を補填することで、各特別図柄における出玉率の計算の一部を共通化することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５５８９】

＜第３０実施形態＞

次に、図５０３を参照して、第３０実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

【５５９０】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値の個数を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値の個数から補填するように構成されていた。

【５５９１】

これに対し、第３０実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技より時間効率は良くないが、遊技者に遊技価値を付与する小当たり遊技を発生させる小当たり乱数値の個数を設定値ごとに変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値の個数から補填するように構成する。小当たり遊技は、１の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大当たり遊技と同等の遊技価値を得ることができない。よって、小当たり遊技を発生する小当たり乱数値の個数に設定差が生じる部分を設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機１０での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破を困難にして遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５５９２】

以下、第３０実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第２９実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３０実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第２９実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第２９実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【５５９３】

図５０３を参照して、第３０実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図５０３（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図５０３（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

【５５９４】

第３０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が特別図柄の低確率状態の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【５５９５】

そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各遊技状態における各設定値毎においても小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの小当たり

乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値毎および遊技状態毎に小当たりの当選確率が変更される。

【５５９６】

一方、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とのそれぞれに含まれる大当たり乱数値の個数が同一となるように設定されている。このように大当たり乱数値の個数を遊技状態によっては変化するが、各設定値ごとに同一とすることにより、すべての設定値での大当たり遊技のみを考慮した遊技価値の付与割合が同等となる。

【５５９７】

図５０３（ａ）で示すように、第３０実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５５９８】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５５９９】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５６００】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５６０１】

即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、

９８５０個以下）となるように構成されている。
【５６０２】
次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６０３】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６０４】
一方、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０２個で、その値「５０～１５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。
【５６０５】
また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１２０個で、その値「５００～６１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１２０／１００００＝１．２／１００（即ち、１．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．１８倍小当たりし易いように設定されている。
【５６０６】
従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４８個で、その値「１５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３８０個で、その値「６２０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４８／１００００＝９８．４８／１００（即ち、９８．４８％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３８０／１００００＝９３．８／１００（即ち、９３．８％）となるように設定されている。
【５６０７】
即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態

から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４８個以下）となるように構成されている。

【５６０８】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１％→１．０２％、高確率状態：１％→１．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６０９】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」及び「２」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６１０】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」及び「２」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６１１】

一方、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「５０～１５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。

【５６１２】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１４０個で、その値「５００～６３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１４０／１００００＝１．４／１００（即ち、１．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．３５倍小当たりし易いように設定されている。

【５６１３】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４６個で、その値「１５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３６０個で、その値「６４０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４６／１００００＝９８．４６／１００（即ち、９８．４６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図

柄のハズレ確率は、９３６０／１００００＝９３．６／１００（即ち、９３．６％）となるように設定されている。
【５６１４】
即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。
【５６１５】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０２％→１．０４％、高確率状態：１．２％→１．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５６１６】
次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６１７】
また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「３」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６１８】
一方、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０６個で、その値「５０～１５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０６／１００００＝１．０６／１００（即ち、１．０６％）となるように設定されている。
【５６１９】
また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１６０個で、その値「５００～６５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１６０／１００００＝１．６／１００（即ち、１．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．５１倍小当たりし易いように設定されている。
【５６２０】
従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率

状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４４個で、その値「１５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３４０個で、その値「６６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４４／１００００＝９８．４４／１００（即ち、９８．４４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３４０／１００００＝９３．４／１００（即ち、９３．４％）となるように設定されている。

【５６２１】

即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。

【５６２２】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０４％→１．０６％、高確率状態：１．４％→１．６％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６２３】

次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６２４】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「４」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６２５】

一方、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０８個で、その値「５０～１５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０８／１００００＝１．０８／１００（即ち、１．０８％）となるように設定されている。

【５６２６】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１８０個で、その値「５００～６７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１８０／１００００＝１．８／１００（即ち、１．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．６７倍小当たりし易いように設定されている。

【５６２７】

従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４２個で、その値「１５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３２０個で、その値「６８０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４２／１００００＝９８．４２／１００（即ち、９８．４２％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３２０／１００００＝９３．２／１００（即ち、９３．２％）となるように設定されている。

【５６２８】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【５６２９】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０６％→１．０８％、高確率状態：１．６％→１．８％）、いずれの遊技状態でも設定値「４」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６３０】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６３１】

また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「５」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図

柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６３２】
一方、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１１０個で、その値「５０～１５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１１０／１００００＝１．１／１００（即ち、１．１％）となるように設定されている。
【５６３３】
また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は２００個で、その値「５００～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、２００／１００００＝２／１００（即ち、２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．８２倍小当たりし易いように設定されている。
【５６３４】
従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。
【５６３５】
即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図１の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。
【５６３６】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０８％→１．１％、高確率状態：１．８％→２％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５６３７】
次に、図５０３（ｂ）で示すように、第３０実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、第１特別図柄と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態

（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６３８】
また、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第１特別図柄と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６３９】
一方、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【５６４０】
よって、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。
【５６４１】
即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。
【５６４２】
次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６４３】
また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低

確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６４４】
一方、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０２個で、その値「５０～９４５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０２／１００００＝９４．０２／１００（即ち、９４．０２％）となるように設定されている。
【５６４５】
また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４２０個で、その値「５００～９９１９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４２０／１００００＝９４．２／１００（即ち、９４．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００２倍小当たりし易いように設定されている。
【５６４６】
従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４８個で、その値「９４５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８０個で、その値「９９２０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４８／１００００＝５．４８／１００（即ち、５．４８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、８０／１００００＝０．８／１００（即ち、０．８％）となるように設定されている。
【５６４７】
即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４８個以下）となるように構成されている。
【５６４８】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４％→９４．０２％、高確率状態：９４％→９４．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５６４９】
次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」及び「２」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１

」及び「２」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６５０】
また、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」及び「２」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」及び「２」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６５１】
一方、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０４個で、その値「５０～９４５３」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０４／１００００＝９４．０４／１００（即ち、９４．０４％）となるように設定されている。
【５６５２】
また、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４４０個で、その値「５００～９９３９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４４０／１００００＝９４．４／１００（即ち、９４．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００４倍小当たりし易いように設定されている。
【５６５３】
従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４６個で、その値「９４５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６０個で、その値「９９４０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４６／１００００＝５．４６／１００（即ち、５．４６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。
【５６５４】
即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４６個以下）となるように構成されている。
【５６５５】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干

向上しており（低確率状態：９４．０２％→９４．０４％、高確率状態：９４．２％→９４．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６５６】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６５７】

また、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「３」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６５８】

一方、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０６個で、その値「５０～９４５５」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０６／１００００＝９４．０６／１００（即ち、９４．０６％）となるように設定されている。

【５６５９】

また、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４６０個で、その値「５００～９９５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４６０／１００００＝９４．６／１００（即ち、９４．６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００６倍小当たりし易いように設定されている。

【５６６０】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４４個で、その値「９４５６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４０個で、その値「９９６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４４／１００００＝５．４４／１００（即ち、５．４４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４０／１００００＝０．４／１００（即ち、０．４％）となるように設定されている。

【５６６１】

即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減

少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４４個以下）となるように構成されている。

【５６６２】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０４％→９４．０６％、高確率状態：９４．４％→９４．６％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６６３】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６６４】

また、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「４」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６６５】

一方、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０８個で、その値「５０～９４５７」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０８／１００００＝９４．０８／１００（即ち、９４．０８％）となるように設定されている。

【５６６６】

また、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４８０個で、その値「５００～９９７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４８０／１００００＝９４．８／１００（即ち、９４．８％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００８倍小当たりし易いように設定されている。

【５６６７】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４２個で、その値「９４５８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２０個で、その値「９９８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設

定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４２／１０００＝５．４２／１００（即ち、５．４２％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２０／１００００＝０．２／１００（即ち、０．２％）となるように設定されている。

【５６６８】

即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態のける設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４２個以下）となるように構成されている。

【５６６９】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０６％→９４．０８％、高確率状態：９４．６％→９４．８％）、いずれの遊技状態でも設定値「４」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６７０】

次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５６７１】

また、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数も、設定値「１」乃至「５」と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６７２】

一方、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４１０個で、その値「５０～９４５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４１０／１００００＝９４．１／１００（即ち、９４．１％）となるように設定されている。

【５６７３】

また、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９５００個で、その値「５００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９５００／１００００＝９５／１０

０（即ち、９５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．０１倍小当たりし易いように設定されている。

【５６７４】

従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５６７５】

即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、特図２の低確率状態および高確率状態における設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【５６７６】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「６」と比べて、大当たり確率は同等（０．５％又は５％）であるものの、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０８％→９４．１％、高確率状態：９４．８％→９５％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５６７７】

以上、説明したように、第３０実施形態のパチンコ機１０では、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、低確率状態から高確率状態の変化に伴う大当たり乱数値、及び、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数から補うように構成しつつ、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内となるように構成する。また、大当たり乱数値の個数を、低確率状態から高確率状態では変化させるものの、設定変更によっては変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、小当たり乱数値の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる。

【５６７８】

また、小当たり遊技は、１の大当たり遊技と同等の遊技価値を得ようとした場合に、該大当たり遊技より長い時間をかけて多くの小当たり遊技に当選しなければ大当たり遊技と同等の遊技価値を得ることができない。よって、設定差が生じる部分を小当たり遊技を発生する小当たり乱数値に設けることで、長い時間遊技を行って、多くの小当たり遊技に当選しなければ設定判別することを困難にすることができる。よって、遊技者による設定判別要素を長い時間遊技を行わなければ困難な遊技仕様とすることで、パチンコ機１０での短時間遊技では設定値を看破され難くすることができる。その結果、低設定（即ち、設定値１等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５６７９】
また、第３０実施形態のパチンコ機１０では、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与しないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成する。
【５６８０】
ハズレ役は、大当たり役や小当たり役と異なり、遊技価値を付与しない役であるため、各パチンコ機１０毎に設けられたデータランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない役である。ここで、仮に、データランプに明確に（大々的に）計上される大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を設定毎に変更した場合、その大当たり遊技の出現率を遊技者がデータランプで確認することで、パチンコ機１０の設定判別要素が増えてしまう。その結果、例えば、低設定（例えば、設定値「１」）に設定されたパチンコ機１０の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該パチンコ機１０で遊技を行わず、パチンコ機１０の稼働が低下してしまうおそれがある。
【５６８１】
そこで、設定変更に伴う小当たり乱数値の増加分を、大当たり乱数カウンタＣ１のうち、遊技者に遊技価値を付与せず、データランプに明確に（大々的に）表示されないハズレ役に対応するハズレ乱数値から補填するように構成することで、遊技者による設定判別要素を小当たりの出現割合のみとして、パチンコ機１０の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破させずに遊技を継続させ、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【５６８２】
＜第３１実施形態＞
次に、図５０４を参照して、第３１実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。
【５６８３】
第２８実施形態のパチンコ機１０では、設定値ごとに最も時間効率良く遊技価値が得られる大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、遊技価値が付与されないハズレ乱数値から補填するように構成されていた。
【５６８４】
これに対し、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第２８実施形態や第３０実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの１の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。
【５６８５】
以下、第３１実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第３０実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３１実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第３０実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第３０実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。
【５６８６】
図５０４を参照して、第３１実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図５０４（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図５０４（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

【５６８７】
第３１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。
【５６８８】
そして、各設定値において、低確率状態用と高確率状態用とに含まれる大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を変化させるとともに、各設定毎にも大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数が異なるように設定されている。また、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数の増加分を、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数を異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率が変更される。
【５６８９】
図５０４（ａ）で示すように、第３１実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５６９０】
一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５６９１】
また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【５６９２】
よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の

ハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５６９３】

即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。

【５６９４】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５１個で、その値「０～５０」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５１／１００００＝０．５１／１００（即ち、０．５１％）となるように設定されている。

【５６９５】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５１０個で、その値「０～５０９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５１０／１００００＝５．１／１００（即ち、５．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５６９６】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０１個で、その値「５１～１５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０１／１００００＝１．０１／１００（即ち、１．０１％）となるように設定されている。

【５６９７】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１１０個で、その値「５１０～６１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１１０／１００００＝１．１／１００（即ち、１．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．０９倍小当たりし易いように設定されている。

【５６９８】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４８個で、その値「１５２～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３８０個で、その値「６２０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４８／１００００＝９８．４８／１００（即ち、９８．４８％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３８０／１００００＝９３．８／１００（即ち、９３．８％）とな

るように設定されている。
【５６９９】
即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が、「通常遊技状態」における設定値「１」のハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４８個以下）となるように構成されている。
【５７００】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５％→０．５１％、高確率状態：５％→５．１％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１％→１．０１％、高確率状態：１％→１．１％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５７０１】
次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５２個で、その値「０～５１」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。
【５７０２】
一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５２０個で、その値「０～５１９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５７０３】
また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０２個で、その値「５２～１５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０２／１００００＝１．０２／１００（即ち、１．０２％）となるように設定されている。
【５７０４】
一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１２０個で、その値「５２０～６３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１２０／１００００＝１．２／１００（即ち、１．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．１８倍小当たりし易いように設定されている。
【５７０５】
従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数

値以外の残りの９８４６個で、その値「１５４～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３６０個で、その値「６４０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４６／１００００＝９８．４６／１００（即ち、９８．４６％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３６０／１００００＝９３．６／１００（即ち、９３．６％）となるように設定されている。

【５７０６】

即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。

【５７０７】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５１％→０．５２％、高確率状態：５．１％→５．２％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０１％→１．０２％、高確率状態：１．１％→１．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７０８】

次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５３個で、その値「０～５２」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５３／１００００＝０．５３／１００（即ち、０．５３％）となるように設定されている。

【５７０９】

一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５３０個で、その値「０～５２９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５３０／１００００＝５．３／１００（即ち、５．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７１０】

また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０３個で、その値「５３～１５５」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０３／１００００＝１．０３／１００（即ち、１．０３％）となるように設定されている。

【５７１１】

一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１３０個で、その値「５３０～６５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１３０／１００００＝１．３／１００（即ち、１．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．２６倍小当たりし易いように設定されている。

【５７１２】

従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４４個で、その値「１５６～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３４０個で、その値「６６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４４／１００００＝９８．４４／１００（即ち、９８．４４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３４０／１００００＝９３．４／１００（即ち、９３．４％）となるように設定されている。

【５７１３】

即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。

【５７１４】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５２％→０．５３％、高確率状態：５．２％→５．３％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０２％→１．０３％、高確率状態：１．２％→１．３％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７１５】

次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５４個で、その値「０～５３」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。

【５７１６】

一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５４０個で、その値「０～５３９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即

ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７１７】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０４個で、その値「５４～１５７」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０４／１００００＝１．０４／１００（即ち、１．０４％）となるように設定されている。

【５７１８】

一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１４０個で、その値「５４０～６７９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１４０／１００００＝１．４／１００（即ち、１．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．３５倍小当たりし易いように設定されている。

【５７１９】

従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４２個で、その値「１５８～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３２０個で、その値「６８０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４２／１００００＝９８．４２／１００（即ち、９８．４２％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３２０／１００００＝９３．２／１００（即ち、９３．２％）となるように設定されている。

【５７２０】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【５７２１】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５３％→０．５４％、高確率状態：５．３％→５．４％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０３％→１．０４％、高確率状態：１．３％→１．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７２２】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５５個

で、その値「０～５４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。

【５７２３】

一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５５０個で、その値「０～５４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７２４】

また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は１０５個で、その値「５５～１５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１０５／１００００＝１．０５／１００（即ち、１．０５％）となるように設定されている。

【５７２５】

一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は１５０個で、その値「５５０～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の小当たり確率は、１５０／１００００＝１．５／１００（即ち、１．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．４３倍小当たりし易いように設定されている。

【５７２６】

従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。

【５７２７】

即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。

【５７２８】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５４％→０．５５％、高確率状態：５．４％→５．５％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：１．０４％→１．０５％、高確率状態：１．４％→１．５％）、いずれの遊技状態でも設定値「６」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５７２９】
次に、図５０４（ｂ）で示すように、第３１実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、第１特別図柄と同様、５０個で、その値「０～４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５７３０】
また、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、第１特別図柄と同様、５００個で、その値「０～４９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５７３１】
一方、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【５７３２】
よって、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。
【５７３３】
即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。
【５７３４】

このように、第２特別図柄の小当たり確率は、第１特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（１％→９４％）とともに、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【５７３５】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５１個で、その値「０～５０」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５１／１００００＝０．５１／１００（即ち、０．５１％）となるように設定されている。

【５７３６】

一方で、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５１０個で、その値「０～５０９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５１０／１００００＝５．１／１００（即ち、５．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７３７】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０１個で、その値「５１～９４５１」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０１／１００００＝９４．０１／１００（即ち、９４．０１％）となるように設定されている。

【５７３８】

一方で、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４１０個で、その値「５１０～９９１９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４１０／１００００＝９４．１／１００（即ち、９４．１％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００１倍小当たりし易いように設定されている。

【５７３９】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４８個で、その値「９４５２～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの８０個で、その値「９９２０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４８／１００００＝５．４８／１００（即ち、５．４８％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、８０／１００００＝０．８／１００（即ち、０．８％）となるように設定されている。

【５７４０】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４８個以下）となるように構成されている。

【５７４１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５％→０．５１％、高確率状態：５％→５．１％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４％→９４．０１％、高確率状態：９４．１％→９４．１％）、いずれの遊技状態でも設定値「１」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７４２】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２個で、その値「０～５１」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２／１００００＝０．５２／１００（即ち、０．５２％）となるように設定されている。

【５７４３】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５２０個で、その値「０～５１９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５２０／１００００＝５．２／１００（即ち、５．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７４４】

また、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０２個で、その値「５２～９４５３」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０２／１００００＝９４．０２／１００（即ち、９４．０２％）となるように設定されている。

【５７４５】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４２０個で、その値「５２０～９９３９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４２０／１００００＝９４．２／１００（即ち、９４．２％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００２倍小当たりし易いように設定されている。

【５７４６】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数

値以外の残りの５４６個で、その値「９４５４～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの６０個で、その値「９９４０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４６／１０００００＝５．４６／１００（即ち、５．４６％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５７４７】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４６個以下）となるように構成されている。

【５７４８】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５１％→０．５２％、高確率状態：５．１％→５．２％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０１％→９４．０２％、高確率状態：９４．１％→９４．２％）、いずれの遊技状態でも設定値「２」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７４９】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５３個で、その値「０～５２」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５３／１００００＝０．５３／１００（即ち、０．５３％）となるように設定されている。

【５７５０】

一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５３０個で、その値「０～５２９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５３０／１００００＝５．３／１００（即ち、５．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７５１】

また、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０３個で、その値「５３～９４５５」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０３／１００００＝９４．０３／

１００（即ち、９４．０３％）となるように設定されている。
【５７５２】
一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４３０個で、その値「５３０～９９５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４３０／１００００＝９４．３／１００（即ち、９４．３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００３倍小当たりし易いように設定されている。
【５７５３】
従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４４個で、その値「９４５６～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの４０個で、その値「９９６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４４／１００００＝５．４４／１００（即ち、５．４４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、４０／１００００＝０．４／１００（即ち、０．４％）となるように設定されている。
【５７５４】
即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４４個以下）となるように構成されている。
【５７５５】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５２％→０．５３％、高確率状態：５．２％→５．３％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０２％→９４．０３％、高確率状態：９４．２％→９４．３％）、いずれの遊技状態でも設定値「３」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５７５６】
次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５４個で、その値「０～５３」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４／１００００＝０．５４／１００（即ち、０．５４％）となるように設定されている。
【５７５７】
一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル

２７２ａ１と同様、５４０個で、その値「０～５３９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７５８】

また、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０４個で、その値「５４～９４５７」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０４／１００００＝９４．０４／１００（即ち、９４．０４％）となるように設定されている。

【５７５９】

一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４４０個で、その値「５４０～９９７９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４４０／１００００＝９４．４／１００（即ち、９４．４％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００４倍小当たりし易いように設定されている。

【５７６０】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４２個で、その値「９４５８～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの２０個で、その値「９９８０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４２／１００００＝５．４２／１００（即ち、５．４２％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、２０／１００００＝０．２／１００（即ち、０．２％）となるように設定されている。

【５７６１】

即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４２個以下）となるように構成されている。

【５７６２】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５３％→０．５４％、高確率状態：５．３％→５．４％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０３％→９４．０４％、高確率状態：９４．３％→９４．４％）、いずれの遊技状態でも設定値「４」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であ

るといえる。
【５７６３】
次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５個で、その値「０～５４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。
【５７６４】
一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５０個で、その値「０～５４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５７６５】
また、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４０５個で、その値「５５～９４５９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４０５／１００００＝９４．０５／１００（即ち、９４．０５％）となるように設定されている。
【５７６６】
一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９４５０個で、その値「５５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９４５０／１００００＝９４．５／１００（即ち、９４．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から約１．００５倍小当たりし易いように設定されている。
【５７６７】
従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていないつまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。
【５７６８】
即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成する。また、設定変更に伴う大当たり乱数値の

個数の増加分を、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、設定変更に伴う小当たり乱数値の個数の増加分も、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成し、さらに、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数及び小当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【５７６９】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．５４％→０．５５％、高確率状態：５．４％→５．５％）とともに、小当たり確率が若干向上しており（低確率状態：９４．０４％→９４．０５％、高確率状態：９４．４％→９４．５％）、いずれの遊技状態でも設定値「５」の場合より大当たり遊技及び小当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７７０】

以上、説明したように、第３１実施形態のパチンコ機１０では、遊技価値を付与し得る大当たり乱数値および小当たり乱数値を設定値ごとにそれぞれ変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値から補填するように構成する。また、各設定値ごとにおける大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分が、１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技のいずれか一方）で各設定値ごとに増加させた場合（即ち、第２８実施形態や第３０実施形態の場合等）より低い増加率となるように構成する。このように構成することで、各設定値ごとの１の役の出現率の設定差が少なくなり、遊技価値を付与する１の役（即ち、大当たり遊技又は小当たり遊技）の出現率のみでは遊技者に設定看破を困難にし、パチンコ機１０の稼働を促進することができる。

【５７７１】

＜第３２実施形態＞

次に、図５０５を参照して、第３２実施形態におけるパチンコ機１０について説明する。

【５７７２】

第２８実施形態のパチンコ機１０では、大当たり遊技を発生させる大当たり乱数値を変化（増加）させ、その変化分（増加分）を、ハズレ乱数値のみから補填するように構成されていた。

【５７７３】

これに対し、第３２実施形態のパチンコ機１０では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値を増加させる場合、まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、各乱数値から補填可能となることで、１の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）から補填しなければならないといった遊技仕様設計時における制約がなくなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。

【５７７４】

以下、第３２実施形態におけるパチンコ機１０について、第１６実施形態乃至第３１実施形態におけるパチンコ機１０と相違する点を中心に説明する。以下の第３２実施形態のパチンコ機１０の説明において、第１６実施形態乃至第３１実施形態のパチンコ機１０と同一の構成及び処理については、第１６実施形態乃至第３１実施形態と同一の符号を付し、その図示と説明を省略する。

【５７７５】

図５０５を参照して、第３２実施形態における各特別図柄に対応する大当たり乱数テーブ

ル２７２ａの詳細についてそれぞれ説明する。図５０５（ａ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１の一例を模式的に示した模式図であり、図５０５（ｂ）は、ＲＯＭ２７２に記憶される特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２の一例を模式的に示した模式図である。

【５７７６】

第３２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１及び特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２は、各設定値毎にそれぞれ、遊技状態が「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」である特別図柄の低確率状態（「超確率変動状態」又は「確率変動状態」ではない期間）の場合に使用される低確率状態用と、遊技状態が特別図柄の低確率状態より大当たりとなる確率の高い特別図柄の高確率状態である「超確率変動状態」又は「確率変動状態」の場合に使用される高確率状態用との２種類ずつに分けられる。

【５７７７】

そして、所定の特別図柄（第３２実施形態では、第２特別図柄）における各設定値において、所定の設定値（第３２実施形態では、設定値「３」）までは、大当たり乱数値の個数にのみ設定差を設け、上記所定の設定値より大きな設定値（第３２実施形態では、設定値「４」以上）では、大当たり乱数値および小当たり乱数値の個数にそれぞれ設定差を設ける。一方、他方の特別図柄（第３２実施形態では、第１特別図柄）における各設定値においては、小当たり乱数値の個数を全設定で同一としつつ、大当たり乱数値の個数のみに設定差が生じるように構成する。

【５７７８】

具体的には、第２特別図柄において、上記所定の設定値までは、大当たり乱数値の個数のみを増加させつつその増加に伴いハズレ乱数値の個数のみを減少させる一方、上記所定の設定値より大きな設定値では、大当たり乱数値の個数を増加させつつその増加に伴い、小当たり乱数値の個数およびハズレ乱数値の個数をそれぞれ減少させる。よって、第２特別図柄は、第１特別図柄と異なり、設定値ごと、及び、遊技状態ごとの大当たり乱数値の個数の増加分を、所定の設定値までは、ハズレに対応するハズレ乱数値の個数から補填するように構成し、ハズレ乱数値が存在しなくなる所定の設定値より大きい設定値では、小当たり役に対応する小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。このようにして、大当たり乱数値の個数および小当たり乱数値の個数を設定毎に異ならせることにより、設定値ごと及び遊技状態ごとに大当たり及び小当たりとなる確率が変更される。

【５７７９】

図５０５（ａ）で示すように、第３２実施形態の特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１では、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５０個で、その値「０～４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５７８０】

一方で、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５００個で、その値「０～４９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７８１】

また、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５０～１４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～５

９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７８２】

よって、設定値が「１」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８５０個で、その値「１５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９４００個で、その値「６００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８５０／１００００＝９８．５／１００（即ち、９８．５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５７８３】

即ち、設定値「１」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８５０個以下）となるように構成されている。

【５７８４】

次いで、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は５５個で、その値「０～５４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。

【５７８５】

一方で、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は５２０個で、その値「０～５４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７８６】

また、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「５５～１５４」、又は、高確率状態の場合の値「５５０～６４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７８７】

従って、設定値が「２」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４５個で、その値「１５５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テー

ブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３５０個で、その値「６５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４５／１００００＝９８．４５／１００（即ち、９８．４５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３５０／１００００＝９３．５／１００（即ち、９３．５％）となるように設定されている。

【５７８８】

即ち、設定値「２」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４８個以下）となるように構成されている。

【５７８９】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５５％、高確率状態：５％→５．５％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７９０】

次いで、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６０個で、その値「０～５９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５７９１】

一方で、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は６００個で、その値「０～５９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７９２】

また、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び設定値「２」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「６０～１５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７９３】

従って、設定値が「３」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８４０個で、その値「１６０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９３００

個で、その値「７００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８４０／１００００＝９８．４／１００（即ち、９８．４％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となるように設定されている。

【５７９４】

即ち、設定値「３」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４６個以下）となるように構成されている。

【５７９５】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５５％→０．６％、高確率状態：５．５％→６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５７９６】

次いで、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は６５個で、その値「０～６４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６５／１００００＝０．６５／１００（即ち、０．６５％）となるように設定されている。

【５７９７】

一方で、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は６５０個で、その値「０～６４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、６５０／１００００＝６．５／１００（即ち、６．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５７９８】

また、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「３」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「６５～１６４」、又は、高確率状態の場合の値「６５０～７４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５７９９】

従って、設定値が「４」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８３５個で、その値「１６５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９２５０個で、その値「７５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊

技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８３５／１００００＝９８．３５／１００（即ち、９８．３５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９２５０／１００００＝９２．５／１００（即ち、９２．５％）となるように設定されている。

【５８００】

即ち、設定値「４」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４４個以下）となるように構成されている。

【５８０１】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．６％→０．６５％、高確率状態：６％→６．５％）、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８０２】

次いで、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は７０個で、その値「０～６９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７０／１００００＝０．７／１００（即ち、０．７％）となるように設定されている。

【５８０３】

一方で、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は７００個で、その値「０～６９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７００／１００００＝７／１００（即ち、７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８０４】

また、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「４」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「７０～１６９」、又は、高確率状態の場合の値「７００～７９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８０５】

従って、設定値が「５」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８３０個で、その値「１７０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９２００個で、その値「８００～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８３０／１００００＝９８．３／１００（即ち、９８．３％）となるように設定され、第１特別図柄の

高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９２００／１００００＝９２／１００（即ち、９２％）となるように設定されている。

【５８０６】

即ち、設定値「５」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４２個以下）となるように構成されている。

【５８０７】

よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．６５％→０．７％、高確率状態：６．５％→７％）、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８０８】

次いで、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は７５個で、その値「０～７４」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７５／１００００＝０．７５／１００（即ち、０．７５％）となるように設定されている。

【５８０９】

一方で、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は７５０個で、その値「０～７４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄の大当たり確率は、７５０／１００００＝７．５／１００（即ち、７．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８１０】

また、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」～「５」の場合と同様、共に１００個で、低確率状態の場合の値「７５～１７４」、又は、高確率状態の場合の値「７５０～８４９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８１１】

従って、設定値が「６」の場合、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９８２５個で、その値「１７５～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの９１５０個で、その値「８５０～９９９９」が、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第１特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９８２５／１００００＝９８．２５／１００（即ち、９８．２５％）となるように設定され、第１特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第１特別図柄のハズレ確率は、９１５０／１００００＝９１．５／１００（即ち、９１．５％）とな

るように設定されている。
【５８１２】
即ち、設定値「６」において、特図１の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、９８４０個以下）となるように構成されている。
【５８１３】
よって、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、小当たり確率は同等（ともに１％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．７％→０．７５％、高確率状態：７％→７．５％）、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。
【５８１４】
次に、図５０５（ｂ）で示すように、第３２実施形態の特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２では、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５０個で、その値「０～４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。
【５８１５】
また、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５００個で、その値「０～４９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５００／１００００＝５／１００（即ち、５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。
【５８１６】
ここで、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５０～９４４９」、又は、高確率状態の場合の値「５００～９８９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。
【５８１７】
従って、設定値が「１」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５５０個で、その値「９４５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの１００個で、その値「９９００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「１」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、１００／１００００＝１／１００（即ち、１％）となるように設定されている。
【５８１８】

即ち、設定値「１」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５５０個以下）となるように構成されている。

【５８１９】

このように、設定値「１」における第２特別図柄の小当たり確率は、第１特別図柄の小当たり確率より大幅に上昇している（１％→９４％）とともに、第２特別図柄におけるハズレ乱数値と比べてもすこぶる選択され易い個数に設定されている。即ち、第２特別図柄における抽選遊技では、大当たりやハズレより、小当たりに当選し易い設定となっている。

【５８２０】

次いで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５個で、その値「０～５４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５／１００００＝０．５５／１００（即ち、０．５５％）となるように設定されている。

【５８２１】

また、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、５５０個で、その値「０～５４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、５５０／１００００＝５．５／１００（即ち、５．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８２２】

ここで、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「５５～９４５４」、又は、高確率状態の場合の値「５５０～９９４９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８２３】

従って、設定値が「２」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４５個で、その値「９４５５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５０個で、その値「９９５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「２」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４５／１００００＝５．４５／１００（即ち、５．４５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５０／１００００＝０．５／１００（即ち、０．５％）となるように設定されている。

【５８２４】

即ち、設定値「２」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４５個以下）となるように構成されている。

【５８２５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「２」は、設定値「１」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５％→０．５５％、高確率状態：５％→５．５％）、設定値「１」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８２６】

次いで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６０個で、その値「０～５９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６０／１００００＝０．６／１００（即ち、０．６％）となるように設定されている。

【５８２７】

一方で、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６００個で、その値「０～５９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６００／１００００＝６／１００（即ち、６％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８２８】

ここで、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態および高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は、設定値「１」及び「２」の場合と同様、共に９４００個で、低確率状態の場合の値「６０～９４５９」、又は、高確率状態の場合の値「６００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「３」の第２特別図柄における小当たり確率は、いずれの遊技状態であっても９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となり、特別図柄の低確率状態と高確率状態とで小当たりの当選確率が同等となるように設定されている。

【５８２９】

従って、設定値が「３」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５４０個で、その値「９４６０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「３」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５４０／１００００＝５．４／１００（即ち、５．４％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５８３０】

即ち、設定値「３」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加

分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うように構成しつつ、低確率状態から高確率状態の増加分、および、設定値変更に伴う増加分の大当たり乱数値の個数が「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数の範囲内（即ち、５４０個以下）となるように構成されている。

【５８３１】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「３」は、設定値「２」と比べて、小当たり確率は同等（ともに９４％）であるものの、大当たり確率が若干向上しており（低確率状態：０．５５％→０．６％、高確率状態：５．５％→６％）、設定値「２」の場合より大当たり遊技が発生し易い設定であるといえる。

【５８３２】

次いで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６５個で、その値「０～６４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６５／１００００＝０．６５／１００（即ち、０．６５％）となるように設定されている。

【５８３３】

一方で、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、６５０個で、その値「０～６４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、６５０／１００００＝６．５／１００（即ち、６．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８３４】

ここで、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４００個で、その値「６５～９４６４」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、設定値「１」乃至「３」と同様、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５８３５】

一方、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９３５０個で、その値「６５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。これは、設定値「４」における特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、特別図柄の高確率状態では、設定値「３」と同様、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「３」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を小当たり乱数値の個数から補填するように構成されている。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９３５０／１００００＝９３．５／１００（即ち、９３．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約０．９９５倍）ように設定されている。

【５８３６】

従って、設定値が「４」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３５個で、その値「９４６５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テー

ブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「３」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が格納されていない。つまり、設定値「４」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５３５／１００００＝５．３５／１００（即ち、５．３５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５８３７】

即ち、設定値「４」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、５０個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分からも補うように構成されている。

【５８３８】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「４」は、設定値「３」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．６％→０．６５％、高確率状態：６％→６．５％）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：９４％→９３．５％。低確率状態は設定値「３」と同一。）しており、設定値「３」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

【５８３９】

次いで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７０個で、その値「０～６９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、７０／１００００＝０．７／１００（即ち、０．７％）となるように設定されている。

【５８４０】

一方で、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７００個で、その値「０～６９９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、７００／１００００＝７／１００（即ち、７％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されている。

【５８４１】

ここで、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４００個で、その値「７０～９４６９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、設定値「１」乃至「４」と同様、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。

【５８４２】

一方、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９３００個で、その値「７００～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。これは、設定値「５」における特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定値「４

」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「４」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９３００／１００００＝９３／１００（即ち、９３％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約０．９８９倍）ように設定されている。

【５８４３】

従って、設定値が「５」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５３０個で、その値「９４７０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「３」及び「４」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「５」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５３０／１００００＝５．３／１００（即ち、５．３％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。

【５８４４】

即ち、設定値「５」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、５０個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分からも補うように構成されている。

【５８４５】

よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「５」は、設定値「４」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．６５％→０．７％、高確率状態：６．５％→７％）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：９３．５％→９３％。低確率状態は設定値「４」と同一。）しており、設定値「４」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。

【５８４６】

次いで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で大当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（大当たり乱数値）の個数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７５個で、その値「０～７４」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、７５／１００００＝０．７５／１００（即ち、０．７５％）となるように設定されている。

【５８４７】

一方で、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で大当たりとなる乱数の値（大当たり乱数値）の数は、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１と同様、７５０個で、その値「０～７４９」が特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の大当たり確率は、第１特別図柄と同様、７５０／１００００＝７．５／１００（即ち、７．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から１０倍大当たりし易いように設定されて

いる。
【５８４８】
ここで、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態で小当たりとなる大当たり乱数カウンタＣ１の値（小当たり乱数値）の個数は９４００個で、その値「７５～９４７４」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、設定値「１」乃至「５」と同様、９４００／１００００＝９４／１００（即ち、９４％）となるように設定されている。
【５８４９】
一方、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における高確率状態で小当たりとなる乱数の値（小当たり乱数値）の数は９２５０個で、その値「７５０～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。これは、設定値「６」における特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、設定値「５」の高確率状態と同様、特別図柄の高確率状態では、ハズレ乱数値に対応する値が存在していない。よって、設定値「５」より大当たり乱数値の個数を増加する場合、ハズレ乱数値の個数ではなく、小当たり乱数値の個数から設定変更および確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填するように構成されている。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄の小当たり確率は、９２５０／１００００＝９２．５／１００（即ち、９２．５％）となり、特別図柄の高確率状態は、低確率状態から小当たりし難い（約０．９８４倍）ように設定されている。
【５８５０】
従って、設定値が「６」の場合、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における低確率状態でハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残りの５２５個で、その値「９４７５～９９９９」が、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２に規定（設定）されている。また、高確率状態の場合にハズレとなる乱数の値（ハズレ乱数値）の数は、設定値「３」乃至「５」と同様、大当たり乱数値及び小当たり乱数値以外の残り０個で、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２にハズレ乱数値に対応する値が規定（設定）されていない。つまり、設定値「６」の第２特別図柄の低確率状態（即ち、「通常遊技状態」又は「時間短縮状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、５２５／１００００＝５．２５／１００（即ち、５．２５％）となるように設定され、第２特別図柄の高確率状態（即ち、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）における第２特別図柄のハズレ確率は、０／１００００＝０／１００（即ち、０％）となるように設定され、ハズレ役が現出しないように構成されている。
【５８５１】
即ち、設定値「６」において、特図２の高確率状態における大当たり乱数値の個数の増加分を、遊技において最も滞在率が高い「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分から補うとともに、ハズレ乱数値では補填しきれない個数（即ち、５０個）を小当たり乱数値の個数を減少させて、その減少分からも補うように構成されている。
【５８５２】
よって、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２における設定値「６」は、設定値「５」と比べて、大当たり確率が若干向上している（低確率状態：０．７％→０．７５％、高確率状態：７％→７．５％）ものの、小当たり確率が特別図柄の高確率状態において減少（高確率状態：９３％→９２．５％。低確率状態は設定値「５」と同一。）しており、設定値「５」の場合より大当たり遊技が発生し易い一方、高確率状態では小当たり遊技が発生し難い設定であるといえる。
【５８５３】
以上、説明したように、第３２実施形態のパチンコ機１０では、設定値を増加させて遊技者にとって最も有利な大当たり遊技に対応する大当たり乱数値の個数を増加させる場合、

まず、遊技価値が最も低い役（即ち、ハズレ役）に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）の個数から補填し、設定値を上げるにつれて上記最も低い役に対応する乱数値の個数が足らなくなったら（少なくなったら）、次に遊技価値が低い役（即ち、小当たり役）に対応する乱数値（即ち、小当たり乱数値）の個数から補填するように構成する。このように構成することで、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を、各乱数値の個数から補填可能となることで、１の乱数値（例えば、ハズレ乱数値のみ）の個数から補填しなければならないといった遊技仕様設計時における制約がなくなるとともに、設定変更に伴う有利度の増加を極力大きくすることができる。よって、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技仕様を実現しつつ、遊技仕様設計の自由度を高め、開発工数の増加を抑制することができる。

【５８５４】

また、第２特別図柄の高確率状態において、設定値が「３」～「６」の場合にハズレ役が現出しないように構成される。換言すれば、第２特別図柄における第２抽選遊技において、ハズレ役が現出しないことにより、高設定のパチンコ機１０であることを遊技者に示唆できる。よって、特定の特別図柄（即ち、第２特別図柄）における特定の遊技状態（即ち、高確率状態）においてのみ遊技者に設定示唆され易くなり、如何にして上記遊技状態において上記特別図柄による抽選遊技によって設定示唆機会を得るか否かという遊技性が創出され、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上を図ることができる。

【５８５５】

以上、上記実施形態に基づき本発明を説明したが、本発明は上記形態に何ら限定されるものではなく、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能であることは容易に推察できるものである。例えば、各実施形態は、それぞれ、他の実施形態が有する構成の一部または複数部分を、その実施形態に追加し或いはその実施形態の構成の一部または複数部分と交換等することにより、その実施形態を変形して構成するようにしても良い。また、上記実施形態で挙げた数値は一例であり、他の数値を採用することは当然可能である。

【５８５６】

＜変形例１＞

上記各実施形態では、役物比率や連続役物比率を算出し、記録し、また、検査装置３００へ出力する場合について説明したが、役物比率や連続役物比率に代えて、又は、役物比率や連続役物比率に加えて、パチンコ機１０の遊技性能を示す情報、例えば、ベース値、打ち込んだ球１００個に対して吸い込まれた球の個数（＝１００－ベース値）、大当たりとなるまでの平均アウト個数等を算出し、記録し、また、検査装置３００へ出力するようにしてもよい。

【５８５７】

＜変形例２＞

上記各実施形態では、第１読書メモリ２６３にカウンタを設けて、入賞口毎に入賞した球の数を計数する場合について説明したが、第１読書メモリ２６３に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。そして、第１６実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３により計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して、第２読書メモリ２６４に累積して記録するようにしてもよい。また、第１７実施形態では、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、役物比率を算出するタイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３により計数された、入賞口毎の、入賞により払い出された球の数を、第２読書メモリ２６４に累積して記録するようにしてもよい。この場合、バッファ２６２に対して、入賞口毎の０．５秒間に入賞のあった球の数が格納されると、ＣＰＵ２６１によって、入賞口毎に、入賞のあった球の数に対して対応する入賞口の賞球の数を乗じて、その０．５秒間にあった入賞により払い出した球の数を算出し、その算出した払い出した球の数を、第１読書メモリ２６３に設けられた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計

数してもよい。また、ＭＰＵ２０１は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、その入賞があった入賞口を示す情報をバッファ２６２に書き込むようにし、ＣＰＵ２６１では、バッファ２６２に入賞があった入賞口を示す情報が書き込まれると、その入賞口への入賞によって払い出される球の数を、第１読書メモリ２６３に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、ＭＰＵ２０１は、０．５秒毎（又は所定時間毎）に、入賞口毎に、その入賞口への入賞によって払い出された球の数を計数して、その数をバッファ２６２に格納し、ＣＰＵ２６１は、そのバッファ２６２への書き込みが行われると、入賞口毎に、バッファ２６２に書き込まれた、０．５秒間にその入賞口への入賞によって払い出された球の数を、第１読書メモリ２６３に設け得られた対応する入賞口のカウンタに加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。また、ＭＰＵ２０１は、一の入賞口で入賞があったことが検出されると、バッファ２６２におけるその入賞があった入賞口に対応する領域に、その入賞によって払い出された球の数を格納し、ＣＰＵ２６１では、バッファ２６２への書き込みが行われると、払い出された球の数が格納された入賞口に対応する第１読書メモリ２６３のカウンタに、そのバッファ２６２に書き込まれた払い出された球の数を加算することで、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数してもよい。このように、第１読書メモリ２６３に設けたカウンタによって、入賞口毎に、入賞により払い出された球の数を計数するように構成しても、この計数した入賞口毎の入賞により払い出された球の数から役物比率及び連続役物比率を算出できるので、この算出した役物比率及び連続役物比率を解析することで、不正行為の発見を行うことができる。なお、ＭＰＵ２０１によって、バッファ２６２に対し、入賞により払い出された球の数が格納される場合は、役物比率管理チップ２０７に対し、賞球数テーブル２０２ｅを送信しなくてもよく、バッファ２６２に格納された入賞口毎の、その入賞口への入賞により払い出された球の数から、役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率を算出するために、入賞口毎に計数された、入賞により払い出された球の数を検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合は、検査装置３００に対して、賞球数テーブル２０２ｅの内容を検査装置３００へ送信しなくても、検査装置３００において、約門比率や連続役物比率を算出できる。

【５８５８】

＜変形例３＞

上記第１６実施形態では、役物比率データ２６４ａ及び連続役物比率データ２６４ｂを第２読書メモリ２６４に記録し、それを検査装置３００へ送信する場合について説明したが、役物比率データ２６４ａのみを第２読書メモリ２６４に記録し、それを検査装置３００へ送信するようにしてもよいし、連続役物比率データ２６４ｂのみを第２読書メモリ２６４に記録し、それを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。検査装置３００は、役物比率管理チップ２０７から送信された役物比率又は連続役物比率を解析することで、不正行為の解析を行うことができる。

【５８５９】

＜変形例４＞

上記各実施形態では、第１読書メモリ２６３を揮発性のメモリで構成する場合について説明したが、第１読書メモリ２６３を不揮発性のメモリ（例えば、フラッシュメモリ、ＦｅＲＡＭ、ＭＲＡＭ、ＲｅＲＡＭ等）で構成されてもよい。また、電源が断されている間も、バックアップ電圧を電源装置１１５より第１読書メモリ２６３に供給するように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ２０７に電源が供給されたときにＣＰＵ２６１により実行されるＳ７１１の処理（図３８６参照）において、第１読書メモリ２６３の初期化は非実行としてよい。これにより、電源が断されている間も第１読書メモリ２６３に記憶された各カウンタ２６３ａ～２６３ｆ及び各データ２６３ｇ～２６３ｊを保持し続けることができる。よって、役物比率管理チップ２０７への電源が断されるときに、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理を実行しなくても、電源が断される前に、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）から電源が断されると判断された間

にあった各入賞口への入賞を漏らすことなく、役物比率等を算出し、また、その入賞の総数を第２読書メモリ２６４へ記録することができる。従って、この場合、コンデンサ２６７を不要としてもよい。

【５８６０】

＜変形例５＞

上記各実施形態では、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、検査結果出力処理を実行し、第２読書メモリ２６４に記録された情報を出力する場合について説明したが、該情報に加えて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報も出力するようにしてもよい。第１読書メモリ２６３に記憶された情報は、まだ第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）に到達していないため、第２読書メモリ２６４に記録された役物比率及び連続役物比率の算出に使用されていない情報であったり、又は、第２読書メモリ２６４に記録されていない情報である。よって、第１読書メモリ２６３に記憶された情報を検査装置３００へ送信することにより、最新の情報を用いて検査装置３００に解析を行わせることができる。

【５８６１】

また、第１６実施形態では、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率が検査装置３００へ送信されることになるが、あわせて第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信することにより、短期間の情報ではあるが、各入賞口に入賞した球の総数という、役物比率及び連続役物比率を算出する前の生の情報が、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８６２】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、第１読書メモリ２６３より送信された各入賞口毎の入賞した球の総数から、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

【５８６３】

また、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、ＣＰＵ２６１にて役物比率及び連続役物比率を算出し、その算出した役物比率及び連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記録された情報とあわせて検査装置３００へ出力してもよい。これにより、検査装置３００は、役物比率管理チップ２０７より出力された役物比率及び連続役物比率を用いて容易に不正行為の解析を行うことができる。この場合、第１読書メモリ２６３に記憶された情報もあわせて検査装置３００へ出力してもよい。これにより、最新の入賞に関わる情報を用いて、検査装置３００により深い解析を行わせることができる。この場合も、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００にて、賞球数テーブル２０２ｅを参考にしながら更に深い解析を行わせることができる。

【５８６４】

＜変形例６＞

上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７において、揮発性の第１読書メモリ２６３と、不揮発性の第２読書メモリ２６４とを設け、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら第１読書メモリ２６３

へ一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４に記録する、または、該タイミングとなるまでに第１読書メモリ２６３に累積して記憶された各種情報を第２読書メモリ２６４へ記録する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ２０７において、第１読書メモリ２６３の役割を担う第１読書領域と、第２読書メモリ２６４の役割を担う第２読書領域とが少なくとも設けられた不揮発性のメモリを設け、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となるまで、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２に対して設定された情報を、累積しながら第１読書領域に一時的に記憶し、該タイミングとなった場合に、第１読書領域に一時的に記憶された情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書領域に記録する、または、該タイミングとなるまでに第１読書エリアに累積して記憶された各種情報を第２読書領域へ記録してもよい。これにより、メモリの部品点数を減らすことができるので、役物比率管理チップ２０７のコスト増加を抑制できる。

【５８６５】

＜変形例７＞

上記各実施形態では、ＭＰＵ２０１において、０．５秒の間に各入賞口に対して入賞した球の数を入賞口毎にカウントし、また、球排出路へ案内された球の数をカウントして、その入賞口毎に計数した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、その時の遊技状態に関する情報が、０．５秒毎に役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に設定されると共に、バッファ２６２に該設定が行われる毎に、バッファ２６２に設定された各入賞口に対して入賞した球の数と、球排出路へ案内された球の数と、遊技状態に関する情報とが、第１読書メモリ２６３に累積して記憶される場合について説明した。これに対し、ＭＰＵ２０１において、各種スイッチの出力に基づき、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第１始動口スイッチ２０８ａの出力により第１始動口６４ａの入賞が検出された場合には始１バッファ２６２ａをオンし、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力により第２始動口６４ｂの入賞が検出された場合には始２バッファ２６２ｂをオンし、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力により第１普通入賞口６３ａの入賞が検出された場合には普１バッファ２６２ｃをオンし、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力により第２普通入賞口６３ｂの入賞が検出された場合には普２バッファ２６２ｄをオンし、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力により大入賞口６５ａの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ２６２ｅをオンし、アウトスイッチ２０８ｆにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ２６２ｆをオンするとともに、その時の遊技状態に応じて対応する大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉをオンしたうえで、割込信号を役物比率管理チップ２０７へ送信してもよい。そして、役物比率管理チップ２０７では、割込信号を受けて実行する設定情報受信処理において、始１バッファ２６２ａがオンされている場合は始１カウンタ２６３ａを１カウントアップし、始２バッファ２６２ｂがオンされている場合は始２カウンタ２６３ｂを１カウントアップし、普１バッファ２６２ｃがオンされている場合は普１カウンタ２６３ｃを１カウントアップし、普２バッファ２６２ｄがオンされている場合は普２カウンタ２６３ｄを１カウントアップし、大入賞口バッファ２６２ｅがオンされている場合は大入賞口カウンタ２６３ｅを１カウントアップし、アウトバッファ２６２ｆがオンされている場合はアウトカウンタ２６３ｆを１カウントアップするようにし、大当たり中バッファ２６２ｇがオンの場合は、大当たり中データ２６３ｇに大当たり情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶し、開放中バッファ２６２ｈがオンの場合は、開放中データ２６３ｈに扉開放中情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶し、エラー中バッファ２６２ｉがオンの場合は、エラー中データ２６３ｉにエラー中情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するとともに、設定情報受信処理を実行している時刻が深夜時間帯の場合は、時間外データ２６３ｊに時間外情報をそのときの時刻と合わせて追加して記憶するようにしてもよい。これにより、ＭＰＵ２０１にて、０．５秒の間に各入賞口に入賞した球の数や、球排出路へ案内された球の数を計数する必要がないため、ＭＰＵ２０１の処理負荷が増大することを抑制できる

。よって、ＭＰＵ２０１にて本来行うべき遊技の主要な制御にＭＰＵ２０１の処理能力の多くを割り当てることができる。
【５８６６】
＜変形例８＞
また、この場合、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口スイッチ２０８ｅ、アウトスイッチ２０８ｆを、役物比率管理チップ２０７へ直接入力してもよい。そして、役物比率管理チップ２０７にて、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ、大入賞口スイッチ２０８ｅ、アウトスイッチ２０８ｆの各出力から、第１始動口６４ａ、第２始動口６４ｂ、第１普通入賞口６３ａ、第２普通入賞口６３ｂ、大入賞口６５ａへの入賞の有無と、球排出路へ案内された球の有無とを判断し、入賞があった場合には、入賞のあった始動口に対応する第１読書メモリ２６３のカウンタ２６３ａ～２６４ｅを１カウントアップし、球排出路へ案内された球があった場合は、アウトカウンタ２６３ｆを１カウントアップするように構成してもよい。これにより、入賞口への入賞があった場合や、球排出路へ球が案内された場合に、その状況がすぐに役物比率管理チップ２０７へ反映させることができる。また、扉開放スイッチ２０８ｇを直接役物比率管理チップ２０７へ入力し、扉開放スイッチ２０８ｇの出力に基づいて、内枠１２又は前面枠１４の開放の有無を役物比率管理チップ２０７にて判断して、内枠１２又は前面枠１４の開放があった場合には、扉開放中情報を、その時のＲＴＣ２６６で示される時間と合わせて開放中データ２６３ｈに追加して記憶するように、役物比率管理チップ２０７を構成してもよい。これにより、内枠１２又は前面枠１４の開放があった場合に、即座にその状況を役物比率管理チップ２０７へ反映させることができる。
【５８６７】
＜変形例９＞
上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７において、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆで示されるタイミング（トリガ）となるまでに各入賞口へ入賞した球の数を、第１読書メモリ２６３の各カウンタ２６３ａ～２６４ｅにて計数し、また、該タイミング（トリガ）となるまでに球排出路へ排出された球の数を、第１読書メモリ２６３のアウトカウンタ２６３ｆにて計数する場合について説明したが、第１読書メモリ２６３には、０．５秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された各値から、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信することにより、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信するときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報、即ち、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、０．５秒という極めて短い時間毎に、どの入賞口にどれくらいの球がどの時刻に入賞したか、といった情報や、０．５秒という極めて短い時間毎に、どのくらいの球がどの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射された

か）といったきめ細かい情報を、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８６８】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、第１読書メモリ２６３より送信された０．５秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

【５８６９】

＜変形例１０＞

また、第１読書メモリ２６３に、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻（つまり、その球の数が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置３００では、０．５秒毎の各入賞口へ入賞した球の数から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置３００には、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数と、それらの球の数に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

【５８７０】

＜変形例１１＞

また、第１読書メモリ２６３を設けず、０．５秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、０．５秒の間に入賞した各入賞口毎の球の数、及び、０．５秒の間に球排出路へ案内された球の数）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次第２読書メモリ２６４へ直接記録するようにしてもよい。この場合、０．５秒毎に大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉに設定される遊技状態に関する情報も、ＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよく、また、バッファ２６２へのＭＰＵ２０１からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報をＲＴＣ２６６にて示される時刻と合わせて遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよい。これにより、第１読書メモリ２６３を不要とすることができるので、役物比率管理チップ２０７のコストアップを抑制できる。

【５８７１】

＜変形例１２＞
また、ＭＰＵ２０１において、各種スイッチの出力に基づき、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第１始動口スイッチ２０８ａの出力により第１始動口６４ａの入賞が検出された場合には始１バッファ２６２ａをオンし、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力により第２始動口６４ｂの入賞が検出された場合には始２バッファ２６２ｂをオンし、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力により第１普通入賞口６３ａの入賞が検出された場合には普１バッファ２６２ｃをオンし、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力により第２普通入賞口６３ｂの入賞が検出された場合には普２バッファ２６２ｄをオンし、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力により大入賞口６５ａの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ２６２ｅをオンし、アウトスイッチ２０８ｆにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ２６２ｆをオンするように構成した場合、第１読書メモリ２６３には、２ミリ秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された各値に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信することにより、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信するときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報、即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、２ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、２ミリ秒という極めて短い時間間隔でどの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８７２】
＜変形例１３＞
また、ＭＰＵ２０１において、各種スイッチの出力に基づき、２ミリ秒毎に実行されるタイマ割込処理の中で、第１始動口スイッチ２０８ａの出力により第１始動口６４ａの入賞が検出された場合には始１バッファ２６２ａをオンし、第２始動口スイッチ２０８ｂの出力により第２始動口６４ｂの入賞が検出された場合には始２バッファ２６２ｂをオンし、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃの出力により第１普通入賞口６３ａの入賞が検出された場合には普１バッファ２６２ｃをオンし、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄの出力により第２普通入賞口６３ｂの入賞が検出された場合には普２バッファ２６２ｄをオンし、大入賞口スイッチ２０８ｅの出力により大入賞口６５ａの入賞が検出された場合には大入賞口バッファ２６２ｅをオンし、アウトスイッチ２０８ｆにて球排出路へ案内された球が検出された場合には、アウトバッファ２６２ｆをオンするように構成した場合、第１読書メモリ２６３には、各入賞口に対応する各バッファ２６２ａ～２６２ｅのうちオンされたバッファがある場合には、その入賞があった入賞口を示す情報が、また、アウトバッファ２６２ｆがオンされた場合には、球排出路へ案内された球があったことを示す情報が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻とわせて、順次記憶されるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング

（トリガ）となった場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された各情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率を算出して第２読書メモリ２６４へ記録し、又は、そのタイミングとなるまでに各入賞口へ入賞した球の総数を入賞毎に算出すると共に、そのタイミングとなるまでに球排出路へ排出された球の総数を算出して、これらを第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信することにより、検査装置３００にて役物比率や連続役物比率から不正行為が行われた可能性の有無を判断することができる。そして、この場合、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信するときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報、即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）ともあわせて、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、どの入賞口へどの時刻に入賞したか、といった情報や、どの時刻に球排出路へ案内されたか（即ち、遊技領域へ発射されたか）といったきめ細かい情報を、検査装置３００にて把握できるようになる。よって、検査装置３００における解析をより深く正確に行うことができる。

【５８７３】

なお、第１６実施形態の変形例として、第２読書メモリ２６４に記録された情報として、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信すると共に第１読書メモリ２６３に記憶された情報も検査装置３００へ送信するように構成した場合、更に、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００は、第１読書メモリ２６３より送信された２ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、最新の役物比率及び連続役物比率を算出し、解析することができる。なお、ここで算出された役物比率及び連続役物比率は、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミングとなる前の、短期間での各入賞口への入賞した球の総数に基づいて算出されたものであるので、算出された役物比率及び連続役物比率が必ずしも正確な値とならないが、参考値として検査装置３００の解析に用いることができるものである。

【５８７４】

＜変形例１４＞

また、第１読書メモリ２６３に、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置３００では、２ミリ秒毎の各入賞口へ入賞した球の有無を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置３００には、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。

【５８７５】

＜変形例１５＞
また、第１読書メモリ２６３に、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻（つまり、その情報が第１読書メモリ２６３に記憶されたときの時刻）とを記憶させる場合、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆにより示されたタイミング（トリガ）となったときに、第１読書メモリ２６３に記憶された当該情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。そして、検査装置３００には、この第２読書メモリ２６４に記録された、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻とを送信し、あわせて賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、検査装置３００では、入賞があった入賞口を示す情報から、所定区間毎に、各入賞口毎の入賞した球の総数を算出した上で、賞球数テーブル２０２ｅを用いて、各所定区間の役物比率及び連続役物比率を算出することで、この役物比率及び連続役物比率の変化から、不正行為の可能性を解析することができる。また、不正行為が疑われる役物比率及び連続役物比率の変化があった場合、検査装置３００には、入賞があった入賞口を示す情報、及び、球排出路へ案内された球があったことを示す情報と、それらの情報に対応付けられた時刻といった、遊技にかかわる詳細な情報が入力されているので、この情報に基づいて、役物比率及び連続役物比率の変化の原因をきめ細かに探ることができる。
【５８７６】
＜変形例１６＞
また、第１読書メモリ２６３を設けず、２ミリ秒毎にＭＰＵ２０１より設定される始１バッファ２６２ａ，始２バッファ２６２ｂ，普１バッファ２６２ｃ，普２バッファ２６２ｄ，大入賞口バッファ２６２ｅ，アウトバッファ２６２ｆの各値（即ち、各入賞口における２ミリ秒間の入賞の有無を示す情報、及び、２ミリ秒間の球排出路へ案内された球の有無を示す情報）が、ＲＴＣ２６６で示されるその時の時刻と合わせて、順次第２読書メモリ２６４へ直接記録するようにしてもよい。この場合、２ミリ秒毎に大当たり中バッファ２６２ｇ、開放中バッファ２６２ｈ、エラー中バッファ２６２ｉに設定される遊技状態に関する情報も、ＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよく、また、バッファ２６２へのＭＰＵ２０１からの設定が深夜時間帯に行われていた場合は、時間外情報をＲＴＣ２６６にて示される時刻と合わせて遊技状態データ２６４ｄに記録するようにしてもよい。これにより、第１読書メモリ２６３を不要とすることができるので、役物比率管理チップ２０７のコストアップを抑制できる。
【５８７７】
＜変形例１７＞
上記各実施形態において、第２読書メモリ２６４に情報が記録される領域（例えば、第１６実施形態では、役物比率データ２６４ａ、連続役物比率データ２６４ｂ、発射球数データ２６４ｃ及び遊技状態データ２６４ｄが記録される領域、第１７実施形態では、発射球数データ２６４ｃ、遊技状態データ２６４ｄ及び入賞カウンタデータ２６４ｅが記録される領域）におけるチェックサム値を算出して第２読書メモリ２６４に記憶しておき、検査装置３００へ第２読書メモリ２６４に記録された情報を送信する場合に、該チェックサム値もあわせて送信してもよい。そして、検査装置３００において、第２読書メモリ２６４に記録された情報を受信すると、その受信した情報からチェックサム値を算出し、役物比率管理チップ２０７より送信されたチェックサム値と比較して、一致する場合は、受信した情報が正しい情報であると判断して解析を行うようにしてもよい。これにより、誤った情報に基づいて検査装置３００により解析が行われることを抑制できる。
【５８７８】
＜変形例１８＞
上記各実施形態では、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続された場合に、割込信号

が発生し、その割込信号に基づいてＣＰＵ２６１にて検査結果出力処理が実行されて、役物比率管理チップ２０７にて記録された情報が、検査装置３００へ出力される場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、検査端子２０７ａに接続された検査装置３００から送信されるコマンドに基づいて、役物比率管理チップ２０７に記録された情報を検査装置３００へ出力するようにしてもよい。これにより、検査装置３００が、役物比率管理チップ２０７から送信される情報を受信可能な状態となってから、役物比率管理チップ２０７に対してコマンドを送信すれば、検査装置３００において、役物比率管理チップ２０７から送信される情報を確実に受信できる。

【５８７９】

＜変形例１９＞

上記各実施形態において、ＣＰＵ２６１において役物比率算出処理（第１６実施形態）又は入賞情報保存処理（第１７実施形態）が実行されているときに、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されて割込信号が発生した場合、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が実行されている間は、その割込信号に対応する検査結果出力処理の実行を待機させ、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理が終了した後に、検査結果出力の実行を開始するようにしてもよい。これにより、役物比率算出処理又は入賞情報保存処理の実行途中に、検査結果出力処理が実行されて、第２読書メモリ２６４への書き込み途中であるがためにおかしな情報が、検査装置３００へ送信されるといった事態が生じることを抑制できる。

【５８８０】

＜変形例２０＞

上記各実施形態では、主制御装置１１０においてＭＰＵ２０１から役物比率管理チップ２０７へ一方向に、入賞情報等が送信される場合について説明したが、ＭＰＵ２０１が役物比率管理チップ２０７から出力された情報を得て、その情報に基づいて何らかの処理を実行してもよい。例えば、役物比率管理チップ２０７の動作が停止してしまった場合や、役物比率管理チップ２０７での処理に何らかのエラーが発生した場合に、その情報が役物比率管理チップ２０７からＭＰＵ２０１に送信され、ＭＰＵ２０１は、その情報に基づいて、第１図柄表示装置３７での表示、ランプの点灯・点滅、音声による出力、第３図柄表示装置８１での表示等により、その旨を報知するように制御してもよい。これにより、役物比率管理チップ２０７の異常をホール関係者が知ることができ、何らかの対応を行うことができる。また、ＭＰＵ２０１は、役物比率管理チップ２０７の動作が停止してしまったことを意味する情報や、役物比率管理チップ２０７での処理に何らかのエラーが発生したことを意味する情報に基づいて、役物比率管理チップ２０７にリセットをかけるようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ２０７の異常を自動で解消して、再び役物比率管理チップ２０７を動作させることができる。

【５８８１】

＜変形例２１＞

また、第１６実施形態のパチンコ機１０において、役物比率管理チップ２０７にて算出された役物比率がＭＰＵ２０１にて受信され、その役物比率が第１の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機１０にて第１の所定の報知を行うようにＭＰＵ２０１が制御してもよい。また、第１６実施形態のパチンコ機１０において、役物比率管理チップ２０７にて算出された連続役物比率がＭＰＵ２０１にて受信され、その連続役物比率が第２の所定の比率よりも高い場合、パチンコ機１０にて第２の所定の報知を行うようにＭＰＵ２０１が制御してもよい。また、第１７実施形態におけるパチンコ機１０においても、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に格納された情報から、適宜役物比率又は連続役物比率を算出し、それをＭＰＵ２０１へ送信して、ＭＰＵ２０１は、役物比率管理チップ２０７より受信した役物比率や連続役物比率に基づいて、上記の比較と報知を行いようにしてもよい。第１の所定の報知や第２の所定の報知としては、第１図柄表示装置３７のＬＥＤ３７ａを所定の色で表示させたり、７セグメント表示器３７ｂに所定の数字を表示させてもよい。また、第１の所定の報知や第２の所定の報知として、所定のランプを所定の方法で点灯又は点滅させたり、所定の音声を出力するように、音声ランプ制御装置１１３へコマン

ドを送信するようにしてもよいし、第３図柄表示装置８１に所定の図柄又は文字を表示するように、音声ランプ制御装置１１３へコマンドを送信し、該コマンドに基づいて音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４へ更にコマンドを送信するようにしてもよい。また、第１の所定の報知や第２の所定の報知として、図示しない中継基盤を介して、パチンコ機１０が設置されるホールに設けられたホールコンピュータ６００に、役物比率が第１の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第２の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これらの報知により、パチンコ機１０の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機１０から直に伝えることができる。よって、パチンコ機１０に不正行為が行われた可能性があるパチンコ機１０を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につなげることができる。

【５８８２】

＜変形例２２＞

上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７が、算出した役物比率又は連続役物比率が、第１の所定の比率又は第２の所定の比率よりも高いか否かを判断し、その判断結果を、ＭＰＵ２０１に出力してもよい。そして、ＭＰＵ２０１が、役物比率管理チップ２０７より受信した上記判断結果に基づいて、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行うように制御してもよい。また、役物比率管理チップ２０７そのものが、上記の判断結果に基づいて、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行う制御を実行してもよい。たとえば、これらの報知を行うＬＥＤを役物比率管理チップ２０７に接続し、役物比率管理チップ２０７が、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行う場合にこれらのＬＥＤを駆動制御してもよい。また、役物比率管理チップ２０７が、直接第１図柄表示装置３７を制御して、ＬＥＤ３７ａを所定の色で表示させたり、７セグメント表示器３７ｂに所定の数字を表示させてもよい。また、役物比率管理チップ２０７から音声ランプ制御装置１１３に向けて、第１の所定の報知又は第２の所定の報知を行うためのコマンドを直接送信し、音声ランプ制御装置１１３において、そのコマンドに基づき、所定のランプの点灯・点滅や所定の音声の出力、又は、第３図柄表示装置８１における所定の表示を行うように制御させてもよい。また、役物比率管理チップ２０７から直接、ホールコンピュータ６００に対し、役物比率が第１の所定の比率よりも高いことを示す情報、または、連続役物比率が第２の所定の比率よりも高いことを示す情報を送信するようにしてもよい。これによっても、パチンコ機１０の役物比率又は連続役物比率の異常を、ホール関係者にパチンコ機１０から直に伝えることができる。よって、パチンコ機１０に不正行為が行われた可能性があるパチンコ機１０を容易に発見できる。また、このような報知が行われることで、不正行為の抑止につなげることができる。

【５８８３】

＜変形例２３＞

上記第１７実施形態では、役物比率管理チップ２０７が第２読書メモリ２６４に記録された情報を検査装置３００へ送信する場合に、あわせて、賞球数データ設定エリア２６５ａに設定された賞球数テーブル２０２ｅの情報を検査装置３００へ送信する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ２０７では、検査装置３００が検査端子２０７ａに出力されたことを契機として、又は、検査装置３００からの制御信号に基づいて、ＭＰＵ２０１に対し、賞球数テーブル２０２ｅの送信を要求し、その要求に対してＭＰＵ２０１により送信された賞球数テーブル２０２ｅを、役物比率管理チップ２０７が検査装置３００へ送信するように構成してもよい。また、検査装置３００が、直接ＭＰＵ２０１に対して賞球数テーブル２０２ｅの送信を要求する信号を出力し、ＭＰＵ２０１が、その要求信号を受けて、検査装置３００に対し直接賞球数テーブル２０２ｅを送信するようにしてもよい。また、検査装置３００を検査端子２０７ａに接続してから、パチンコ機１０の電源をオンにする仕様としておき、ＭＰＵ２０１が実行する立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信するようにしてもよい。これにより、役物比率管理チップ２０７は、賞球数データ設定エリア２６５ａを不要とでき、レジスタを削減で

きる。
【５８８４】
＜変形例２４＞
また、主制御装置１１０では、検査装置３００に対し、賞球数テーブル２０２ｅを送信せず、検査装置３００に対する賞球数の設定は、手入力により行われるようにしてもよい。これにより、主制御装置１１０では、賞球数テーブル２０２ｅを送信する制御を行わなくてもよいので、ＭＰＵ２０１のプログラムや、役物比率管理チップ２０７のプログラムが複雑化することを抑制できる。
【５８８５】
＜変形例２５＞
上記第１６実施形態では、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信しない場合について説明したが、第１６実施形態のパチンコ機１０においても、賞球数テーブル２０２ｅを検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００では、賞球数テーブル２０２ｅも参考にしながら、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性の有無の解析を行うことができる。
【５８８６】
＜変形例２６＞
上記各実施形態において、第２読書メモリ２６４と検査端子２０７ａとの間に、第２読書メモリ２６４から検査装置３００へ送信される情報を一時的に格納する出力用レジスタ（バッファ）を設けてもよい。これにより、第２読書メモリ２６４から読み出される情報の読み出し速度と、役物比率管理チップ２０７へ情報を送信するための送信速度とが異なる場合であっても、出力用レジスタを介することで、第２読書メモリ２６４から検査装置３００へ容易に情報を送信することができる。
【５８８７】
＜変形例２７＞
上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録する場合について説明した。これに対し、第１読書メモリ２６３を不揮発性のメモリとして構成するか、第１読書メモリ２６３にバックアップ電圧を供給する等することで、第１読書メモリ２６３を電源が断されている間も保存可能に構成しておき、電源が供給されたときに、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。これによっても、第２読書メモリ２６４へ記録されて以後、電源が断される前に払い出された賞球数に対して、漏れることなく役物比率及び連続役物比率を算出することができる。また、電源が投入された場合に、第２読書メモリ２６４への記録を行うので、第２読書メモリ２６４への記録の途中で電源が完全に断されるおそれを抑制できる。
【５８８８】
＜変形例２８＞
上記各実施形態では、電源が断されることが検出された場合に、ＣＰＵ２６１の制御によって自動的に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ２０２ｆにおいて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）として、「電源断」又は「電源供給」を規定できるようにしてもよい。そして、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆが「電源断」である場合は、電源が断されることが検出された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録し、トリガ設定エリア２６５ｂに設定されたトリガ情報データ２０２ｆが「電源供給」である場合は、電源が供給された場合に、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録してもよい。これにより、ＭＰＵ２０１におけるトリガ情報データ２０２

ｆの設定に応じて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づく、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４への記録を、電源が断される場合や、電源が供給された場合に行わせることができる。なお、トリガ情報データ２０２ｆとして「電源供給」が規定できる場合は、第１読書メモリ２６３を不揮発性のメモリとして構成するか、第１読書メモリ２６３にバックアップ電圧を供給する等することで、第１読書メモリ２６３を電源が断されている間も保存可能に構成しておけばよい。

【５８８９】

＜変形例２９＞

上記各実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆにおいて、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミング（トリガ）として、「発射数」，「時刻」，「遊技時間」のいずれかを示す情報が規定される場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ２０２ｆにおいて、「電源供給時間」を規定できるようにしてもよい。トリガ情報データ２０２ｆにおいて「電源供給時間」を示す情報が規定される場合、あわせて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録するタイミングとなる「所定時間」を示す情報を規定してもよい。例えば、トリガ情報データ２０２ｆに、「電源供給時間」を示す情報と「所定時間」として４時間を示す情報とが規定されていた場合は、役物比率管理チップ２０７は、トリガ設定エリア２６５ｂに、当該トリガ情報データ２０２ｆを設定した段階で、ＲＴＣ２６６により示される時刻を取得し、その取得された時刻を「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させておき、その後、ＲＴＣ２６６により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から電源が供給されてから４時間経過したかを判断して、４時間経過した場合に、役物比率管理チップ２０７において、第１読書メモリ２６３に記憶された情報に基づいて、役物比率等に関する情報を第２読書メモリ２６４へ記録してもよい。そして、該記録が行われたときの時刻をＲＴＣ２６６より取得して、その時刻を新たな「電源供給時間計測開始時刻」としてメモリに記憶させ、その後、ＲＴＣ２６６により示される時刻と「電源供給時間計測開始時刻」との差分から、更に４時間が経過したかを判断するようにしてもよい。役物比率を算出するトリガ（タイミング）を電源供給時間によって規定することにより、パチンコ機１０においてあまり遊技が行われなかった状況下においても、電源供給時間が所定時間経過したことによって、確実に役物比率及び連続役物比率を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率及び連続役物比率によって、検査装置３００に対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができる。

【５８９０】

＜変形例３０＞

上記第１７実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す、第２読書メモリ２６４の入賞カウンタデータ２６４ｅに記録された情報を、賞球数テーブル２０２ｅと合わせて、検査装置３００へ送信する場合について説明した。これに対し、トリガ情報データ２０２ｆにて示されるタイミング（トリガ）毎の、各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報を、検査装置３００へ送信する場合に、各タイミング毎の情報に基づいて、各々のタイミングにおける役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を示す情報もあわせて、検査装置３００へ送信してもよい。または、検査装置３００への送信を行う場合に、第２読書メモリ２６４に記憶された各々の入賞口において入賞した球の総数を示す情報に代えて、その情報に基づいて役物比率及び連続役物比率を算出し、この算出した役物比率及び連続役物比率を検査装置３００へ送信してもよい。これにより、検査装置３００において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置３００による解析を容易にすることができる。また、検査装置３００にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ２０７において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア２６５ａの賞球数テーブル２

０２ｅを用いることで、賞球数テーブル２０２ｅが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。

【５８９１】

＜変形例３１＞

また、第１７実施形態に限らず、第２読書メモリ２６４に、役物比率又は連続役物比率を示す情報が記憶されておらず、これらの少なくともいずれかを算出するために必要な情報が第２読書メモリ２６４に記憶されている場合には、検査装置３００への送信を行うときに、ＣＰＵ２６１によって、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報から役物比率及び連続役物比率を算出し、その算出した役物比率及び連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報とあわせて、または、その情報に代えて、検査装置３００へ出力してもよい。これにより、検査装置３００において、役物比率及び連続役物比率を算出する必要がなくなり、検査装置３００による解析を容易にすることができる。また、検査装置３００にて役物比率及び連続役物比率を算出する場合に、不正に又は誤って設定された賞球数テーブルに基づいて、役物比率及び連続役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率管理チップ２０７において役物比率及び連続役物比率を算出すれば、電源投入時にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理により設定された賞球数データ設定エリア２６５ａの賞球数テーブル２０２ｅを用いることで、賞球数テーブル２０２ｅが不正に改ざんされるおそれがなく、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できる。また、算出した役物比率及び連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報とあわせて、検査装置３００へ出力すれば、検査装置３００において、役物比率及び連続役物比率に不審な点があると判断された場合に、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報に基づいて、その原因を探ることができる。また、検査装置３００において、第２読書メモリ２６４に記憶されている情報により役物比率及び連続役物比率を算出し、役物比率管理チップ２０７より出力された役物比率及び連続役物比率と一致するか否かを判断することにより、何らかの不正行為が行われていないか判断することが可能となる。

【５８９２】

＜変形例３２＞

上記各実施形態において、球排出路へ案内された球を検出するためのアウトスイッチ２０８ｆを設け、アウトスイッチ２０８ｆにより球が検出された回数をカウントすることで、遊技領域へ発射された球の数を計数する場合について説明したが、遊技領域へ発射された球の数を計数する方法として種々の方法を用いてもよい。例えば、アウト口６６を通った球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチにより検出されたアウト口６６を通った球の数と、第１始動口スイッチ２０８ａにより検出された第１始動口６４ａを通った球の数と、第２始動口スイッチ２０８ｂにより検出された第２始動口６４ｂを通った球の数と、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃにより検出された第１普通入賞口６３ａを通った球の数と、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄにより検出された第２普通入賞口６３ｂを通った球の数と、大入賞口スイッチ２０８ｅにより検出された大入賞口６５ａを通った球の数とを合計することにより、遊技領域へ発射された球の数を算出してもよい。また、球発射ユニット１１２ａに供給された球を検出する供給球検出スイッチと、球発射ユニット１１２ａにより発射され、遊技領域へ届かずにファール球として球案内通路から排出された球を検出するファール球検出スイッチとを設け、供給球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、供給球検出スイッチに代えて、球発射ユニット１１２ａにより発射された球を検出する発射球検出スイッチを設け、発射球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントアップされ、ファール球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントダウンするカウンタによって、遊技領域へ発射された球の数を計数してもよい。また、内レール６１の先端部分に設けられた戻り球防止部材６８に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球を検出し、遊技球検出スイッチにて球が検出される毎に１カウントアップするカウンタを設けることで、遊技領域へ発射さ

れた球を計数してもよい。
【５８９３】
＜変形例３３＞
上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７にＣＰＵ２６１を設け、ＣＰＵ２６１により実行されるソフトウェアに基づいて、役物比率や連続役物比率に関する情報を第２読書メモリ２６４に記録して、検査装置３００へ送信する場合について説明した。これに対し、役物比率管理チップ２０７の一部又は全部の機能をワイヤードロジックで構成してもよい。ワイヤードロジックで構成することにより、役物比率に関する情報の管理を高速に行うことができる。
【５８９４】
＜変形例３４＞
上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０に設け、役物比率管理チップ２０７にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信する場合について説明した。これに対し、ＭＰＵ２０１に不揮発性のメモリを接続し、ＭＰＵ２０１にて役物比率に関する情報を該不揮発性のメモリに記録し、ＭＰＵ２０１によって該不揮発性のメモリに記録された情報を検査装置３００へ送信するように制御してもよい。これにより、ＭＰＵ２０１にて検出された各入賞口における球の入賞や、球排出路へ案内された球に関する情報を、別のチップに転送することなくＭＰＵ２０１自身で用いて、役物比率に関する情報を管理できるので、ノイズの影響を受けにくくなり、より正確に役物比率に関する情報の管理を行うことができる。
【５８９５】
＜変形例３５＞
また、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０とは別に設け、役物比率管理チップ２０７と主制御装置１１０とが接続されるように構成してもよい。この場合、役物比率管理チップ２０７を主制御装置１１０と同じ基板ボックス１００内に収納されてもよいし、主制御装置１１０が収納された基板ボックス１００とは別の基板ボックスに収納されてもよい。主制御装置１１０とは別の基板ボックスに役物比率管理チップ２０７を収納する場合、役物比率管理チップ２０７専用の基板ボックスに役物比率管理チップ２０７が収納されてもよいし、他の制御装置等が収納された基板ボックス１０１～１０４のいずれかの基板ボックスに、役物比率管理チップ２０７が収納されてもよい。
【５８９６】
＜変形例３６＞
また、役物比率管理チップ２０７は、払出制御装置１１１に接続されてもよいし、役物比率管理チップ２０７が払出制御装置１１１に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ２０７は、払出制御装置１１１からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０から、払出制御装置１１１に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、０．５秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に格納されてもよい。また、主制御装置１１０から払出制御装置１１１に対して送信される賞球コマンドにおいて、賞球数（払い出す球の数）とあわせて、どの入賞口への入賞に伴う賞球であるかを示す情報を含めておき、その賞球コマンドに基づいて、バッファ２６２に、入賞のあった入賞口に対応する領域に、賞球コマンドで示される賞球数を設定し、そのバッファ２６２に設定された賞球数を、第１読書メモリ２６３に設けられた対応する入賞口のカウンタへ加算することで、そのカウンタで、入賞口毎に、対応する入賞口への入賞により払い出された球の数を計数してもよい。更に、役物比率管理チップ２０７に代えて、払出制御装置１１１のＭＰＵ２１１が役物比率管理チップ２０７の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ２０７又は払出制御装置１１１にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信することができる。なお、これらの場合、主制御装置１１０において、電源が投入された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル２０２

ｅの情報や、トリガ情報データ２０２ｆの情報が、主制御装置１１０から払出制御装置１１１に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されたこれらの情報を用いて、払出制御装置１１１側にて、役物比率等を管理することができる。

【５８９７】

＜変形例３７＞

また、役物比率管理チップ２０７は、音声ランプ制御装置１１３に接続されてもよいし、役物比率管理チップ２０７が音声ランプ制御装置１１３に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ２０７は、音声ランプ制御装置１１３からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０から、音声ランプ制御装置１１３に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、０．５秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ２０７に代えて、音声ランプ制御装置１１３のＭＰＵ２２１が役物比率管理チップ２０７の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ２０７又は音声ランプ制御装置１１３にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信することができる。また、役物比率管理チップ２０７又は音声ランプ制御装置１１３にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第３図柄表示装置８１に表示させるために、表示制御装置１１４に対してコマンドを送信してもよい。第３図柄表示装置８１に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機１０を容易に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ２０７又は音声ランプ制御装置１１３が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、音声出力装置２２６から所定の報知音を出力させたり、ランプ表示装置２２７を所定の態様で点灯・点滅させたりする制御を音声ランプ制御装置１１３が行ったり、所定の表示を第３図柄表示装置８１に表示させるために、表示制御装置１１４に対してコマンドを送信してもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機１０を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置１１０において、電源が投入された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル２０２ｅの情報や、トリガ情報データ２０２ｆの情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されたこれらの情報を用いて、音声ランプ制御装置１１３側にて、役物比率等を管理することができる。

【５８９８】

＜変形例３８＞

また、役物比率管理チップ２０７は、表示制御装置１１４に接続されてもよいし、役物比率管理チップ２０７が表示制御装置１１４に設けられてもよい。そして、役物比率管理チップ２０７は、表示制御装置１１４からの信号に基づいて、役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信するようにしてもよい。この場合、主制御装置１１０から、音声ランプ制御装置１１３を介して表示制御装置１１４に対し、入賞口毎の入賞に関する情報（例えば、入賞口毎の、所定時間（例えば、０．５秒）の間に入賞のあった球の数を示す情報）が送信され、その情報が役物比率管理チップ２０７のバッファ２６２に格納されてもよい。更に、役物比率管理チップ２０７に代えて、表示制御装置１１４のＭＰＵ２３１が役物比率管理チップ２０７の機能を実現してもよい。これらによっても、役物比率管理チップ２０７又は表示制御装置１１４にて役物比率に関する情報を記録し、検査装置３００へ送信することができる。また、役物比率管理チップ２０７又は表示制御装置１１４にて役物比率を管理することで、算出した役物比率や連続役物比率等を第３図柄表示装置８１に表示させる制御を、表示制御装置１１４が行ってもよい。第３図柄表示装置８１に表示によって、ホール関係者が役物比率や連続役物比率がおかしいパチンコ機１０を容易

に発見できたり、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。また、役物比率管理チップ２０７又は表示制御装置１１４が算出した役物比率や連続役物比率が所定の状態（例えば、不正行為が疑われる状態）にある場合に、所定の表示を第３図柄表示装置８１に表示させるための制御を表示制御装置１１４が行ってもよい。これにより、ホール関係者が、不正行為が疑われるパチンコ機１０を容易に発見し、また、不正行為者が不成行為を行うことを抑制したりすることができる。なお、これらの場合において、主制御装置１１０において、電源が投入された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理によって、賞球数テーブル２０２ｅの情報や、トリガ情報データ２０２ｆの情報が、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３を介して、表示制御装置１１４に対して、コマンドにより送信されてもよい。これにより、主制御装置１１０のＲＯＭ２０２に格納されたこれらの情報を用いて、表示制御装置１１４側にて、役物比率等を管理することができる。

【５８９９】

＜変形例３９＞

上記各実施形態において、主制御装置１１０が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ２０７と接続され、もしくは、役物比率管理チップ２０７が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ２０７の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に７セグメント表示器を複数設けた表示装置を設け、その表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、又は、遊技性能を示す情報（例えば、ベース値等）を表示するようにしてもよい。該表示装置は、７セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機ＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ－Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイ等により構成されてもよい。該表示装置は、主制御装置１１０が設けられた基板上、または、役物比率管理チップ２０７と接続され、もしくは、役物比率管理チップ２０７が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ２０７の機能を実現した制御装置が設けられた基板上に設けられるのではなく、主制御装置１１０が設けられた基板、または、役物比率管理チップ２０７と接続され、もしくは、役物比率管理チップ２０７が搭載され、もしくは、役物比率管理チップ２０７の機能を実現した制御装置が設けられた基板と接続されて設けられてもよい。該表示装置は、パチンコ機１０の背面側を見たときに、該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよいし、パチンコ機１０の正面側から該表示装置の表示画面が見えるように組付けられてもよい。

【５９００】

＜変形例４０＞

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報としては、例えば、入賞により払い出された球の総数を入賞口毎に示す情報であってもよいし、全ての入賞口への入賞により払い出された球の総数と、役物が作動する入賞口（本実施形態では、第２始動口６４ｂ及び大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数と、役物が連続して作動する入賞口（本実施形態では、大入賞口６５ａ）への入賞により払い出された球の総数とを示す情報であってもよい。また、遊技領域に発射された球の総数（発射球数）を示す情報が、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率に関する情報に含まれてもよい。該表示装置は、７セグメント表示器に代えて、所定の画素数を備えた液晶ディスプレイ、有機ＥＬ（Ｅｌｅｃｔｒｏ－Ｌｕｍｉｎｅｓｃｅｎｃｅ）ディスプレイ等により構成され、これに役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報が表示されるようにしてもよい。

【５９０１】

＜変形例４１＞

該表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報は、直近の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第２読書メモリ２６４へ記録された情報そのもの、又は、その情報から生成された情報であってもよい。また、直近を含む複数の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第２読書メモリ２６４へ記録さ

れたそのもの、又は、各タイミング毎に第２読書メモリ２６４へ記録された情報から生成された情報を、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報として該表示装置に表示させてもよい。また、直近を含む複数の第２読書メモリ２６４へ記録を行ったタイミング（トリガ）において、その第２読書メモリ２６４へ記録された情報、又は、第２読書メモリ２６４に記録された全タイミング（トリガ）の情報から、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報の平均値をとり、その平均値を該表示装置に表示させてもよい。更には、第２読書メモリ２６４に記録された情報だけでなく、第１読書メモリ２６３に記憶された情報も反映させて、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を生成し、該表示装置に表示させてもよい。

【５９０２】

これにより、その表示装置を見ることで、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報から、不正行為が行われた可能性を判断することができる。なお、この表示装置には、役物比率、連続役物、役物比率や連続役物比率に関係する情報、遊技性能を示す情報のいずれかを同時に表示させてもよいし、１つずつ表示させてもよい。また、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、遊技性能を示す情報のいずれかを、所定時間毎に交互に表示させてもよい。交互に表示させる場合は、何を表示させているかを示す情報をあわせて表示させてもよい。また、表示装置に表示する役物比率又は連続役物比率や、その他情報が、所定の比率を超えている場合（たとえば、役物比率については７０％を超えている場合、連続役物比率については６０％を超えている場合）については、その表示した役物比率又は連続役物比率、その他情報を、通常と異なる色で表示させたり、点滅表示させたりしてもよい。また、該表示装置において、パチンコ機１０に電源が投入されてから所定期間（例えば、３０秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により立ち上げ処理が終了するまでの期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０に電源を投入した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、また、役物比率や連続役物比率に関係する情報を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、該表示装置において、パチンコ機１０の電源が断されたと判断された場合に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０の電源を断した場合に表示装置に表示された役物比率や連続役物比率を確認することで、何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。なお、パチンコ機１０の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定期間（例えば、１０秒間といった所定の時間であってもよいし、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１により電源断に関する処理が終了するまで（例えば、Ｓ７０５の処理が終了するまで）の期間といった、所定の処理が終了するまでの期間であってもよい）に限ってもよい。また、パチンコ機１０の電源が断されたと判断された場合の表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報は、バックアップ電源や、２次電池、大容量のコンデンサ等からの電力を使用して行ってもよい。また、表示装置は、基板ボックス内に収納されていてもよい。これにより、表示装置に対して不正な値を表示させるといった行為が行われることを抑制できる。

【５９０３】

＜変形例４２＞

また、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを設け、そのボタンが操作された場合に、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。これにより、役物比率や

連続役物比率、その他情報を確認した場合に限り、該ボタンを操作することによって、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示させることができるので、該表示装置において消費電力が無駄に消費されることを抑制できる。また、ボタンの操作は、パチンコ機１０において遊技が非実行状態にある場合に限り有効として、該表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるようにしてもよい。パチンコ機１０において遊技が非実行状態であるとの判断は、例えば、アウトスイッチ２０８ｆによる球排出路へ案内された球の検出が所定時間以上非検出とされた場合や、操作ハンドル５１が回転操作されていない場合、球発射ユニット１１２ａにより球の発射が非実行とされている場合、遊技領域へ案内された球が非検出とされた場合に行ってよい。これにより、遊技を行いながら、表示装置に表示される情報を見て、不正行為者が何らかの不正を行おうとすることを抑制できる。

【５９０４】

＜変形例４３＞

また、該ボタンの操作は、他のボタンとの組み合わせで操作された場合に限り、有効となるようにしてもよい。これにより、有効となるボタン操作の組み合わせを知らない不正行為者が、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を、表示装置に簡単には表示できないようにすることができる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機１０に電源を投入した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０に電源を投入する場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、前日の営業中や夜間の営業時間外等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。また、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させるためのボタンを操作しながら、パチンコ機１０の電源を断した場合に限り、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示装置に表示してもよい。これにより、ホール関係者が、パチンコ機１０の電源を断した場合に、該ボタンをあわせて操作することによって、表示装置に表示された役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を確認することで、本日の営業前や本日の営業中等に何らかの不正行為があったか否かを容易に確認できる。該ボタンの操作による表示装置への役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報の表示は、所定期間の経過に基づいて終了してもよいし、該ボタンが再び操作された場合に終了してもよい。また、該ボタンの操作が継続して行われている期間のみ、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示させてもよい。

【５９０５】

＜変形例４４＞

また、該ボタンが操作され、表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報が表示されている場合は、パチンコ機１０の遊技モードをチェックモードとし、主制御装置１１０における遊技の主要な制御を一時的に停止させてもよい。これにより、遊技が進行することに伴って、表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報が変化し、該役物比率等の確認がし難くなることを抑制できる。この場合、主制御装置１１０は、パチンコ機１０の遊技モードをチェックモードにして、遊技の主要な制御を一時的に停止させる段階で、音声ランプ制御装置１１３（及び表示制御装置１１４）に対し、チェックモードに遷移することを通知するコマンドを送信してもよい。そして、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４では、チェックモードに遷移する

ことを通知するコマンドを受信すると、例えば、第３図柄表示装置８１にチェックモードに対応する所定の画像（例えば、黒画面）を表示させたり、実行中の変動演出をチェックモード期間中、高速変動させ続けたり、音声出力装置２２６から出力される音声もチェックモードに対応する所定の音声としたり、高速変動に対応する音声を出力したりするように制御してもよい。これにより、遊技者に対して、パチンコ機１０がチェックモードに突入していることを示すことができる。また、主制御装置１１０は、パチンコ機１０の遊技モードとしてチェックモードを解除し、遊技の主要な制御を再開させる段階で、音声ランプ制御装置１１３（及び表示制御装置１１４）に対し、チェックモードが解除されることを通知するコマンドを送信してもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３及び表示制御装置１１４では、第３図柄表示装置８１に表示される画像や、音声出力装置２２６から出力される音声を、チェックモードへ遷移する前のものに戻すことができる。

【５９０６】

＜変形例４５＞

また、これまで説明した変形例は、ボタン操作が行われると、主制御装置１１０等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示する場合について説明したが、これに加え、または、これに代えて、ボタン操作が行われると、第１図柄表示装置３７や第３図柄表示装置８１、ランプ表示装置２２７等に、役物比率や連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関係する情報、または、遊技性能を示す情報を表示するようにしてもよいし、音声出力装置２２６から、役物比率や連続役物比率、または、遊技性能を示す何らかの報知音を出力するようにしてもよい。そして、この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。

【５９０７】

＜変形例４６＞

また、上記各実施形態では、検査装置３００が検査端子２０７ａに接続されると、役物比率に関わる情報が検査装置３００へ送信される場合について説明したが、これに代えて、これまで説明したボタン操作が行われた場合に、役物比率に関わる情報が検査装置３００へ送信されるようにしてもよい。この場合も、ボタン操作に関わり、上述した変形例を適宜適用してもよい。

【５９０８】

＜変形例４７＞

上記各実施形態では、役物比率管理チップ２０７にて管理した情報を、検査装置３００へ送信する場合について説明したが、この役物比率管理チップ２０７にて管理した情報に基づいて、主制御装置１１０等の基板上に設けられた表示装置に役物比率や連続役物比率他各種情報を表示したり、第１図柄表示装置３７や第３図柄表示装置８１、ランプ表示装置２２７等に、役物比率や連続役物比率に関する情報又は遊技性能を示す情報を表示したり、音声出力装置２２６から、役物比率や連続役物比率、遊技性能に関する何らかの報知音を出力するようにしたりして、何らかの報知を行うように構成した場合は、検査装置３００への送信が必ずしも行われなくてもよい。

【５９０９】

＜変形例４８＞

上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７に大容量のコンデンサ２６７又は二次電池を接続し、停電などにより主制御装置１１０への電力供給が停止された場合に、役物比率管理チップ２０７において、コンデンサ２６７に充電された電力を使用して、電源断に伴う処理を実行する場合について説明した。これに対し、コンデンサ２６７又は二次電池に代えて、電源装置１１５よりバックアップ電圧が役物比率管理チップ２０７へ供給されるようにしてもよい。これにより、第１読書メモリ２６３に記憶された情報を電源が断される間も保持することができる。また、深夜時間帯に不正行為者が不正な情報をバッファ２６２に設定しようとした場合、時間外情報を第１読書メモリ２６３の時間外データ２６３ｊに記憶させ、その後所定のタイミングで、第２読書メモリ２６４の遊技状態デー

タ２６４ｄに該時間外情報を記録させることができる。
【５９１０】
＜変形例４９＞
上記実施形態では、Ｓ７２４の処理（図３８７参照）により、ＭＰＵ２０１によりバッファ２６２の設定後の割込信号の送信が、深夜時間帯に行われたか否かを判定する場合、ＲＴＣ２６６により示される時刻が、深夜０時～早朝６時の間にあるか否かを判定する場合について説明した画、この深夜時間帯の判定に用いる時刻の閾値が、ＭＰＵ２０１によって設定されるようにしてもよい。例えば、ＭＰＵ２０１のＲＯＭ２０２に、当該時刻の閾値を規定する深夜時間帯判定時刻データを記憶させておき、電源が供給された場合にＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理の中で、賞球数テーブル２０２ｅやトリガ情報データ２０２ｆとあわせて、設定レジスタ２６５に設けた深夜時間帯判定時刻設定エリアに、ＲＯＭ２０２に記憶された深夜時間帯判定時刻データを設定するようにしてもよい。そして、Ｓ７２４の処理において、この深夜時間帯判定時刻データで示される時間帯に、ＭＰＵ２０１によるバッファ２６２の設定後の割込信号の送信が行われたか否かを判断してもよい。これにより、深夜時間帯の判断を、ＲＯＭ２０２によって可変に設定できる。
【５９１１】
＜変形例５０＞
上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第１読書メモリ２６３に記憶し、所定のタイミングで、その電源投入情報を、その時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。また、役物比率管理チップ２０７へ電源が投入された場合に、その電源投入情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。これにより、検査装置３００に対して、電源が投入された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が投入された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。
【５９１２】
＜変形例５１＞
また、上記各実施形態において、役物比率管理チップ２０７への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、第１読書メモリ２６３に記憶し、所定のタイミングで、その電源断情報を、その時刻と合わせて、第２読書メモリ２６４の遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。この場合、第１読書メモリ２６３は、不揮発性のメモリで構成されるか、バックアップ電圧が供給されるようにすればよい。また、役物比率管理チップ２０７への電源が断される場合に、その電源断情報を、そのときのＲＴＣ２６６で示される時刻と合わせて、直接遊技状態データ２６４ｄに記録してもよい。この場合、第１読書メモリ２６３は、必ずしも不揮発性メモリで構成されたり、バックアップ電圧が供給されたりする必要はない。これにより、検査装置３００に対して、電源が断された時刻に関する情報も送信される。よって、役物比率及び連続役物比率の変化による不正行為の可能性がある場合、その電源が断された時刻もあわせて、その原因を多面的に探ることができる。
【５９１３】
＜変形例５２＞
上記実施形態において、主制御装置１１０に供給される電源が断され、ＭＰＵ２０１のメイン処理（図３８５参照）にて、Ｓ７０４～Ｓ７０７の処理が実行される場合に、Ｓ７０４の処理の実行後、Ｓ７０５の処理が実行される前に、図３７９に示すＳ１５５及びＳ１５６の処理と同一の処理を実行してもよい。即ち、電源断時の処理において、割込み処理の発生を禁止した後（Ｓ７０４）、ＲＡＭ２０３の始１カウンタ２０３ｄ，始２カウンタ２０３ｅ，普１カウンタ２０３ｆ，普２カウンタ２０３ｇ，大入賞口カウンタ２０３ｈの値を入賞情報とし、アウトカウンタ２０３ｉの値をアウト情報として、その時のパチンコ機１０の遊技状態と合わせて、役物比率管理チップ２０７に設定して、役物比率管理チッ

プ２０７に割込信号を送信してもよい。これにより、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球であって、役物比率管理チップ２０７においてカウントされていない球を、電源が断される前に、役物比率管理チップ２０７にてカウントさせることができる。よって、電源が断される直前に各入賞口へ入賞した球の数や球排出路へ案内された球を、漏れなく役物比率管理チップ２０７にて記録させることができる。

【５９１４】

＜変形例５３＞

上記各実施形態では、トリガ情報データ２０２ｆにて示される、役物比率を算出するトリガ（タイミング）が「遊技時間」であった場合に、アウトスイッチ２０８ｆにより球排出路へ案内された球が検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出する場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではない。例えば、アウト口６６を通過した球を検出するアウト口スイッチを設け、そのアウト口スイッチ、第１始動口スイッチ２０８ａ、第２始動口スイッチ２０８ｂ、第１普通入賞口スイッチ２０８ｃ、第２普通入賞口スイッチ２０８ｄ及び大入賞口スイッチ２０８ｅのいずれかのスイッチによって、各入賞口またはアウト口への球の通過が検出された場合に、その検出された時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。また、操作ハンドル５１に設けられたタッチセンサ５１ａの出力に基づいて遊技者が操作ハンドル５１に手を触れていると判断される時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、操作ハンドル５１が遊技者により回転操作されている時間を累積して遊技時間を算出してもよいし、遊技者が操作ハンドル５１に手を触れ且つ操作ハンドル５１を回転操作している時間を累積して遊技時間を算出してもよい。また、発射制御装置１１２により球発射ユニット１１２ａが駆動され、球の発射が行われている時間を累積して、遊技時間を算出してもよい。また、内レール６１の先端部分に設けられた戻り球防止部材６８に、遊技球検出スイッチを設け、遊技球検出スイッチにおいて、球案内通路から遊技領域へ案内された球が検出され続ける時間をカウントすることによって、遊技時間を算出してもよい。

【５９１５】

＜変形例５４＞

上記各実施形態では、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が、主制御装置１１０にて予め設定され、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できないようにしていたが、これに代えて、ホール関係者等により大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を、複数段階（例えば、６段階）に変更できるように構成してもよい。これにより、ホール側において、同一機種のパチンコ機に対し、台毎に大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を異ならせることで、遊技者に対し、台を選択する楽しみを与えることができる。

【５９１６】

＜変形例５５＞

大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更は、例えば、次のように行えるようにしてもよい。まず、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更可能な複数段階（以下、ここでは６段階（レベル１～６）として説明する）毎に、対応するレベル（段階）における大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値が、ＲＯＭ２０２に予め格納される。各レベルに対して定められた大当たり乱数値及び／又は第２図柄の当たり乱数値の数によって、そのレベルにおける大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が定まる。

【５９１７】

＜変形例５６＞

パチンコ機１０の背面側に設けられた主基板には、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更を行うための鍵穴が設けられている。鍵穴は、通常は裏パックユニット９４の裏パック９２に覆われるようにしてもよく、裏パック９２を開放することによって現れるようにしてもよい。また、裏パック９２に鍵穴用の開口部を設け、その開口部から鍵穴が露出されるように構成してもよい。該鍵穴は、「確率設定オフ」側と「確率設定オン

」側との２つの位置の間を専用の鍵によって回動可能に構成されており、「確率設定オフ」側にあるときに鍵穴に対してその専用の鍵が抜き差し可能となっている。専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オン」の位置にされると、パチンコ機１０は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更が行なえる。なお、パチンコ機１０の電源がオフの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動され、パチンコ機１０の電源がオンされたときに、パチンコ機１０は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更が行える確率設定モードで起動するように構成してもよい。これにより、ホールにおけるパチンコ機１０の起動時にあわせて、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更を安全に行うことができる。また、パチンコ機１０の電源がオンの間に、専用の鍵によって、鍵穴が「確率設定オフ」から「確率設定オン」の位置に回動された場合は、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更が行えないようにしてもよい。これにより、営業中に不正行為者が、不正に大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できないようにすることができる。

【５９１８】

＜変形例５７＞

パチンコ機１０には、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更するための押下型の確率設定ボタンが主基板に設けられている。この確率設定ボタンは、鍵穴と同様に、通常は裏パックユニット９４の裏パック９２に覆われており、裏パック９２を開放することによって現れる。ただし、裏パック９２に確率設定ボタン用の開口部を設け、その開口部から確率設定ボタンが露出されるように構成してもよい。パチンコ機１０が確率設定モードになると、これまでの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベル（段階）が、例えば、主基板に設けられた表示装置に表示される。そして、確率設定ボタンが押下されると、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルが１つ上がり、それが表示装置に表示される。また、確率設定ボタンが押下される前のレベルが「６」の場合は、その確率設定ボタンが押下されると、レベル「１」が表示装置に表示される。なお、パチンコ機１０が確率設定モードになったときに、表示装置に表示されるレベルは、これまでの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルに代えて、予め定められたレベル（例えばレベル「１」）であってもよい。

【５９１９】

＜変形例５８＞

表示装置に、設定したい大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルが表示された場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が押下されると、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第２図柄の当たり値が設定されて、パチンコ機１０が起動される。これにより、設定したレベルの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率で、パチンコ機１０は動作する。また、設定したい大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルが表示されたときに、専用の鍵が差し込まれた鍵穴が「確率設定オフ」の位置に回動された場合に、その表示装置に表示されたレベルの大当たり値又は第２図柄の当たり値が設定されて、パチンコ機１０が起動されるようにしてもよい。これによっても、設定したレベルの大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率で、パチンコ機１０が動作する。

【５９２０】

＜変形例５９＞

ここで、パチンコ機１０に、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するための表示装置を設けていた場合、パチンコ機１０が確率設定モードで起動されたときには、その表示装置に、設定する大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベルを表示するようにしてもよい。これにより、パチンコ機１０に搭載する表示装置の数が増えることを抑制することで、コスト増加を軽減できる。また、表示装置を兼用し、部品点数の増加を抑えることで、各部品の配置（レイアウト）を容易に行うことができる。

【５９２１】

＜変形例６０＞

さて、パチンコ機１０において、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更できるように構成した場合、その変更に応じて、役物比率や連続役物比率は当然変わってくる。よって、役物比率管理チップ２０７にて管理している役物比率や連続役物比率の変化が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更によるものなのか、何らかの不正によるものかが分からなくなるおそれがある。

【５９２２】

そこで、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて消去するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除できる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、第２読書メモリ２６４に記録された情報等が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この場合、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができる。

【５９２３】

＜変形例６１＞

一方、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができる。また、この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できる。この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時を含んでもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。

【５９２４】

＜変形例６２＞

また、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するために設けられた表示装置には、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更された後に、第２読書メモリ２６４及び／又は第１読書メモリ２６３に記録等された情報に基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報を表示するようにしてもよい。よって、この表示装置に表示される役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物比率に関係する情報については、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更にともなって、役物比率や連続役物比率が変化した影響を排除でき、その大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できる。また、この場合において、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、その変更が行われた日時とともに、第２読書メモリ２６４へ記録するようにしてもよい。この情報に基づいて、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更された後に、第２読書メモリ２６４に記録された情報を容易に判断し、それに基づいて、役物比率や連続役物比率、又は、役物比率や連続役物

比率に関係する情報を表示することができる。
【５９２５】
＜変形例６３＞
また、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合であっても、第２読書メモリ２６４に記録された情報や、第１読書メモリ２６３に記憶された情報をすべて保存したままにする場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベル（段階）毎に分けて、第２読書メモリ２６４に情報を記録するようにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率のレベル毎に、そのレベルが設定されたときの役物比率や連続役物比率を、第２読書メモリ２６４に記録された情報から判断することができる。よって、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更に伴う役物比率や連続役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率や連続役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できる。
【５９２６】
＜変形例６４＞
大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更された場合に、直前に第２読書メモリ２６４に記録された情報１つ又は複数のみを保存しておき、そのほかは消去してもよい。また、第１読書メモリ２６３に記憶された情報は保存したままにしてもよい。また、第２読書メモリ２６４に記録された情報はすべて消去し、第１読書メモリ２６３に記憶された情報のみ保存したままにしてもよい。これにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更される前の役物比率や連続役物比率が、解析や表示に対して影響することを極力排除できる一方、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更される前に、不正行為が行われていた可能性があるか否かの解析を可能とすることができる。この場合、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報を、第２読書メモリ２６４へ記録し、接続された検査装置３００へ、その情報を出力するようにしてもよい。これにより、役物比率や連続役物比率が変化した影響が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更によるものか否かを容易に判断できるとともに、第２読書メモリ２６４に記録された一部の情報等が、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が変更されたことによって消去されたことを検査の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができる。この大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更されたことを示す情報には、その変更が行われた日時をあわせて記憶させてもよい。また、変更後のレベルを示す情報を含んでもよいし、変更前のレベルの情報を含んでもよい。これらの日時やレベルに基づいて、役物比率や連続役物比率の変化の要因の解析をより確実に行うことができる。
【５９２７】
＜変形例６５＞
上記各実施形態では、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報が、外部から消去できないようにすることで、不正行為者が不正行為の証拠を抹消できないようにしていた。一方で、パチンコ機市場では中古市場もあり、一の店から他の店に販売され、その他の店にて設置されることもしばしば行われる。この場合、前の一の店にて不正行為が行われ、役物比率等が変化していたとしても、その情報が第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に残っていると、現在の他の店にて不正行為があったとの疑念が生じてしまうおそれがあった。そこで、このような場合に備えて、一の店から他の店に販売される場合、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報を消去したり、転売される情報を第２読書メモリ２６４に記録させたりできるようにしてもよい。第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報を消去すれば、前の一の店にて行われた不正行為の記録が、次の他の店にて引き継がれることを抑制できる。また、転売される情報を第２読書メモリ２６４に記録すれば、前の一の店における役物比率等の関わる情報と、次の他の店における役物比率等の関わる情報とを明確に切りかけて、解析を行うことができるとともに、前の一の店における役物比率等の関わる情報から、その前の一の店にて行われた不正行為を発見することも可能とすることができる。

【５９２８】
＜変形例６６＞
第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録は、パチンコ機１０のメーカ等の一部の限られたところに限定されるとよい。これにより、不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、その第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録は、次の方法で行われるようにしてもよい。例えば、検査端子２０７ａに検査装置３００を接続し、その検査装置３００から、専用のコマンドを役物比率管理チップ２０７へ入力することで、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。このコマンドは、一部の者以外秘密の特殊なコマンドとすることで、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板に、鍵穴等の穴を設け、その穴に合う鍵等が差し込まれた場合に限り、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、その穴に合う鍵等を持っているもののみが、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録を行うことができるので、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、主基板が収納された基板ボックス１００の中にスイッチを設け、そのスイッチが操作された場合に限り、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録するプログラムが実行されるようにしてもよい。これにより、基板ボックス１００を開封しない限り、スイッチが操作できず、第１読書メモリ２６３や第２読書メモリ２６４に記録等された情報の消去や、転売される情報の第２読書メモリ２６４への記録が行えない。上述した通り、基板ボックス１００は、ボックスベースとボックスカバーとが開封不能に連結（かしめ構造による連結）されており、ボックスベースとボックスカバーとの連結部には、ボックスベースとボックスカバーとに亘って封印シールが貼着されている。よって、不正行為者は、基板ボックスを容易に開封できないため、不正行為者による不正行為の記録の抹消やごまかしが容易に行われることを抑制できる。また、仮に基板ボックスが開封され、スイッチが操作された場合には、その開封された証拠が残るため、容易に不正行為が行われたことを判断することができる。
【５９２９】
＜変形例６７＞
上記第１８～第２２実施形態において、ＲＡＭ２０３において使用領域外エリア２０３ｙを使用する処理として、役物比率やベース値に関する処理を例示したが、必ずしもこれに限られるものではなく、遊技の主な制御を除いた種々の処理であってよい。例えば、不正行為を判定する処理であってもよい。この不正行為を判定する処理では、例えば、磁石の接近や振動、入賞口への不自然な入球（大入賞口６５ａが閉じた状態にもかかわらず検出された入球）の有無を判断し、不正行為があった場合に報知を行うための処理が行われてもよい。また、使用領域外エリア２０３ｙを使用する処理として、機能（目的）の異なる複数の処理（例えば、「役物比率に関する処理」と「不正行為を判定する処理」）が含まれていてもよい。
【５９３０】
＜変形例６８＞
上記第１８～第２２実施形態において、レジスタ２００の内容をロード（ＬＤ）命令を用いて使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１へ退避させる場合について説明したが、これをロード（ＬＤ）命令に代えてストア（ＳＴ）命令を用いて、使用領域外エリア２０３ｙの外作業エリア２０３ｙ１へ退避させても、同様の作用効果が得られる。
【５９３１】

＜変形例６９＞
上記第２０～第２２実施形態では、リアルタイムベース値に加えて、過去に所定期間毎に計数された３つのベース値（前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値）をベース表示装置４０１に表示する場合について説明したが、過去に所定期間毎に計数されたベース値を少なくとも２つ（例えば、前回ベース値と前々回ベース値）、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってよく、過去に所定期間毎に計数された４つ以上のベース値を、リアルタイムベース値とあわせて表示するものであってもよい。
【５９３２】
＜変形例７０＞
上記第２０～第２２実施形態では、複数の期間において計測した各ベース値と、リアルタイムで計測中のベース値とを、ベース表示装置４０１に表示する場合について説明したが、ベース値に代えて、又は、ベース値に追加して、役物比率、連続役物比率、役物比率や連続役物比率に関連する情報、及び／又は、その他遊技性能を示す情報を、複数の期間において計測したそれぞれと、リアルタイムで計測したものとを、表示装置に表示するものであってもよい。
【５９３３】
＜変形例７１＞
上記第２０～第２２実施形態では、ＭＰＵ２０１によりベース値処理（図４１）を実行しベース表示装置４０１に各種ベース値を表示する場合について説明したが、主制御装置１１０にベース値を管理する管理チップを設け、又は、主制御装置１１０とは別にベース値を管理する管理チップを設け、その管理チップにてベース値処理と同等の処理を実行し、リアルタイムベース値を算出しつつ、リアルタイムベース値、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値をベース表示装置４０１に表示するようにしてもよい。この場合、ベース表示装置４０１の表示を管理チップが直接制御してもよいし、管理チップがＭＰＵ２０１を介してＭＰＵ２０１によりベース表示装置４０１の表示を制御するようにしてもよい。また、ベース表示装置４０１は、管理チップに直接接続されてもよい。
【５９３４】
＜変形例７２＞
また、図４０７（ａ）に示した各種カウンタ２０３ｊ、２０３ｋ、２０３ｑやベース値データ２０３ｌ～２０３ｏ、フラグ２０３ｐは、管理チップ内のＲＡＭに格納されるようにしてもよい。この場合、ＲＡＭ全消去スイッチがオンされながら電源がオンされると、ＭＰＵ２０１は、立ち上げ処理の中で管理チップに対し、その旨を通知する信号を送信し、管理チップはその信号を受けて、各種カウンタ２０３ｊ、２０３ｋ、２０３ｑやベース値データ２０３ｌ～２０３ｏ、フラグ２０３ｐ等を初期化するようにしてもよい。
【５９３５】
＜変形例７３＞
また、電源がオンされた場合に、管理チップが、ベース表示装置４０１に対して、４つの７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントを全点灯する制御を行ってもよい。この場合、管理チップが電源オンに伴って立ち上がった後すぐに、当該制御を行ってもよいし、電源がオンされたときにＭＰＵ２０１がその立ち上げ処理の中で管理チップに対して初期化信号を送信するようにし、管理チップがその初期化信号を受けて実行する処理の中で、当該制御を実行するようにしてもよい。
【５９３６】
＜変形例７４＞
上記第２０～第２２実施形態において、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースをベース表示装置４０１に表示する場合に、そのベース値として有効なベース値が存在しない場合は、比較セグに「－－」を表示して、有効なベース値がないことを示す場合について説明した。これに対し、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベースとしていずれも有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値のみをベース表示装置４０１に表示するようにしてもよい。これにより、前回ベース値、前々回ベース値、前々々

回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がない前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値が無駄に表示され続けることを抑制できる。一方、この場合、リアルタイムベース値と前回ベース値とをベース表示装置４０１に表示し、前回ベース値については比較セグにて「－－」を表示するようにしてもよい。これによっても、前回ベース値、前々回ベース値、前々々回ベース値に有効なベース値がないことを示すことができる。また、リアルタイムベース値だけでなく、前回ベース値を表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、前回ベース値等もベース表示装置４０１に表示されることを示唆できる。

【５９３７】

＜変形例７５＞

また、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値とのみをベース表示装置４０１に表示してもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値のみをベース表示装置４０１に表示してもよい。これにより、表示されないベース値については、有効なベース値がないことを示すことができる。また、有効なベース値がないものについては無駄に表示され続けることを抑制できる。

【５９３８】

＜変形例７６＞

一方、前回ベース値に有効なベース値が存在し、前々回ベース値、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値とをベース表示装置４０１に表示し、前々回ベース値については比較セグにて「－－」を表示するようにしてもよい。また、前回ベース値、前々回ベース値に有効なベース値が存在し、前々々回ベースとして有効なベース値が存在しない場合は、リアルタイムベース値と前回ベース値と前々回ベース値と前々々回ベース値とをベース表示装置４０１に表示し、前々々回ベース値については比較セグにて「－－」を表示するようにしてもよい。これによっても、有効なベース値がない種別のベース値を示すことができる。また、有効なベース値がない種別のベース値を１つ表示させることによって、有効なベース値が得られた以降は、その種別のベース値がベース表示装置４０１に表示されることを示唆できる。

【５９３９】

＜変形例７７＞

第２０実施形態において、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯する場合について説明したが、点灯に代えて、全てのセグメントを所定期間点滅させるようにしてもよい。全てのセグメントを点滅させることによって、全てのセグメントが正常に点灯できるかだけでなく、全てのセグメントが正常に消灯できるかを確認でき、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できる。

【５９４０】

＜変形例７８＞

また、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合において、例えば、ＲＡＭ全消去スイッチが操作されながら電源がオンされて以降、総アウト個数が３００個に達するまでの間に限り、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯又は点滅させるようにしてもよい。これにより、少なくともパチンコ機１０の新規立上時において、ベース表示装置４０１の表示が正常に行われるか否かの確認を行うことができる。また、当該点灯が行われる間は、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。

【５９４１】
＜変形例７９＞
また、ＲＡＭ消去スイッチ１２２が操作されながら電源がオンされた場合に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯又は点滅させるようにしてもよい。
【５９４２】
＜変形例８０＞
上記第２０実施形態において、パチンコ機１０に電源が投入された直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯（又は点滅）する制御を、立ち上げ処理（図４０８参照）の所定の箇所（Ｓ３００７）で実行する場合について説明したが、その点灯（又は点滅）の制御は、立ち上げ処理の中の任意の箇所で行われてもよい。例えば、立ち上げ処理の実行が開始されて最初に当該制御を実行してもよいし、初期設定（Ｓ６０１）の後に当該制御を実行してもよい。また、割込み許可の設定（Ｓ６１３）を行った後に当該制御を実行してもよい。また、当該制御を立ち上げ処理以外のところで実行してもよい。例えば、立ち上げ処理終了後の実行されるメイン処理（図３８５参照）において、ループ処理（Ｓ７０１～Ｓ７０３）が実行される前に当該制御を実行してもよい。また、タイマ割込処理の中で、例えば、タイマ割込処理の一処理であるベース値処理（図４１参照）において、このタイマ割込処理又はベース値処理が、電源が投入された後初めて実行されたものであるか否かを判断し、電源が投入された後初めて実行されたものである場合に、当該制御を実行してもよい。つまり、電源投入後に一度ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯（又は点滅）させるようにできれば、どのタイミングでこの制御を行ってもよい。
【５９４３】
＜変形例８１＞
上記第２０実施形態では、製造工場におけるパチンコ機１０の完全新規立上時、又は、使用済みのパチンコ機１０を中古台として別ホールへ移動するとき等、パチンコ機１０の新規立上げする場合において、総アウト個数が３００個に達するまでは、電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯させ、その後、ベース表示装置４０１の表示を、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する、通常のベース値表示とは異なる特殊表示態様で表示させる場合について説明したが、この場合、電源が投入される度に、ベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯させることを非実行としてもよい。この場合、パチンコ機１０の新規立上げ期間中は、特殊表示態様でベース表示装置４０１にベース値が表示されるので、表示中のベース値が正規のベース値ではないことを示すことができ、また、当該表示が行われることで、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。
【５９４４】
＜変形例８２＞
また、第２０実施形態又は前記変形例では、パチンコ機１０が新規立上げ期間にあるときにベース表示装置４０１に表示される特殊表示態様として、識別セグに「８８．」を点滅（又は点灯）させると共に、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点滅（又は点灯）表示する態様を説明したが、必ずしもこの態様である必要はなく、通常のベース値を表示する態様とは異なる態様でベース表示装置４０１の表示を行えばよい。例えば、パチンコ機１０が新規立上げ期間にあるときは、識別

セグを点滅させながら「ｂＬ．」、「ｂ１．」、「ｂ２．」、「ｂ３．」を５秒間隔で切り替えて表示し、比較セグに「－－」を点灯表示する態様で、ベース表示装置４０１の表示を行ってもよい。これにより、この表示が行われている間は、パチンコ機１０が新規立上げ状態であることを示唆することができる。また、この態様において、「ｂＬ．」を点滅表示される間は、リアルタイムベース値データ２０３ｌに格納されたリアルタイムベース値を比率セグに点灯又は点滅表示させてもよい。これにより、その時のリアルタイムベース値を参考に示すことができる。

【５９４５】

＜変形例８３＞

上記第２１～第２７実施形態では、確率設定値を「１」～「６」の６段階で変更可能として、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更可能としたが、確率設定値が変更可能な段階は６段階に限らず、任意の段階に変更可能としてもよい。

【５９４６】

＜変形例８４＞

上記第２１～第２７実施形態では、確率設定値を変更することにより、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率を変更する場合について説明したが、パチンコ機１０に所謂小当たりを含む場合に、大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率の変更に代えて又はそれに加えて、小当たりの当選確率を変更するようにしてもよい。ここで、小当たりは外れの一種であり、小当たりによって開放された大入賞口６５ａに球が入球して球が払い出された場合、その払い出された球の数もベース値の算出に用いられる。つまり、小当たりの当選確率が変更されると、ベース値も変わってくるため、変更前の確率設定値に基づくベース値用データ２０３ｒが残っていると、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できなくなる。そこで、この場合、設定変更モードで立ち上げられ、確率設定値の変更が行われた場合に行われるＲＡＭ２０３のデータの消去の中で、ベース値用データ２０３ｒもあわせて消去するようにしてもよい。これにより、変更後の確率設定値に基づくベース値が正しく算出できる。

【５９４７】

＜変形例８５＞

上記第２１及び第２２実施形態において、確率設定値が正常範囲（「１」～「６」の範囲）内にあるか否かをタイマ割込処理が実行される毎に確認する場合について説明したが、この確認を第２３～第２７実施形態に係るパチンコ機１０で行ってもよい。また、この確認を変動演出が開始される毎や、所定時間毎（例えば、１時間毎や、内部に設けられた時計が００分になる毎）等、所定の契機が訪れる毎に実行するようにしてもよい。

【５９４８】

＜変形例８６＞

上記第２１及び第２２実施形態において、タイマ割込処理の中で確率設定値が正常範囲（「１」～「６」の範囲）内にあるか否かを確認し、確率設定値が正常範囲内にない場合は、遊技を停止して、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知を行う場合について説明したが、遊技を停止した後、設定変更処理を実行して、強制的に確率設定値の変更をホール関係者等にさせるようにしてもよい。この場合、確率設定値の変更を促す報知音を出力したり、第３図柄表示装置８１にホール関係者を呼ぶような報知を行ってもよい。また、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知するようにしてもよい。これにより、ホール関係者等によって、確率設定値を正常な範囲内で再設定することができる。

【５９４９】

＜変形例８７＞

上記第２１及び第２２実施形態において、通常モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられる場合に、立ち上げ処理の中でＲＡＭ判定値が正常か否かを確認し、ＲＡＭ判定値が正常でなければ、更に確率設定値が正常範囲内にあるか否かを確認して、正

常範囲内になければ、設定変更処理を実行して、確率設定値の変更をホール関係者等に行わせる場合について説明した。この設定変更処理を実行することに代えて、音声出力装置２２６や第３図柄表示装置８１において、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げして確率設定値を変更するよう促す報知を行い、及び／又は、主制御装置１１０に設けられた外部端子（図示せず）から、ホールコンピュータ６００に対して、確率設定値が正常範囲内にないことを通知して、無限ループに入るようにしてもよい。これにより、ホール関係者等に対してパチンコ機１０を再立ち上げして確率設定値を変更させることができる。

【５９５０】

＜変形例８８＞

また、立ち上げ処理の中で確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合に、「１」～「６」の範囲の中から特定の確率設定値（例えば「１」）を確率設定値として強制的に設定するようにしてもよい。なお、遊技途中で（例えば、タイマ割込処理の中で）確率設定値が正常範囲内にないと判断された場合は、確率設定値を強制的に特定の確率設定値に設定しないほうがよい。これは、遊技途中で大当たり確率及び／又は第２図柄の当たり確率が突然変更さえることにより、遊技者が何らかの不利益を被ることを抑制するためである。

【５９５１】

＜変形例８９＞

上記第２１及び第２２実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含める場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を除いてもよい。この場合、ＲＡＭ判定値が正常か否かの判定（図４２２のＳ４００９）を行う前に、確率設定値が正常の範囲にあるか否かを判定し、正常の範囲内になければ、強制的に設定変更処理を実行してホール関係者等に確率設定値の変更を行わせたり、ホール関係者等にパチンコ機１０を設定変更モードで再立ち上げさせるように促したり、確率設定値として正常範囲内の特定の確率設定値を強制的に設定したりするようにしてもよい。

【５９５２】

＜変形例９０＞

上記第２３実施形態では、ＲＡＭ判定値（チェックサム）の算出に、確率設定値を含めない場合について説明したが、ＲＡＭ判定値の算出から確率設定値を含めてもよい。

【５９５３】

＜変形例９１＞

上記第２０実施形態において、パチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間（本実施形態では５秒）点灯する場合について説明したが、第２１～第２７実施形態においてもパチンコ機１０に電源が投入される度に、その電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させるようにしてもよい。ただし、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合にまで、電源投入直後にベース表示装置４０１に設けられた７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させては煩わしい場合も起こりうる。そこで、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合は、７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントの点灯又は点滅を非実行としてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合は、設定変更処理又は設定委確認処理が実行された後に、７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメントの点灯又は点滅を実行するようにしてもよい。また、設定変更モード又は設定確認モードでパチンコ機１０が立ち上げられた場合は、一旦、７セグメント表示器４０１ａ～４０１ｄの全てのセグメント（ドットセグメントを含む）を所定期間点灯または点滅させ、所定の操作が行われた場合に、その点灯又は点滅を終了させるようにしてもよい。

【５９５４】

＜変形例９２＞
上記第２０～第２７実施形態では、ベース表示装置４０１を２つの７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂとで構成される識別セグと、２つの７セグメント表示器４０１ｃ、４０１ｄで構成される比率セグとによって構成される場合について説明したが、識別セグを１つまたは２以上の７セグメント表示器で構成されてもよいし、比率セグを２以上の７セグメント表示器で構成されてもよい。
【５９５５】
＜変形例９３＞
上記第２１～第２７実施形態において、第１図柄表示装置３７に用意された、ラウンド数報知ＬＥＤや大当たり図柄を報知するＬＥＤや当たり図柄を報知するＬＥＤ等を用いて、又は、ＬＥＤ３７ａ全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知する場合について説明したが、第１図柄表示装置３７に用意された、ラウンド数報知ＬＥＤや大当たり図柄を報知するＬＥＤや当たり図柄を報知するＬＥＤ等を用いて、又は、ＬＥＤ３７ａ全体で、本来の報知において使用することのない点灯パターンを用いて、ベース表示装置４０１にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するようにしてもよい。
【５９５６】
＜変形例９４＞
また、第１図柄表示装置３７に、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示及び設定確認中表示が行われていることを報知するためのＬＥＤを１つ設け、例えばそのＬＥＤを点灯させることで、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示が行われていることを報知し、そのＬＥＤを点滅させることで、ベース表示装置４０１にて設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第１図柄表示装置３７に、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示が行われていることを報知するためのＬＥＤと、ベース表示装置４０１にて設定確認中表示が行われていることを報知するためのＬＥＤとの計２つのＬＥＤを設け、それぞれ該当するＬＥＤを点灯させることにより、ベース表示装置４０１にて設定変更中表示または設定確認中表示が行われていることを報知するようにしてもよい。また、第１図柄表示装置３７に、ベース表示装置４０１にてエラー履歴の表示が行われていることを報知するためのＬＥＤを設け、そのＬＥＤを点灯させることにより、ベース表示装置４０１にてエラー履歴表示が行われていることを報知するようにしてもよい。
【５９５７】
＜変形例９５＞
上記第２１～第２７実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合、識別セグの各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂの全てのセグメントを消灯させたり、識別セグに「－－」を表示させたり、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様で各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂに固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合、識別セグには、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂの所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、各７セグメント表示器４０１ａ、４０１ｂの各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、識別セグにおいて、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値を表示させる場合と確率設定値又はエラー履歴を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。
【５９５８】
＜変形例９６＞
上記第２１～第２７実施形態において、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合、比較セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃの全てのセグメント

を消灯させたり、「－」を表示させたり、固定の文字を表示させたりする場合について説明したが、確率設定値又はエラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合、比較セグの左側の７セグメント表示器４０１ｃには、ベース表示装置４０１にベース値を表示させる場合とは異なる表示態様であれば、任意の表示態様で表示を行ってよい。例えば、７セグメント表示器４０１ｃの所定のセグメントを点滅表示させてもよいし、７セグメント表示器４０１ｃの各セグメントを順番又はランダムに点灯・点滅表示させてもよい。また、７セグメント表示器４０１ｃにおいて、複数の表示態様をローテーションさせて表示させてもよい。これによっても、ベース表示装置４０１においてベース値又はエラー履歴を表示させる場合と確率設定値を表示させる場合とで、その表示状態を明確に差別化させることができる。

【５９５９】

＜変形例９７＞

上記第２１～第２７実施形態において、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様として、図５０に示す例を例示し、確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様とは異なる表示態様とする場合について説明した。これに対し、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様として、図４９（ａ）又は（ｂ）に示す表示態様と同様の表示態様としてもよい。この場合、確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様も、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様と同じとなるようにしてもよい。確率設定値がベース表示装置４０１に表示させるのは、ホール関係者等がパチンコ機１０を設定変更モード又は設定確認モードにて立ち上げた場合である。また、エラー履歴がベース表示装置４０１に表示させるのは、ホール関係者等がエラー表示ボタン５０２を押下操作した場合である。つまり、確率設定値をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様と、エラー履歴をベース表示装置４０１に表示させる場合の表示態様とを同じ表示態様としても、ホール関係者等は、自身が行った操作に基づいてベース表示装置４０１に表示されている情報が、確率設定値であるのかエラー履歴であるのかを把握できる。

【５９６０】

＜変形例９８＞

上記第２１～第２７実施形態では、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることによって、又は、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新する場合について説明したが、これを設定キー５０１にて行えるようにしてもよい。具体的には、設定キー５０１を、オン状態から更にオフ側とは反対方向に設けた設定変更位置まで回動可能にし、設定変更位置まで設定キー５０１が回されると、自動でオン状態に設定キー５０１が戻るように付勢して構成する。そして、設定キー５０１をオン状態から設定変更位置まで回動させる度に、確率設定値が更新されるようにする。これによっても、確率設定値の変更を容易に行うことができる。

【５９６１】

＜変形例９９＞

また、第２１及び第２７実施形態において、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合に、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることによって確率設定値を更新する場合について説明したが、第２２実施形態と同様の設定変更スイッチを設け、設定変更スイッチをオンすることによって、確率設定値を更新してもよい。これにより、ＲＡＭ消去スイッチ及び設定変更スイッチの役割が明確に分けられるので、操作する者が各スイッチの役割を明確に把握できる。

【５９６２】

＜変形例１００＞

上記第２１～第２７実施形態では、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げた場合に、設定キー５０１をオフ状態にすることによって、又は、ＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンすることによって、確率設定値を確定する場合について説明したが、これを別に設けたスイッチ、例えば、設定確定スイッチが操作されることで行えるようにしてもよい。この

設定確定スイッチは、例えば、設定変更モード中に操作されることにより、確率設定値を確定するためのスイッチであり、エラー表示ボタン５０２と同様に、基板ボックス１００に設けられた孔から主基板より突出して設けられ、基板ボックス１００を開封しなくても、ホール関係者等によって操作可能にしてもよい。これによっても、確率設定値の確定を容易に行うことができる。

【５９６３】

＜変形例１０１＞

上記第２３～第２７実施形態では、ＲＡＭ異常の中で、ホール関係者等が通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モードのいずれかの立ち上げモードで立ち上げ操作した場合、主制御装置１１０内のＭＰＵ２０１により実行される立ち上げ処理のＳ４２１５の処理にて、ＲＡＭ異常であると判断されると必ず判断されて（Ｓ４２１５：Ｙｅｓ）、Ｓ４２１９の処理へ移行し、ＲＡＭ異常設定処理による報知と（Ｓ４２１９）、ホールコンピュータ６００への出力（Ｓ４２２０）とを実行した後、無限ループ状態となる場合について説明した。これに対してこの場合、ＲＡＭ異常設定処理による報知と（Ｓ４２１９）ホールコンピュータ６００への出力（Ｓ４２２０）とを実行した後、Ｓ４２１３の処理へ移行し、設定変更処理を実行してもよい。これにより、確率設定値を確実に再設定させるとともに、ＲＡＭ異常フラグ２０３ｘ１５と共にＲＡＭ２０３をクリアすることで、正常にパチンコ機１０が動作できる。また、この場合、自動的に設定変更処理が実行されるので、改めてパチンコ機１０を立ち上げなおす必要がなく、ホール関係者等の手間を省くことができる。

【５９６４】

＜変形例１０２＞

上記第２３～第２７実施形態における設定変更処理のＳ４３１３の処理において、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）し、また、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓを消去する一方、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持する場合について説明したが、これを立ち上げ処理のＳ４２１６の処理と同様に、ＲＡＭ２０３に格納されたデータのうち、遊技の制御に使用するデータ（内作業エリア２０３ｘ１に格納された確率設定値データ２０３ｘ１１を除く所定のデータ）を消去（クリア）する一方、外作業エリア２０３ｙ１に格納された役物比率用データ２０３ｓと、ベース値用データ２０３ｒと、エラー用データ２０３ｔと（図４２１参照）は消去せずに保持してもよい。つまり、設定変更処理後のＲＡＭクリアと、ＲＡＭクリアモードにてパチンコ機１０を立ち上げたときに実行されるＲＡＭクリアとを同一の処理としてもよい。

【５９６５】

＜変形例１０３＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げモードは、その立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作だけでなく、その他の立ち上げ操作であったとしても、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとなる場合について説明した。これに対し、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に限り、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード（通常モード、ＲＡＭクリアモード、設定確認モード）に対応する立ち上げ操作であった場合は、ＭＰＵ２０１が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子５０３からホールコンピュータ６００に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、パチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。

【５９６６】
＜変形例１０４＞
また、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作であった場合に（即ち、設定キー５０１がオン状態とされていた場合に）、設定変更処理を頭からやり直して実行する設定変更モードとして立ち上げ、設定変更中に電源が断された後に電源が投入されたときの立ち上げ操作が、その他の立ち上げモード（通常モード、ＲＡＭクリアモード）に対応する立ち上げ操作であった場合（即ち、設定キー５０１がオフ状態とされていた場合）は、ＭＰＵ２０１が無限ループ状態となるようにしてもよい。この場合、ホール関係者等に対して、一旦電源を落とし、設定変更モードで再立ち上げするように促す報知を行ったり、その旨を知らせる信号を外部出力端子５０３からホールコンピュータ６００に対して出力したりしてもよい。これにより、ホール関係者等に対して、設定キー５０１をオン状態にした上でパチンコ機１０を設定変更モードにて立ち上げなおさせ、確率設定値を確実に再設定させるように仕向けることができる。一方、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げ操作をした場合は、設定キー５０１がオン状態となっており、ホール関係者等は、確率設定値の更新及び確定がスムーズにできる準備ができている。そこで、この場合は、設定変更モードで立ち上げることで、確率設定値を確実に確定させることができる。
【５９６７】
＜変形例１０５＞
上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、通常モードでパチンコ機１０を立ち上げてもよい。
【５９６８】
＜変形例１０６＞
上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明した。これに対してこの場合、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。また、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてもよいし、ＲＡＭクリアを実行してもよい。また、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去して、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げてもよい。その後、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、遊技が実行できる状態となるようにしてもよい。設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待つ処理を入れることで、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。
【５９６９】
＜変形例１０７＞
上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッ

チ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、そのまま通常モードで立ち上げてもよい。これにより、前回の電源断時に実行していた設定変更モードの解除が解除されたような感覚をホール関係者等に与えることができる。

【５９７０】

＜変形例１０８＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定変更中に電源が断された後、設定確認モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、設定確認モードで立ち上げるのではなく、設定変更処理を頭から（一から）やり直して実行する設定変更モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、前回電源が断される前の更新途中だった確率設定値から設定変更処理を実行してもよい。この場合、設定キー５０１がオフ状態となった後に、設定確認処理を引き続いて実行してもよいし、設定確認処理を無視してもよい。また、設定確認モードで立ち上げ、電源が断される前に実行されていた設定変更処理を無視し、また、更新途中の確率設定値を消去してもよい。

【５９７１】

＜変形例１０９＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定確認中に電源が断された後、通常モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオフしたまま電源を投入するという立ち上げ操作をした場合、通常モードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、電源が断される前に実行されていた設定確認処理を無視して、通常モードでパチンコ機１０を立ち上げてもよい。

【５９７２】

＜変形例１１０＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定確認中に電源が断された後、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオフ状態でＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合は、ホール関係者の立ち上げ操作の通り、ＲＡＭクリアモードでパチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、ＲＡＭクリアモードで立ち上げるのではなく、設定確認処理を頭から（一から）やり直して実行する設定確認モードで、パチンコ機１０を立ち上げてもよい。この場合、設定キー５０１がオン状態になるまで待ち、設定キー５０１がオン状態となると、更に設定キー５０１がオフ状態となるのを待って、設定キー５０１がオフ状態となると、ＲＡＭクリアせずに立ち上げてもよいし、ＲＡＭクリアを実行してもよい。

【５９７３】

＜変形例１１１＞

上記第２３～第２７実施形態では、設定確認中に電源が断された後、設定変更モードで立ち上げるための立ち上げ操作、即ち、設定キー５０１をオン状態にしてＲＡＭ消去スイッチ１２２をオンして電源を投入するという立ち上げ操作をした場合も、立ち上げ操作の通り、設定変更モードでパチンコ機１０を立ち上げる場合について説明したが、設定変更モードを無視して、設定確認モードで立ち上げてもよい。また、設定確認モードで立ち上げたのち、所定の操作を契機として、設定変更モードへ移行するようにしてもよい。

【５９７４】

＜変形例１１２＞

上記第２６実施形態では、パチンコ機１０の電源オン時に設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、少なくとも内枠１２の開放を必須条件とし、その他、ＲＡＭ消去スイッチ１２２と設定キー５０１との検知態様に応じて、立ち上げモードを設定していた。これに対し、内枠１２の開放を設定変更又は設定確認の条件とするか否かをホールが

選択可能に設定できるように構成してもよい。
【５９７５】
パチンコ機１０を設置するホールの島設備には、島設備の両面にパチンコ機１０を設置可能な「両島」や、島設備の片側にのみパチンコ機１０を設置可能な「壁島」や、ホールの柱を「壁島」で囲うようにして構成される「柱島」、或いは、パチンコ機１０を１台又は２台単位で設置可能な「単体島」等、多様な島設備があり、該島設備によっては、内枠１２を施錠したまま設定変更や設定確認を行う場合がある。よって、ホールの営業形態（島設備）によっては、必ずしも内枠１２を開放して設定変更又は設定確認を行うとは限らず、扉開放スイッチ２０８ｇの開放を条件に設定変更又は設定確認作業を行うように構成した場合、一旦、内枠１２を開放した上で行わなければならず、作業が煩雑となってしまう。
【５９７６】
そこで、従業員等が操作できない部位（例えば、主制御装置１１０内）等にディップスイッチ等を設け、設定変更モード又は設定確認モードで立ち上げる場合に、内枠１２の開放を必須条件とするか否かを、ホールの管理者等が行うことができるように構成してもよい。このように構成することで、ホールの環境毎に応じた作業効率を考慮しつつ、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【５９７７】
＜変形例１１３＞
上記第２６実施形態では、内枠１２及び前面枠１４を共に開放したメンテナンス作業時に、前面枠１４を従業員が勝手に閉鎖できないように構成してもよい。具体的には、内枠１２と前面枠１４とを共に開放した場合には、ホールの管理者等によって、専用の鍵を差し込まない限り、前面枠１４を内枠１２に対して閉鎖できないように構成する。このように構成成することで、メンテナンス作業時に、設定変更等の権限がない従業員が勝手に前面枠１４を閉鎖させてしまうことを防止し、設定変更又は設定確認を行えなくすることができ、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。
【５９７８】
＜変形例１１４＞
上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部９２ａの上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部１７１ａと下側面とを当接するように構成していた。これに対し、下辺突部９２ａの上側面と上辺突部１７１ａと下側面とを係合するように構成してもよい。この場合、内枠１２の開放時には、該係合が容易に外れるように構成しつつ、内枠１２の閉鎖時には、下辺突部９２ａの上側面と上辺突部１７１ａと下側面とが係合すると好適である。このように構成することで、内枠１２のメンテナンス作業時にも支障を来さず、パチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。
【５９７９】
＜変形例１１５＞
上記第２４実施形態では、外枠１１の右側板１１ｄに保護カバー部材１４０を片持ち梁状に取り付けて構成していた。これに対し、右側板１１ｄから左側板１１ｃに亘って保護カバー部材１４０を両端支持梁状に取り付けてもよい。このように構成することで、保護カバー部材１４０の剛性を高めつつ、簡易な構成でパチンコ機１０裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。また、保護カバー部材１４０によっては、パチンコ機１０の裏面上部又は裏面下部を覆わないことで、球の補給や排出に関して干渉しないので、既存の島設備に当該保護カバー部材１４０を採用したパチンコ機１０を取り付けることが可能となる。
【５９８０】
＜変形例１１６＞
上記第２４実施形態では、カバー側突部１７２をカバー板１７１の所定位置に固定的に形成していた。これに対し、カバー側突部１７２をカバー板１７１から分離可能かつ取着自在に構成し、カバー板１７１内でカバー側突部１７２の位置を変更調整可能に構成してもよい。従来、一般的なパチンコ機１０では、遊技盤１３の板替え等が可能に構成されてい

る。ここで、パチンコ機１０の外枠１１に取り付ける遊技盤１３が変更されてしまった場合、該取り換え後の遊技盤１３に取り付けられた主制御装置１１０の設定部１００ｄの位置も変更されるおそれがある。このような場合、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２が、主制御装置１１０の設定部１００ｄに対して嵌まり込まないことにより、内枠１２が閉鎖できない場合がある。これに対し、カバー側突部１７２をカバー板１７１から分離可能かつ取着自在に構成することで、遊技盤１３が取り換えられ、主制御装置１１０の設定部１００ｄの位置が変更されてしまった場合であっても、カバー側突部１７２を設定部１００ｄにはめ込むことが可能となるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上しつつ、保護カバー部材１４０のカバー側突部１７２と主制御装置１１０の設定部１００ｄとが干渉せずに内枠１２を施錠可能にして、パチンコ機１０の従来からの流通形態においても支障を来さないようにすることができる。

【５９８１】

＜変形例１１７＞

上記第２４実施形態では、外枠１１の右側板１１ｄに保護カバー部材１４０を取り付けていた。これに対し、左側板１１ｃや上板１１ａや下板１１ｂに保護カバー部材１４０を片持ち梁状に取り付けるように構成してもよい。この場合も、各板１１ａ～１１ｃの内壁面から保護カバー部材１４０のカバー取付部１５０の取付面１５１を取り付けると好適である。

【５９８２】

＜変形例１１８＞

上記第２４実施形態では、外枠１１の右側板１１ｄの内壁面に保護カバー部材１４０のカバー取付部１５０の取付面１５１を当接させるように取り付けていた。これに対し、右側板１１ｄの外壁面に取付面１５１を取り付けたり、右側板１１ｄの内部に保護カバー部材１４０のカバー取付部１５０を嵌め込む（差し込む）ようにして取り付けるように構成してもよい。

【５９８３】

＜変形例１１９＞

上記第２７実施形態では、保護カバー部材１４０により、主制御装置１１０の設定キー５０１及び封印ユニット１００ｃと、払出制御装置１１１の封印部１１１ａとを覆うように構成していた。これに対し、保護カバー部材１４０によって、上記制御装置１１０，１１１の全部を覆ったり、上記制御装置１１０，１１１の他に、パチンコ機１０の裏面下部側に配置された他の制御装置（例えば、発射制御装置１１２や電源装置１１５）の一部又は全部を覆うように構成してもよい。多くの制御装置を保護カバー部材１４０により覆うことにより、簡易な構成でパチンコ機１０の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９８４】

＜変形例１２０＞

上記第２６実施形態では、内枠１２が外枠１１に対して開放され、かつ、前面枠１４が内枠１２に対して閉鎖されている状況においてのみ、設定変更又は設定確認を行えるように構成し、他の状況（例えば、内枠１２が開放されていない場合や、内枠１２が開放されていても前面枠１４も開放されている場合）では、設定変更又は設定確認を行えないように構成していた。これに対し、内枠１２が開放されていなくても前面枠１４が開放されている場合に、設定変更又は設定確認を行えるように構成してもよい。

【５９８５】

＜変形例１２１＞

上記各実施形態では、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を電源装置１１５に搭載していた。これに対し、ＲＡＭ消去スイッチ１２２を主制御装置１１０や払出制御装置１１１に搭載するように構成してもよい。

【５９８６】

＜変形例１２２＞

上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを係合させ、シリンダ錠２０の操作に伴って該係合を解除するように構成してもよい。

【５９８７】

＜変形例１２３＞

上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、保護カバー部材１４０のカバー板１７１を、主制御装置１１０や払出制御装置１１１の最表面と当接又は係合するように構成してもよい。

【５９８８】

＜変形例１２４＞

上記第２４実施形態では、カバー側突部１７２を、設定部１００ｄにおける設定キー５０１の周りを取り囲む壁状に構成していた。これに対し、カバー側突部１７２を、設定部１００ｄ全体に嵌るような突体で構成してもよい。

【５９８９】

＜変形例１２５＞

上記第２７実施形態では、裏パック９２の下辺突部の上側面と、保護カバー部材１４０の上辺突部と下側面とを当接するように構成していた。これに対し、裏パック９２を払出制御装置１１１の部位まで延設すると共に、該裏パック９２の裏面側に払出制御装置１１１を搭載する。そして、内枠１２と保護カバー部材１４０との間の空間に、上記延設した裏パック９２の一部が位置するように構成してもよい。このように構成することで、内枠１２の施錠時に、裏パック９２をパチンコ機１０裏面側に開放しようとしても、保護カバー部材１４０によって該開放が干渉される。よって、内枠１２の施錠時において、裏パック９２のパチンコ機１０内部側に配設された音声ランプ制御装置１１３等に対する不正を防止することができる。

【５９９０】

＜変形例１２６＞

上記第２４～第２７実施形態では、保護カバー部材１４０を１の部材で構成していた。これに対し、２以上の保護カバー部材を外枠１１に取り付け、パチンコ機１０の裏面側の一部又は全部を覆うように構成してもよい。

【５９９１】

＜変形例１２７＞

上記各実施形態では、設定キー５０１により、大当たり確率等を変更可能に構成していた。これに対し、設定キー５０１により、１の入賞口に入賞した場合に払い出される賞球数（例えば、３個→５個への変更）や、入賞口への入賞を補助する可動役物の駆動時間（３秒→５秒への変更）や駆動幅（例えば、２０ｍｍ→３０ｍｍへの変更）、或いは、球の流下態様に影響を与える部材（例えば、球が転動可能なステージやクルーン）の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）、パチンコ機１０自体の傾斜態様（例えば、１度から３度への変更）等、遊技者に対する有利度合いに関する設定を複数段階に変更可能に構成してもよい。

【５９９２】

＜変形例１２８＞

上記各実施形態では、設定キー５０１の鍵孔をパチンコ機１０の裏面側に向くように構成していた。これに対し、設定キー５０１の鍵孔の向きを、パチンコ機１０の横方向（左方向又は右方向）や、パチンコ機１０の斜め方向、或いは、パチンコ機１０の前面側を向くように構成してもよい。

【５９９３】

＜変形例１２９＞

なお、第２８実施形態において、大当たり乱数値同士、小当たり乱数値同士、及び、ハズ

レ乱数値同士を連続的な値とし、大当たりか否かや、小当たりか否かを範囲判定（例えば、「０」以上「４９」以下か否か）可能に構成し、主制御装置１１０の制御負担を軽減するように構成していた。これに対し、遊技価値を付与する各乱数値（即ち、大当たり乱数値および小当たり乱数値）を連続的な配置ではなく、分散（散逸）して配置するように構成してもよい。即ち、上記実施形態と同等の大当たり確率（小当たり確率、ハズレ確率）となるような乱数値の配分であれば如何様な値でもよく、具体的には、例えば、「０～９９９」で更新される大当たり乱数カウンタＣ１の場合に、低確率状態における大当たり乱数値として「７，３４１，５５５，７７７，８３１」として大当たり確率が５／１０００となるように構成するとともに、小当たり乱数値として「７７，１７５，２２３，３１５，４１５，５２６，６３４，７１７，８４５」として小当たり確率が１０／１０００となるように構成してもよい。

【５９９４】

ここで、パチンコ機１０の状況にかかわらず大当たり乱数値となる値（例えば、低確率状態および高確率状態において、「０～５０」であれば大当たり）が連続的に存在していた場合、その値が外部から予測され得る可能性があり、不正に大当たりを引き当てられる可能性が高くなるおそれがある。よって、上記変形例のように構成することで、遊技価値を付与する各乱数値を外部から予測困難にし、不正に対する抑制効果を高め、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９９５】

また、上述した変形例において、大当たり乱数テーブル２７２ａに規定（設定）されている低確率状態用の大当たり乱数値と、高確率状態用の大当たり乱数値とで、重複した値とならないように、それぞれ大当たり乱数値を設定してもよい。このように構成することで、状況に応じて（即ち、パチンコ機１０が高確率状態か低確率状態か、に応じて）、大当たりとなる乱数の値を変えることで、大当たりとなる乱数の値が予測され難くすることができるので、パチンコ機１０のセキュリティ性能を向上することができる。

【５９９６】

＜変形例１３０＞

上記第２８実施形態では、同時に変動可能な第１特別図柄の動的表示と第２特別図柄の動的表示とにおいて、先に停止される１の特別図柄において小当たりに当選した場合、後に停止される他方の特別図柄の大当たりを消滅するように構成していた。これに対し、先に停止される１の特別図柄において小当たりに当選した場合、後の停止される大当たりを導出する他方の特別図柄の動的表示の進行を一時的に停止し、小当たりを導出する１の特別図柄に基づく小当たり遊技が終了した後、一時停止していた他方の特別図柄の動的表示の実行を再開し、該動的表示において大当たりを導出するように構成してもよい。このように構成することで、当選した役（遊技価値）をすべて遊技者に提供することができ、役に当選したにもかかわらず遊技価値が付与されないといった事象（所謂、引き損）をなくすことができ、遊技者が遊技に興醒めしないようにすることができる。

【５９９７】

また、上記第２８実施形態では、先に停止する動的表示が小当たり遊技を導出する場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成していた。これに対し、先に停止する動的表示が大当たり遊技であった場合に、後に停止する動的表示が大当たり遊技又は小当たり遊技を導出し得るとき、該後に停止する動的表示によって導出され得る大当たり遊技又は小当たり遊技を消滅させるように構成してもよい。

【５９９８】

＜変形例１３１＞

上記第２８実施形態乃至第３２実施形態では、タイマ割込処理（図４６６参照）等のソフトウェアの処理で大当たり乱数カウンタＣ１や大当たり種別乱数Ｃ１等を更新するように構成していた（所謂、ソフト乱数）。これに対し、更新周期が上記ソフト乱数より速い乱

数生成ＩＣによって大当たり乱数カウンタＣ１等を更新するように構成してもよい（所謂、ハード乱数）。このように構成することで、外部から更新中の乱数値の把握を困難にし、セキュリティ性能を向上することができる。

【５９９９】

＜変形例１３２＞

上記第２８実施形態乃至第３２実施形態では、設定値が増加するごとに均等に大当たり乱数値の個数又は小当たり乱数値の個数が増加するように構成していた。これに対し、設定値が増加するごとに不均等又は所定割合で大当たり乱数値（又は小当たり乱数値）の個数を増加するように構成してもよい。具体的には、例えば、設定値「１」から「３」までは、大当たり乱数値の個数を「２」ずつ増加させる一方、設定値「４」から「６」までは、大当たり乱数値の個数を「５」ずつ増加させる。このように構成することで、設定差によって付与され得る遊技価値が大きく変化し、設定差による抑揚（メリハリ）のある遊技を提供可能に構成し、遊技の興趣を向上することができる。

【６０００】

＜変形例１３３＞

上記第２９実施形態では、小当たり種別カウンタＣ５を用いて小当たり遊技の種類を決定するように構成していた。これに対し、小当たり種別カウンタＣ５を用いずに、大当たり種別カウンタＣ２を流用して、小当たり遊技の種類を決定するように構成してもよい。このように構成することで、カウンタ数を少なくするとともに、大当たり種別を判定するプログラムを小当たり種別選定の際に流用することが可能となり、プログラム容量を削減することができる。

【６００１】

＜変形例１３４＞

上記第２８実施形態乃至第３２実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の値における対応役を変化するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり種別カウンタ又は小当たり種別カウンタの値に対応する大当たり種別を変化させ、大当たり種別又は小当たり種別の選択割合が変化することによる設定差が生じるように構成してもよい。

【６００２】

＜変形例１３５＞

上記第２８実施形態では、各特別図柄毎に確定コマンド（即ち、特図１確定コマンドおよび特図２確定コマンド）を送信するように構成していた。これに対し、１の特別図柄が小当たり又は大当たりとなり、他方の特別図柄を停止する場合に、１のコマンドで両特別図柄が停止する共通確定コマンドを送信して、両特別図柄の変動演出を停止するように構成してもよい。

【６００３】

＜変形例１３６＞

上記第２９実施形態では、特図２時短カウンタ及び合計時短カウンタを用いて「時間短縮状態」における各特別図柄の動的表示の実行回数を計数するように構成していた。これに対し、第１特別図柄に対応する特図１時短カウンタを設け、第１特別図柄の実行回数によって「時間短縮状態」を終了する場合があるように構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる。

【６００４】

＜変形例１３７＞

上記第２９実施形態では、第２特別図柄の動的表示を第１特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成していた。これに対し、動的表示を取得した順（保留された順）で各特別図柄を実行するように構成してもよいし、第１特別図柄の動的表示を第２特別図柄の動的表示より優先的に実行するように構成してもよい。

【６００５】

＜変形例１３８＞

上記第２８実施形態乃至第３０実施形態では、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（即ち、大当たり乱数値）を変更して、その変更分を遊技価値を付与しない乱数値（即ち、ハズレ乱数値）から補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴い、遊技価値を付与する乱数値（例えば、大当たり乱数値）を変更した場合に、その変更分を、他の遊技価値を付与する乱数値（例えば、小当たり乱数値）から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定毎に付与され得る遊技価値に差を設け、設定毎に抑揚（メリハリ）のある遊技を提供し、遊技の興趣向上を図ることができる。

【６００６】

＜変形例１３９＞

上記第２８実施形態等では、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値が割り当てられていた。これに対し、大当たり乱数テーブル２７２ａ２において、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲（以下、「再大当たり乱数値の範囲」と称する）」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てるように構成してもよい。ここで、「再大当たり乱数値の範囲」として、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分が対応するように構成する。このように構成することで、設定差によって増加する役に対応する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）の範囲を、設定差によって減少する役に対応する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）の範囲と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、大当たり乱数値の固定部分と小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、当否判定の制御プログラムにおいて、固定的な乱数値の範囲の基本的な当否判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【６００７】

＜変形例１４０＞

上記第２８実施形態等では、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、昇順に「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を割り当てていた。これに対し、乱数値の個数が多い順（又は少ない順）に各乱数値を規定（設定）するように構成してもよい。このように構成することで、例えば、乱数値の判定を昇順に行う場合には、当選し易い役の判定を先に実行することができ、制御負担を軽減することができる。

【６００８】

＜変形例１４１＞

上記第２８実施形態等では、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、「大当たり乱数値の範囲」、「小当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）していた。これに対し、設定変更に伴い増加される「大当たり乱数値の範囲」を、設定変更に伴い減少される「ハズレ乱数値の範囲」と隣接（隣り合う）ように大当たり乱数テーブル２７２ａに規定（設定）するように構成してもよい。具体的には、大当たり乱数テーブル２７２ａにおいて、「小当たり乱数値の範囲」、「大当たり乱数値の範囲」、「ハズレ乱数値の範囲」の並びとなるように各乱数値を規定（設定）する。このように構成することで、設定差によって増加する乱数値（即ち、大当たり乱数値の増加分）を、設定差によって減少する乱数値（即ち、ハズレ乱数値）と隣接させ、設定変更に伴って変更されない乱数値（即ち、小当たり乱数値）の範囲を固定的にすることができる。これにより、例えば、小当たりの当否判定の制御プログラムにおいて、小当たり乱数値の判定を全設定値で共通化しつつ、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を設定値に応じて追加的に判定することができ、制御プログラムの設計を容易にし、開発工数を削減することができる。

【６００９】

＜変形例１４２＞

上記第２８実施形態等では、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合、特別図柄の大当たり確率が向上（１０倍アップ）するように構成されていた。これに対し、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の小当たり確率を向上するように構成してもよい。また、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、特別図柄の大当たり確率の上昇度合いを１０倍以下（例えば、２倍）に設定してもよい。さらに、「通常遊技状態」から「確率変動状態」に遷移する場合に、大当たり確率と小当たり確率とを共に向上（例えば、大当たり確率を５倍、小当たり確率も５倍）に設定してもよい。

【６０１０】

＜変形例１４３＞

上記第２８実施形態では、大当たり遊技において可変入賞装置６５の大入賞口６５ａを開放駆動し、小当たり遊技において可変入賞装置６５と異なる第２可変入賞装置７２の小入賞口７２ａを開放駆動するように構成していた。これに対し、大当たり遊技において大入賞口６５ａを第１駆動態様（例えば、最大開放時間３０秒×１６ラウンド）で開放駆動し、さらに、小当たり遊技においても大入賞口６５ａを第１駆動態様より遊技者にとって不利な第２駆動態様（例えば、最大開放時間１．８秒×１ラウンド）で開放駆動するように構成してもよい。これにより、大当たり遊技と小当たり遊技とで大入賞口６５ａを共用して、別の装置（例えば、小入賞口等）を設ける必要がなくなるので、パチンコ機１０の部品点数を削減し、パチンコ機１０にかかるコストを削減することができる。

【６０１１】

＜変形例１４４＞

上記第２８実施形態では、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率より、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率が高くなるように構成されていた。これに対し、第１特別図柄における小当たり遊技の当選確率を、第２特別図柄における小当たり遊技の当選確率より高くなるように構成してもよいし、第１特別図柄と第２特別図柄とにおける小当たり遊技の当選確率を同等に構成してもよい。

【６０１２】

＜変形例１４５＞

上記第２８実施形態等では、パチンコ機１０の設定状況を報知せず、大当たり遊技の現出回数および小当たり遊技の現出回数を外部出力し、その内容をデータランプ等に表示し、該現出回数によって遊技者にパチンコ機１０の設定を示唆するように構成していた。これに対し、所定条件の成立に基づいて遊技者にパチンコ機１０の設定状況を報知（示唆）するように構成してもよい。具体的には、例えば、所定回数の動的表示が実行された場合や、大当たり遊技のエンディング画面一部、所定間隔毎に実行される演出画面の一部、或いは、所定役に当選した直後等に、パチンコ機１０の設定内容を示唆する画像（例えば、設定値に対応したキャラクタ図柄等）を表示する。このように構成することで、大当たり遊技及び小当たり遊技の現出回数以外に、遊技を行うことによってパチンコ機１０の設定内容が遊技者に示唆可能となり、遊技者は上記画像等を確認するとともに、大当たり遊技および小当たり遊技の現出回数によって、パチンコ機１０の設定内容を推測するという遊技性が生まれ、遊技の興趣を向上することができる。

【６０１３】

＜変形例１４６＞

上記１３実施形態等では、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入した場合にのみ、次回の大当たりが発生するまで「超確率変動状態」又は「確率変動状態」を維持する所謂ループタイプの遊技仕様で構成していた。これに対し、大当たり終了後に、いずれの大当たりに当選した場合でも、該大当たり終了後に所定回数の動的表示の実行を終了条件とする「確率変動状態」（所謂、ＳＴタイプ）が付与される遊技仕様で構成してもよい。このように構成することで、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣向上に貢献することができる。

【６０１４】

＜変形例１４７＞
上記１３実施形態において、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」に突入して特別図柄が高確率状態となった場合に、特別図柄が高確率状態であることを遊技者に認識可能に報知するように構成されていた。これに対し、上記「超確率変動状態」又は「確率変動状態」と異なり、特別図柄が高確率状態であるものの、その旨を遊技者に示唆（報知）しない所謂「潜伏確率変動状態」を実行可能に構成してもよい。このように構成することで、大当たりに当選した場合に、特別図柄が高確率状態か否かを遊技者に認識させず、遊技状態がいずれの遊技状態かを示唆する遊技性が生まれ、遊技にバリエーションを設け、多様な遊技性を実現することで遊技の興趣向上を図ることができる。
【６０１５】
＜変形例１４８＞
上記第２８実施形態等では、すべての設定値において、特別図柄の低確率状態から高確率状態に変化する場合に、大当たり確率を均等に増加（すべて１０倍アップ）するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり確率の増加率を変更（例えば、設定値「１」は５倍、設定値「２」は６倍、・・・設定値「６」は１０倍等）するように構成してもよい。このように構成することで、高設定ほど特別図柄の高確率状態で大当たりに当選し易くなることで、高確率状態において大当たり遊技に早く当選する現象自体が設定示唆となる。よって、高確率状態において如何に早く大当たりに当選するか否かという遊技性が生まれ、遊技の興趣向上を図ることができる。
【６０１６】
＜変形例１４９＞
上記第２８実施形態等では、特別図柄の低確率状態および高確率状態とにおいて、いずれの状態でも大当たり確率において設定差が生じるように構成していた。これに対し、いずれか一方の状態（低確率状態又は高確率状態）における大当たり確率の設定差を無くし、他方の状態（高確率状態又は低確率状態）における大当たり確率に設定差を設けるように構成してもよい。
【６０１７】
＜変形例１５０＞
上記第３１実施形態では、設定値ごとに大当たり乱数値及び小当たり乱数値を増加させて、その各乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填するように構成していた。これに対し、設定値ごとに大当たり乱数値のみを増加させ、その大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値およびハズレ乱数値から補填するように構成してもよい。このように構成することで、設定変更に基づく大当たり乱数値の個数の変更分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値のそれぞれから補填することが可能となり、大当たり乱数値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、大当たり乱数値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる。この場合、大当たり乱数値の個数の増加分を、小当たり乱数値およびハズレ乱数値の個数から同数を均等に補填してもよいし、小当たり乱数値の個数とハズレ乱数値の個数とで減少率が均等の割合となるように補填してもよい。
【６０１８】
＜変形例１５１＞
上記第２８実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、最も滞在率が高い遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数（即ち、「通常遊技状態」におけるハズレ乱数値の個数）を減少させ、その減少分を大当たり乱数値の個数の増加分となるように構成していた。これに対し、遊技状態において実行される特別図柄ごとに、該遊技状態で取得され易い役に対応する乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。具体的には、例えば、「通常遊技状態」では、実行され易い第１特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分を、もっとも取得され易いハズレ乱数値の個数を減少させることで補填するように構成し、「確率変動状態」では、実行され易い第２

特別図柄において、大当たり乱数値の個数の増加分をもっとも取得され易い小当たり乱数値の個数を減少させることで補填するように構成してもよい。

【６０１９】

＜変形例１５２＞

上記第２８実施形態では、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ乱数値の個数を減少させて、その減少分を、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成していた。これに対し、設定変更に伴う大当たり乱数値の個数の増加分として、データランプに大々的に（明確に）表示（計上）されないハズレ役以外の他の役に対応する乱数値の個数を減少させて、その減少分、増加分の大当たり乱数値の個数として補填するように構成してもよい。

【６０２０】

＜変形例１５３＞

上記第２８実施形態では、各設定値すべてにおいて大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値を「９９９９」とし、その中で設定値ごとに大当たりとなり得る大当たり乱数値の個数を変更し、その変更分をハズレ乱数値から補填するように構成して、大当たり導出確率を変更するように構成していた。これに対し、各設定値ごとに大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値を変更して、大当たり導出確率を変更するように構成してもよい。具体的には、例えば、すべての設定値において大当たり乱数値の個数を１００個（例えば、「０～９９」）とする一方、設定値「１」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９９９９」、設定値「２」では大当たり乱数値の最大更新値が「９８９９」、設定値「３」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９７９９」、設定値「４」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９６９９」、設定値「５」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９５９９」、設定値「６」では大当たり乱数カウンタＣ１の最大更新値が「９４９９」とし、設定値ごとにハズレ乱数値の個数が減少するように構成して、大当たりの導出確率を変更するように構成してもよい。

【６０２１】

＜変形例１５４＞

上記第２８実施形態では、第１特別図柄において小当たりよりハズレの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく構成する一方、第２特別図柄においてハズレより小当たりの方の導出確率が高くなるように、ハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成していた。これに対し、第１特別図柄においてもハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を多く構成したり、第２特別図柄においてハズレ乱数値の個数より小当たり乱数値の個数を少なく（又は小当たり乱数値自体を設けないように）構成してもよい。そして、設定変更して大当たり乱数値の個数を変更する場合に、大当たり乱数以外で個数の多い方の乱数値や、個数の少ない方の乱数値から大当たり乱数値の個数の増加分を補填するように構成してもよい。

【６０２２】

＜変形例１５５＞

上記第２８実施形態では、抽出役として、大当たり役、小当たり役、及び、ハズレ役とを設け、各役を抽出可能に構成していた。これに対し、遊技者に遊技価値が付与される役として、大当たり未満、小当たり以上の遊技価値が付与される中当たり役を設け、各役を抽出可能に構成するとともに、設定値ごとにいずれかの役（例えば、大当たり役、中当たり役、又は、小当たり役）に対応する乱数値の個数を増加させる一方、他のいずれかの役（例えば、中当たり役、小当たり役、又は、ハズレ役）に対応する乱数値の個数を減少させるように構成してもよい。なお、大当たり、中当たり及び小当たりとしては、例えば、大当たりとして１５Ｒ大当たり、中当たりとして８Ｒ大当たり、小当たりとして４Ｒ大当たりが該当する場合や、大当たりとして確変大当たり、中当たりとして潜伏確変大当たり、小当たりとして時短大当たりが該当する場合、大当たりとして１５Ｒ確変大当たり、中当たりとして１５Ｒ時短大当たり、小当たりとして１５Ｒ通常大当たり（「確率変動状態」又は「時間短縮状態」には移行しない大当たり）が該当する場合が例示される。

【６０２３】
＜第３３実施形態＞
以下、遊技機の一種であるパチンコ機１０の第３３実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図５０６はパチンコ機１０の斜視図、図５０７はパチンコ機１０の主要な構成を分解して示す斜視図である。なお、図５０７では便宜上パチンコ機１０の遊技領域ＰＡ内の構成を省略している。
【６０２４】
パチンコ機１０は、図５０６に示すように、当該パチンコ機１０の外殻を形成する外枠１１と、この外枠１１に対して前方に回動可能に取り付けられた遊技機本体１２と、を有する。外枠１１は木製の板材を四辺に連結し構成されるものであって矩形枠状をなしている。パチンコ機１０は、外枠１１を島設備に取り付け固定することにより、遊技ホールに設置される。なお、パチンコ機１０において外枠１１は必須の構成ではなく、遊技ホールの島設備に外枠１１が備え付けられた構成としてもよい。
【６０２５】
遊技機本体１２は図５０７に示すように、内枠１３と、その内枠１３の前方に配置される前扉枠１４と、内枠１３の後方に配置される裏パックユニット１５と、を備えている。遊技機本体１２のうち内枠１３が外枠１１に回動可能に支持されている。詳細には、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として内枠１３が前方へ回動可能とされている。
【６０２６】
内枠１３には、前扉枠１４が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として前方へ回動可能とされている。また、内枠１３には、裏パックユニット１５が回動可能に支持されており、正面視で左側を回動基端側とし右側を回動先端側として後方へ回動可能とされている。
【６０２７】
なお、遊技機本体１２には、その回動先端部に施錠装置が設けられており、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放不能に施錠状態とする機能を有しているとともに、前扉枠１４を内枠１３に対して開放不能に施錠状態とする機能を有している。これらの各施錠状態は、パチンコ機１０前面にて露出させて設けられたシリンダ錠１７に解錠キーを用いて解錠操作を行うことにより、それぞれ解除される。
【６０２８】
次に、遊技機本体１２の前面側の構成について説明する。
【６０２９】
内枠１３は、外形が外枠１１とほぼ同一形状をなす樹脂ベース２１を主体に構成されている。樹脂ベース２１の中央部には略楕円形状の窓孔２３が形成されている。樹脂ベース２１には遊技盤２４が着脱可能に取り付けられている。遊技盤２４は合板よりなり、遊技盤２４の前面に形成された遊技領域ＰＡが樹脂ベース２１の窓孔２３を通じて内枠１３の前面側に露出した状態となっている。
【６０３０】
ここで、遊技盤２４の構成を図５０８に基づいて説明する。図５０８は遊技盤２４の正面図である。
【６０３１】
遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。樹脂ベース２１において窓孔２３の下方に取り付けられた遊技球発射機構２７（図５０７参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。
【６０３２】
ちなみに、遊技球発射機構２７は、誘導レールに向けて延びる発射レール２７ａと、後述する上皿５５ａに貯留されている遊技球を発射レール２７ａ上に供給する球送り装置２７ｂと、発射レール２７ａ上に供給された遊技球を誘導レールに向けて発射させる電動アク

チュエータであるソレノイド２７ｃと、を備えている。前扉枠１４に設けられた発射操作装置（又は操作ハンドル）２８が回動操作されることによりソレノイド２７ｃが駆動制御され、遊技球が発射される。

【６０３３】

遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８等がそれぞれ設けられている。一般入賞口３１は合計で４個設けられており、それ以外はそれぞれ１個ずつ設けられている。

【６０３４】

スルーゲート３５への入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球が発生すると、所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、第１作動口３３への１個の遊技球の入球が発生した場合又は第２作動口３４への１個の遊技球の入球が発生した場合には、１個の賞球の払い出しが実行され、一般入賞口３１への１個の遊技球の入球が発生した場合には、１０個の賞球の払い出しが実行され、特電入賞装置３２への１個の遊技球の入球が発生した場合には、１５個の賞球の払い出しが実行される。

【６０３５】

なお、上記賞球個数は任意であり、例えば、第２作動口３４の方が第１作動口３３よりも賞球個数が少ない構成としてもよく、第２作動口３４の方が第１作動口３３よりも賞球個数が多い構成としてもよい。

【６０３６】

その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口２４ａを通って遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘２４ｂが植設されているとともに、風車等の各種部材が配設されている。

【６０３７】

ここで、入球とは所定の開口部を遊技球が通過することを意味し、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出される態様だけではなく、開口部を通過した後に遊技領域ＰＡから排出されることなく遊技領域ＰＡの流下を継続する態様も含まれる。但し、以下の説明では、アウト口２４ａへの遊技球の入球と明確に区別するために、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への遊技球の入球を、入賞とも表現する。

【６０３８】

第１作動口３３及び第２作動口３４は、作動口装置としてユニット化されて遊技盤２４に設置されている。第１作動口３３及び第２作動口３４は共に上向きに開放されている。また、第１作動口３３が上方となるようにして両作動口３３，３４は鉛直方向に並んでいる。第２作動口３４には、左右一対の可動片よりなるガイド片としての普電役物３４ａが設けられている。普電役物３４ａの閉鎖状態では遊技球が第２作動口３４に入賞できず、普電役物３４ａが開放状態となることで第２作動口３４への入賞が可能となる。

【６０３９】

第２作動口３４よりも遊技球の流下方向の上流側に、スルーゲート３５が設けられている。スルーゲート３５は縦方向に貫通した図示しない貫通孔を有しており、スルーゲート３５に入賞した遊技球は入賞後に遊技領域ＰＡを流下する。これにより、スルーゲート３５に入賞した遊技球が第２作動口３４へ入賞することが可能となっている。

【６０４０】

スルーゲート３５への入賞に基づき第２作動口３４の普電役物３４ａが閉鎖状態から開放状態に切り換えられる。具体的には、スルーゲート３５への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域ＰＡにおいて遊技球が通過しない領域である右下の隅部に

設けられた普図ユニット３８の普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が電役開放当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部３８ａの変動表示が終了された場合に普電開放状態へ移行する。普電開放状態では、普電役物３４ａが所定の態様で開放状態となる。

【６０４１】

なお、普図表示部３８ａは、ＬＥＤによる複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部３８ａにて変動表示される絵柄としては、複数種の文字が変動表示される構成、複数種の記号が変動表示される構成、複数種のキャラクタが変動表示される構成又は複数種の色が切り換え表示される構成などが考えられる。

【６０４２】

普図ユニット３８において、普図表示部３８ａに隣接した位置には、普図保留表示部３８ｂが設けられている。遊技球がスルーゲート３５に入賞した個数は最大４個まで保留され、普図保留表示部３８ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【６０４３】

第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞をトリガとして当たり抽選が行われる。そして、当該抽選結果は特図ユニット３７及び可変表示ユニット３６の図柄表示装置４１における表示演出を通じて明示される。

【６０４４】

特図ユニット３７について詳細には、特図ユニット３７には特図表示部３７ａが設けられている。特図表示部３７ａの表示領域は図柄表示装置４１の表示面４１ａよりも狭い。特図表示部３７ａでは、第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞をトリガとして当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる。そして、抽選結果に対応した結果が表示される。なお、特図表示部３７ａは、ＬＥＤによる複数の表示用セグメントが所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されているが、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特図表示部３７ａにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【６０４５】

特図ユニット３７において、特図表示部３７ａに隣接した位置には、特図保留表示部３７ｂが設けられている。遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞した個数は最大４個まで保留され、特図保留表示部３７ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。

【６０４６】

図柄表示装置４１について詳細には、図柄表示装置４１は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、後述する表示制御装置により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４１は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示画面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【６０４７】

図柄表示装置４１では、第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞に基づき特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示又は所定の表示が行われる場合にそれに合わせて図柄の変動表示又は所定の表示が行われる。例えば、図柄表示装置４１の表示面４１ａには、複数の表示領域として上段・中段・下段の３つの図柄列が設定され、各図柄列において「１」～「９」の数字が付された主図柄が昇順又は降順で配列された状態でスクロール表示される。このスクロール表示においては、最初に全図柄列におけるスクロール表示が開始

され、上図柄列→下図柄列→中図柄列の順にスクロール表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。そして、遊技結果が大当たり結果となる遊技回では、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて予め設定されている有効ライン上に所定の図柄の組み合わせが停止表示される。具体的には、後述する最有利大当たり結果となる場合には同一の奇数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低確大当たり結果となる場合には同一の偶数図柄の組み合わせが停止表示され、後述する低入賞高確大当たり結果となる場合には同一の図柄の組み合わせではないものの低入賞高確大当たり結果ではない場合には停止表示されない図柄の組み合わせが停止表示される。

【６０４８】

なお、図柄表示装置４１では、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞をトリガとした表示演出だけではなく、当たり当選となった後に移行する開閉実行モード中の表示演出などが行われる。また、いずれかの作動口３３，３４への入賞に基づいて、特図表示部３７ａ及び図柄表示装置４１にて表示が開始され、所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の１回に相当する。また、図柄表示装置４１における図柄の変動表示の態様は上記のものに限定されることはなく任意であり、図柄列の数、図柄列における図柄の変動表示の方向、各図柄列の図柄数などは適宜変更可能である。また、図柄表示装置４１にて変動表示される絵柄は上記のような図柄に限定されることはなく、例えば絵柄として数字のみが変動表示される構成としてもよい。

【６０４９】

第１作動口３３への入賞又は第２作動口３４への入賞に基づく当たり抽選にて大当たり当選となった場合には、特電入賞装置３２への入賞が可能となる開閉実行モードへ移行する。特電入賞装置３２は、遊技盤２４の背面側へと通じる図示しない大入賞口を備えているとともに、当該大入賞口を開閉する開閉扉３２ａを備えている。開閉扉３２ａは、閉鎖状態及び開放状態のいずれかに配置される。具体的には、開閉扉３２ａは、通常は遊技球が入賞できない閉鎖状態になっており、内部抽選において開閉実行モードへの移行に当選した場合に遊技球が入賞可能な開放状態に切り換えられるようになっている。ちなみに、開閉実行モードとは、当たり結果となった場合に移行することとなるモードである。なお、閉鎖状態では入賞が不可ではないが開放状態よりも入賞が発生しづらい状態となる構成としてもよい。

【６０５０】

図５０９は、遊技領域ＰＡを流下した遊技球の排出に関する構成を説明するための説明図である。

【６０５１】

既に説明したとおり、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのいずれかに入球した遊技球は遊技領域ＰＡから排出される。換言すれば、遊技球発射機構２７から発射されて遊技領域ＰＡに流入した遊技球は一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのいずれかに入球することにより遊技領域ＰＡから排出されることとなる。一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのいずれかに入球した遊技球は遊技盤２４の背面側に導かれる。

【６０５２】

遊技盤２４の背面には、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａのそれぞれに対応させて排出通路部４２～４８が形成されている。排出通路部４２～４８に流入した遊技球はその流入した排出通路部４２～４８を流下することにより、遊技盤２４の背面側において遊技盤２４の下端部に導かれ図示しない排出球回収部にて回収される。そして、排出球回収部にて回収された遊技球は、遊技ホールにおいてパチンコ機１０が設置された島設備の球循環装置に排出される。

【６０５３】

各排出通路部４２～４８には遊技球を検知するための各種検知センサ４２ａ～４８ａが設

けられている。これら排出通路部４２～４８及び検知センサ４２ａ～４８ａについて以下に説明する。一般入賞口３１は既に説明したとおり４個設けられているため、それら４個のそれぞれに対応させて排出通路部４２～４４が存在している。この場合、最も左の一般入賞口３１に対応する第１排出通路部４２及びその右隣りの一般入賞口３１に対応する第２排出通路部４３のそれぞれに対しては１個ずつ検知センサ４２ａ，４３ａが設けられている。具体的には、第１排出通路部４２の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１入賞口検知センサ４２ａが設けられているとともに、第２排出通路部４３の途中位置に検知範囲が存在するように第２入賞口検知センサ４３ａが設けられている。最も左の一般入賞口３１に入球した遊技球は第１排出通路部４２を通過する途中で第１入賞口検知センサ４２ａにて検知され、その右隣りの一般入賞口３１に入球した遊技球は第２排出通路部４３を通過する途中で第２入賞口検知センサ４３ａにて検知される。また、右側２個の一般入賞口３１に対しては途中位置で合流するように形成された第３排出通路部４４が設けられている。当該第３排出通路部４４は、２個の一般入賞口３１のそれぞれに対応する入口側領域を有しているとともに、それら入口側領域が途中で合流することで１個の出口側領域を有している。第３排出通路部４４における出口側領域の途中位置に検知範囲が存在するように第３入賞口検知センサ４４ａが設けられている。右側２個のいずれかの一般入賞口３１に入球した遊技球は第３排出通路部４４を通過する途中で第３入賞口検知センサ４４ａにて検知される。

【６０５４】

特電入賞装置３２に対応させて第４排出通路部４５が存在している。第４排出通路部４５の途中位置に検知範囲が存在するようにして特電検知センサ４５ａが設けられており、特電入賞装置３２に入球した遊技球は第４排出通路部４５を通過する途中で特電検知センサ４５ａにて検知される。第１作動口３３に対応させて第５排出通路部４６が存在している。第５排出通路部４６の途中位置に検知範囲が存在するようにして第１作動口検知センサ４６ａが設けられており、第１作動口３３に入球した遊技球は第５排出通路部４６を通過する途中で第１作動口検知センサ４６ａにて検知される。第２作動口３４に対応させて第６排出通路部４７が存在している。第６排出通路部４７の途中位置に検知範囲が存在するようにして第２作動口検知センサ４７ａが設けられており、第２作動口３４に入球した遊技球は第６排出通路部４７を通過する途中で第２作動口検知センサ４７ａにて検知される。アウト口２４ａに対応させて第７排出通路部４８が存在している。第７排出通路部４８の途中位置に検知範囲が存在するようにしてアウト口検知センサ４８ａが設けられており、アウト口２４ａに入球した遊技球は第７排出通路部４８を通過する途中でアウト口検知センサ４８ａにて検知される。

【６０５５】

なお、各種検知センサ４２ａ～４８ａのうちいずれか１個の検知センサ４２ａ～４８ａにて検知対象となった遊技球は他の検知センサ４２ａ～４８ａの検知対象となることはない。また、スルーゲート３５に対してもゲート検知センサ４９ａが設けられており、遊技領域ＰＡを流下する途中でスルーゲート３５を通過する遊技球はゲート検知センサ４９ａにて検知される。

【６０５６】

各種検知センサ４２ａ～４９ａとしては、いずれも電磁誘導型の近接センサが用いられているが、遊技球を個別に検知できるのであれば使用するセンサは任意である。また、各種検知センサ４２ａ～４９ａは後述する主制御装置６０と電気的に接続されており、各種検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果は主制御装置６０に出力される。具体的には、各種検知センサ４２ａ～４９ａは、遊技球を検知していない状況ではＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球を検知している状況ではＨＩレベル信号を出力する。なお、これに限定されることはなくＨＩ及びＬＯＷの関係が逆であってもよい。

【６０５７】

図５０７に示すように、上記構成の遊技盤２４が樹脂ベース２１に取り付けられてなる内枠１３の前面側全体を覆うようにして前扉枠１４が設けられている。前扉枠１４には、図

５０６に示すように、遊技領域ＰＡのほぼ全域を前方から視認することができるようにした窓部５１が形成されている。窓部５１は、略楕円形状をなし、窓パネル５２が嵌め込まれている。窓パネル５２は、ガラスによって無色透明に形成されているが、これに限定されることはなく合成樹脂によって無色透明に形成されていてもよく、パチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて遊技領域ＰＡを視認可能であれば有色透明に形成されていてもよい。

【６０５８】

窓部５１の上方には表示発光部５３が設けられている。また、遊技状態に応じた効果音などが出力される左右一対のスピーカ部５４が設けられている。また、窓部５１の下方には、手前側へ膨出した上側膨出部５５と下側膨出部５６とが上下に並設されている。上側膨出部５５内側には上方に開口した上皿５５ａが設けられており、下側膨出部５６内側には同じく上方に開口した下皿５６ａが設けられている。上皿５５ａは、後述する払出装置より払い出された遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら遊技球発射機構２７側へ導くための機能を有する。また、下皿５６ａは、上皿５５ａ内にて余剰となった遊技球を貯留する機能を有する。

【６０５９】

次に、遊技機本体１２の背面側の構成について説明する。

【６０６０】

図５０７に示すように、内枠１３（具体的には、遊技盤２４）の背面には、遊技の主たる制御を司る主制御装置６０が搭載されている。図５１０は主制御装置６０の正面図である。

【６０６１】

主制御装置６０は、図５１０に示すように、主制御基板６１が基板ボックス６０ａに収容されてなる。主制御基板６１の一方の板面である素子搭載面には、ＭＰＵ６２が搭載されている。基板ボックス６０ａは当該基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容されたＭＰＵ６２を目視することが可能となるように透明に形成されている。なお、基板ボックス６０ａは無色透明に形成されているが、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容されたＭＰＵ６２を目視することが可能であれば有色透明に形成されていてもよい。主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されている。したがって、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面を露出させることにより、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂを目視することが可能となるとともに当該対向壁部６０ｂを通じてＭＰＵ６２を目視することが可能となる。

【６０６２】

基板ボックス６０ａは複数のケース体６０ｃを前後に組合せることにより形成されているが、これら複数のケース体６０ｃには、これらケース体６０ｃの分離を阻止するとともにこれらケース体６０ｃの分離に際してその痕跡を残すための結合部６０ｅが設けられている。結合部６０ｅは、略直方体形状の基板ボックス６０ａにおける一辺に複数並設されている。これにより、一部の結合部６０ｅを利用してケース体６０ｃの分離を阻止している状態において当該一部の結合部６０ｅを破壊してケース体６０ｃを分離したとしても、その後に別の結合部６０ｅを結合状態とすることでケース体６０ｃの分離を再度阻止することが可能となる。また、ケース体６０ｃの分離に際して結合部６０ｅが破壊されてその痕跡が残ることにより、結合部６０ｅを目視確認することでケース体６０ｃの分離が不正に行われているか否かを把握することが可能となる。また、基板ボックス６０ａにおいて結合部６０ｅが並設された一辺とは逆の一辺にはケース体６０ｃ間の境界を跨ぐようにして封印シール６０ｆが貼り付けられている。封印シール６０ｆはその引き剥がしに際して粘着層がケース体６０ｃに残る。これにより、ケース体６０ｃの分離に際して封印シール６０ｆが剥がされた場合にはその痕跡を残すことが可能となる。

【６０６３】

上記構成の主制御装置６０において主制御基板６１には、パチンコ機１０の設定状態を「

設定１」から「設定６」の範囲で変更する契機を生じさせるために遊技ホールの管理者が所有する設定キーが挿入されてＯＮ操作される設定キー挿入部６８ａと、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作後においてパチンコ機１０の設定状態を順次変更させるために操作される更新ボタン６８ｂと、主制御装置６０のＭＰＵ６２に設けられた後述する主側ＲＡＭ６５のデータをクリアするために操作されるリセットボタン６８ｃと、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃと、が設けられている。また、主制御基板６１に搭載されたＭＰＵ６２には、遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ６４に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子を接続するための読み取り用端子６８ｄが設けられている。なお、パチンコ機１０の設定状態は「設定１」～「設定６」の６段階に限定されることはなく複数段階であれば任意である。

【６０６４】

これら設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ、読み取り用端子６８ｄ（すなわちＭＰＵ６２）及び第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃはいずれも主制御基板６１の素子搭載面に設けられている。また、主制御基板６１の素子搭載面は既に説明したとおり基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂと対向しているが、設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ及び読み取り用端子６８ｄは対向壁部６０ｂにより覆われていない。つまり、対向壁部６０ｂには設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ及び読み取り用端子６８ｄのそれぞれと対向する領域が個別の開口部とされている。これにより、基板ボックス６０ａの開放を要することなく、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入することが可能であり、更新ボタン６８ｂを押圧操作することが可能であり、リセットボタン６８ｃを押圧操作することが可能であり、読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子を接続することが可能である。

【６０６５】

設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して所定方向に回転操作することにより設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となる。その状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させることで（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給を開始させることで）、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。そして、この状態において更新ボタン６８ｂを１回押圧操作する度にパチンコ機１０の設定状態が「設定１」～「設定６」の範囲において昇順で１段階ずつ変更される。なお、「設定６」の状態で更新ボタン６８ｂが操作された場合には「設定１」に更新される。また、設定キー挿入部６８ａに挿入している設定キーをＯＮ操作の位置から所定方向とは反対方向に回転操作して初期位置に復帰させることにより設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となる。設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となることで上記変更可能状態が終了し、その時点における設定値の状態で遊技を行うことが可能な状態となる。つまり、変更可能状態が終了した後に更新ボタン６８ｂを操作しても設定値を変更することはできない。

【６０６６】

設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置６０のＭＰＵ６２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を行ったとしても設定値を変更することはできない。

【６０６７】

パチンコ機１０の設定状態は当該パチンコ機１０における単位時間当たりの有利度を定めるものであり、「設定ｎ」（ｎは「１」～「６」の整数）のｎが大きい値ほど（すなわち設定値が高いほど）有利度が高くなる。詳細は後述するが大当たり結果の当選確率を決定する当否抽選モードとして相対的に当選確率が低くなる低確率モードと相対的に当選確率が高くなる高確率モードとが存在しており、設定値が高いほど低確率モードにおける大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。一方、いずれの設定値であっても

高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は一定となっている。
【６０６８】
リセットボタン６８ｃは上記のとおり主側ＲＡＭ６５のデータをクリアするために操作されるが、当該データのクリアを発生させるためにはリセットボタン６８ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。リセットボタン６８ｃに対するＯＮ操作はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置６０のＭＰＵ６２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後にリセットボタン６８ｃを押圧操作したとしても主側ＲＡＭ６５のデータのクリアを行うことはできない。
【６０６９】
読み取り用端子６８ｄは既に説明したとおり遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ６４に記憶された情報（プログラム及びデータ）を外部装置にて読み取るために当該外部装置の接続端子が接続されるが、外部装置への外部出力を行うためには読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子を接続した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始させる必要がある（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給を開始させる必要がある）。読み取り用端子６８ｄに対する外部装置の接続はパチンコ機１０への動作電力の供給開始時（すなわち主制御装置６０のＭＰＵ６２への動作電力の供給開始時）のみ有効とされる。したがって、主制御装置６０のＭＰＵ６２において動作電力の供給開始時の処理が終了した後に読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続したとしても当該外部装置への外部出力は行われない。
【６０７０】
第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃはいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃはいずれもその表示面が主制御基板６１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂにより覆われている。この場合に、基板ボックス６０ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容された第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示面を目視することが可能となる。また、既に説明したとおり主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部６０ｂを通じて第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示面を目視することが可能となる。
【６０７１】
第１報知用表示装置６９ａの表示面においては「０」～「９」の数字だけではなく、アルファベット文字を含めた各種文字が表示される。一方、第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃにおいては「０」～「９」の数字が表示される。第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを利用して遊技履歴の管理結果が報知されるが、この報知内容については後に詳細に説明する。また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。なお、当該設定値に対応する値が第１報知用表示装置６９ａにて表示される構成としてもよく、第２報知用表示装置６９ｂにて表示される構成としてもよい。また、変更可能状態となる前における設定値が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃのうちの一の報知用表示装置にて表示されるとともに現状の設定値が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃのうちの他の一の報知用表示装置にて表示される構成としてもよい。
【６０７２】
図５０７に示すように、主制御装置６０を含めて内枠１３の背面側を覆うようにして裏パ

ックユニット１５が設置されている。裏パックユニット１５は、透明性を有する合成樹脂により形成された裏パック７２を備えており、当該裏パック７２に払出機構部７３及び制御装置集合ユニット７４が取り付けられている。

【６０７３】

払出機構部７３は、遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給されるタンク７５と、当該タンク７５に貯留された遊技球を払い出すための払出装置７６と、を備えている。払出装置７６より払い出された遊技球は、当該払出装置７６の下流側に設けられた払出通路を通じて、上皿５５ａ又は下皿５６ａに排出される。なお、払出機構部７３には、例えば交流２４ボルトの主電源が供給されるとともに、電源のＯＮ操作及びＯＦＦ操作を行うための電源スイッチを有する裏パック基板が搭載されている。

【６０７４】

制御装置集合ユニット７４は、払出装置７６を制御する機能を有する払出制御装置７７と、各種制御装置等で要する所定の電力が生成されて出力されるとともに遊技者による発射操作装置２８の操作に伴う遊技球の打ち出しの制御が行われる電源・発射制御装置７８と、を備えている。これら払出制御装置７７と電源・発射制御装置７８とは、払出制御装置７７がパチンコ機１０後方となるように前後に重ねて配置されている。

【６０７５】

＜パチンコ機１０の電気的構成＞

図５１１は、パチンコ機１０の電気的構成を示すブロック図である。

【６０７６】

主制御装置６０は、遊技の主たる制御を司る主制御基板６１と、電源を監視する停電監視基板６７と、を具備している。主制御基板６１には、ＭＰＵ６２が搭載されている。ＭＰＵ６２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である主側ＣＰＵ６３の他に、主側ＲＯＭ６４、主側ＲＡＭ６５及び管理用ＩＣ６６が内蔵されている。なお、ＭＰＵ６２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【６０７７】

主側ＲＯＭ６４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。主側ＲＯＭ６４は、主側ＣＰＵ６３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【６０７８】

主側ＲＡＭ６５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。主側ＲＡＭ６５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に主側ＲＯＭ６４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。主側ＲＡＭ６５は、主側ＲＯＭ６４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【６０７９】

管理用ＩＣ６６は、主側ＣＰＵ６３から供給された情報に基づいて遊技履歴を管理する管理装置である。詳細は後述するが、管理用ＩＣ６６にて一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びアウト口２４ａへの遊技球の入球履歴が把握されるとともに、その把握された入球履歴に応じて一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への入球頻度が把握される。また、管理用ＩＣ６６にて後述する開閉実行モード及び高頻度サポートモードの発生頻度が把握される。

【６０８０】

ＭＰＵ６２には、入力ポート及び出力ポートがそれぞれ設けられている。ＭＰＵ６２の入力側には主制御装置６０に設けられた停電監視基板６７及び払出制御装置７７が接続されている。停電監視基板６７には動作電力を供給する機能を有する電源・発射制御装置７８が接続されており、ＭＰＵ６２には停電監視基板６７を介して動作電力が供給される。

【６０８１】
ＭＰＵ６２の入力側には、各入球検知センサ４２ａ～４９ａといった各種センサが接続されている。各入球検知センサ４２ａ～４９ａには、既に説明したとおり、第１入賞口検知センサ４２ａ、第２入賞口検知センサ４３ａ、第３入賞口検知センサ４４ａ、特電検知センサ４５ａ、第１作動口検知センサ４６ａ、第２作動口検知センサ４７ａ、アウト口検知センサ４８ａ及びゲート検知センサ４９ａが含まれる。これら入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果に基づいて、主側ＣＰＵ６３にて各入球部への入球判定が行われる。また、主側ＣＰＵ６３では第１作動口３３への入賞に基づいて各種抽選が実行されるとともに第２作動口３４への入賞に基づいて各種抽選が実行される。
【６０８２】
ＭＰＵ６２の入力側には、主制御基板６１に設けられた設定キー挿入部６８ａ、更新ボタン６８ｂ及びリセットボタン６８ｃが設けられている。設定キー挿入部６８ａには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより当該設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作の位置及びＯＦＦ操作の位置のいずれに配置されているのかを特定する。更新ボタン６８ｂには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより更新ボタン６８ｂが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいて更新ボタン６８ｂが押圧操作されているか否かを特定する。リセットボタン６８ｃには図示しないセンサが設けられており、当該センサによりリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいてリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを特定する。
【６０８３】
ＭＰＵ６２の出力側には、停電監視基板６７、払出制御装置７７及び音声発光制御装置８１が接続されている。払出制御装置７７には、例えば、上記入球部のうち入球の発生が遊技球の払い出しに対応する賞球対応入球部に遊技球が入球したことに基づいて賞球コマンドが出力される。音声発光制御装置８１には、変動用コマンド、種別コマンド及びオープニングコマンドなどの各種コマンドが出力される。
【６０８４】
ＭＰＵ６２の出力側には、特電入賞装置３２の開閉扉３２ａを開閉動作させる特電用の駆動部３２ｂ、第２作動口３４の普電役物３４ａを開閉動作させる普電用の駆動部３４ｂ、特図ユニット３７及び普図ユニット３８が接続されている。ちなみに、特図ユニット３７には、特図表示部３７ａ及び特図保留表示部３７ｂが設けられているが、これらの全てがＭＰＵ６２の出力側に接続されている。同様に、普図ユニット３８には、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂが設けられているが、これらの全てがＭＰＵ６２の出力側に接続されている。主制御基板６１には各種ドライバ回路が設けられており、当該ドライバ回路を通じてＭＰＵ６２は各種駆動部及び各種表示部の駆動制御を実行する。
【６０８５】
つまり、開閉実行モードにおいては特電入賞装置３２が開閉されるように、主側ＣＰＵ６３において特電用の駆動部３２ｂの駆動制御が実行される。また、普電役物３４ａの開放状態当選となった場合には、普電役物３４ａが開閉されるように、主側ＣＰＵ６３において普電用の駆動部３４ｂの駆動制御が実行される。また、各遊技回に際しては、主側ＣＰＵ６３において特図表示部３７ａの表示制御が実行される。また、普電役物３４ａを開放状態とするか否かの抽選結果を明示する場合に、主側ＣＰＵ６３において普図表示部３８ａの表示制御が実行される。また、第１作動口３３若しくは第２作動口３４への入賞が発生した場合、又は特図表示部３７ａにおいて変動表示が開始される場合に、主側ＣＰＵ６３において特図保留表示部３７ｂの表示制御が実行され、スルーゲート３５への入賞が発生した場合、又は普図表示部３８ａにおいて変動表示が開始される場合に、主側ＣＰＵ６３において普図保留表示部３８ｂの表示制御が実行される。
【６０８６】

ＭＰＵ６２の出力側には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃが接続されている。また、管理用ＩＣ６６における遊技履歴の管理結果が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示を通じて報知される。また、パチンコ機１０の設定状態の変更に際しては第３報知用表示装置６９ｃにて現状の設定値が表示される。この場合、第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂは管理用ＩＣ６６により表示制御され主側ＣＰＵ６３により表示制御されないのに対して、第３報知用表示装置６９ｃは主側ＣＰＵ６３により表示制御されるとともに管理用ＩＣ６６により表示制御される。第３報知用表示装置６９ｃの表示は管理用ＩＣ６６による表示制御よりも主側ＣＰＵ６３による表示制御が優先される。

【６０８７】

但し、これに限定されることはなく第３報知用表示装置６９ｃについても管理用ＩＣ６６により表示制御され主側ＣＰＵ６３により表示制御されない構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の変更に際して第３報知用表示装置６９ｃにて現状の設定値を表示する場合には主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に設定値の表示指示が行われる構成とするとよい。

【６０８８】

ＭＰＵ６２には読み取り用端子６８ｄが設けられている。読み取り用端子６８ｄには図示しないセンサが設けられており、当該センサにより読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かが検知される。そして、主側ＣＰＵ６３はそのセンサからの検知結果に基づいて読み取り用端子６８ｄに外部装置の接続端子が接続されているか否かを特定する。また、読み取り用端子６８ｄに外部装置が接続されている場合、管理用ＩＣ６６における遊技履歴の管理結果又は主側ＲＯＭ６４に記憶された情報（プログラム及びデータ）が当該外部装置に外部出力される。

【６０８９】

停電監視基板６７は、主制御基板６１と電源・発射制御装置７８とを中継し、電源・発射制御装置７８から出力される最大電圧である直流安定２４ボルトの電圧を監視する。払出制御装置７７は、主制御装置６０から受信した賞球コマンドに基づいて、払出装置７６により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。

【６０９０】

電源・発射制御装置７８は、例えば、遊技ホール等における商用電源（外部電源）に接続されている。そして、その商用電源から供給される外部電力に基づいて主制御基板６１や払出制御装置７７等に対して各々に必要な動作電力を生成するとともに、その生成した動作電力を供給する。ちなみに、電源・発射制御装置７８にはバックアップ用コンデンサなどの電断時用電源部が設けられており、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態の場合であっても当該電断時用電源部から主制御装置６０の主側ＲＡＭ６５及び払出制御装置７７に記憶保持用の電力が供給される。また、電源・発射制御装置７８は遊技球発射機構２７の発射制御を担うものであり、遊技球発射機構２７は所定の発射条件が整っている場合に駆動される。また、払出機構部７３には既に説明したとおり電源スイッチが設けられており、電源スイッチがＯＮ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が開始され、電源スイッチがＯＦＦ操作されることによりパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される。

【６０９１】

音声発光制御装置８１は、主制御装置６０から受信した各種コマンドに基づいて、前扉枠１４に設けられた表示発光部５３及びスピーカ部５４を駆動制御するとともに、表示制御装置８２を制御するものである。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１から受信したコマンドに基づいて、図柄表示装置４１の表示制御を実行する。

【６０９２】

＜主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的構成＞

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的な構成について図５１２を用いて説明する。

【６０９３】
主側ＣＰＵ６３は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、大当たり発生抽選、特図表示部３７ａの表示の設定、図柄表示装置４１の図柄表示の設定、普図表示部３８ａの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図５１２に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する大当たり種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４１が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図表示部３７ａ及び図柄表示装置４１における表示継続時間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動口３４の普電役物３４ａを普電開放状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ６５の各種カウンタエリア６５ｂに設けられている。
【６０９４】
各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に取得情報記憶手段として設けられた保留格納エリア６５ａに格納される。
【６０９５】
保留格納エリア６５ａは、保留用エリアＲＥと、実行エリアＡＥとを備えている。保留用エリアＲＥは、第１保留エリアＲＥ１、第２保留エリアＲＥ２、第３保留エリアＲＥ３及び第４保留エリアＲＥ４を備えており、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報の組合せが保留情報として、いずれかの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納される。
【６０９６】
この場合、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４には、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１保留エリアＲＥ１→第２保留エリアＲＥ２→第３保留エリアＲＥ３→第４保留エリアＲＥ４の順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つの保留エリアＲＥ１～ＲＥ４が設けられていることにより、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。
【６０９７】
なお、保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。
【６０９８】
実行エリアＡＥは、特図表示部３７ａの変動表示を開始する際に、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納された各数値情報を移動させるためのエリアであり、１遊技回の開始に際しては実行エリアＡＥに記憶されている各種数値情報に基づいて、当否判定などが行われる。
【６０９９】
上記各カウンタについて詳細に説明する。
【６１００】
まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、例えば、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルーゲート３５に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の普電保留エリア６５ｃに格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって普電役物３４ａを開放状態に制御するか否かの抽選が行われる。

【６１０１】
本パチンコ機１０では、普電役物３４ａによるサポートの態様が相互に異なるように複数種類のサポートモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、第２作動口３４の普電役物３４ａが単位時間当たりに開放状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。
【６１０２】
高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとでは、普電役物開放カウンタＣ４を用いた普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率は同一（例えば、共に４／５）となっているが、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、普電開放状態当選となった際に普電役物３４ａが開放状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の開放時間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにおいて普電開放状態当選となり普電役物３４ａの開放状態が複数回発生する場合において、１回の開放状態が終了してから次の開放状態が開始されるまでの閉鎖時間は、１回の開放時間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部３８ａにおける１回の表示継続時間）が短く設定されている。
【６１０３】
上記のとおり、高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動口３４よりも第１作動口３３への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポートモードでは、第１作動口３３よりも第２作動口３４への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動口３４への入賞が発生した場合には、所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは、遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。
【６１０４】
なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに普電開放状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば普電開放抽選における普電開放状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルーゲート３５への入賞に基づき普図表示部３８ａにて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、開放回数を多くする、開放時間を長くする、１回の普電開放抽選が行われてから次の普電開放抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、係る確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くするのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。
【６１０５】
ここで、既に説明したとおりパチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、低頻度サポートモードにおける普電役物３４ａの開放頻度及び開放態様はいずれの設定値であっても同一であるとともに、高頻度サポートモードにおける普電役物３４ａの開放頻度及び開放態様もいずれの設定値であっても同一となっている。但し、これに限定されることはなく、低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードの少なくとも一方について普電役物３４ａの開放頻度及び開放態様の少なくとも一方がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する構成としてもよい。例えば設定値が高いほど、低頻度サポートモードにおいて普電役物３４ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、低頻度サポートモードにおいて普電役物３４ａが１回開放状態となる場合における第２作動口３４への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。また、設定値が高いほど、高頻度サポートモードにおいて普電役物３４ａの開放頻度が高くなる構成としてもよく、高頻度サポ

ートモードにおいて普電役物３４ａが１回開放状態となる場合における第２作動口３４への遊技球の入球確率が高くなる構成としてもよい。
【６１０６】
次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、例えば０～５９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～５９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の保留格納エリア６５ａに格納される。
【６１０７】
大当たり当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。図５１３は主側ＲＯＭ６４に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。当否テーブルとして、低確率モード用の低確当否テーブル６４ａ～６４ｆと、高確率モード用の高確当否テーブル６４ｇとが記憶されている。
【６１０８】
低確当否テーブル６４ａ～６４ｆは、「設定１」～「設定６」の設定状態に１対１で対応させて設けられている。つまり、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」である場合に参照される設定１用の低確当否テーブル６４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」である場合に参照される設定２用の低確当否テーブル６４ｂと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」である場合に参照される設定３用の低確当否テーブル６４ｃと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」である場合に参照される設定４用の低確当否テーブル６４ｄと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」である場合に参照される設定５用の低確当否テーブル６４ｅと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」である場合に参照される設定６用の低確当否テーブル６４ｆと、が存在している。
【６１０９】
これら低確当否テーブル６４ａ～６４ｆは高い設定値ほど大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、設定１用の低確当否テーブル６４ａが参照された場合には約１／３２０で大当たり結果となり、設定２用の低確当否テーブル６４ｂが参照された場合には約１／３１０で大当たり結果となり、設定３用の低確当否テーブル６４ｃが参照された場合には約１／３００で大当たり結果となり、設定４用の低確当否テーブル６４ｄが参照された場合には約１／２９０で大当たり結果となり、設定５用の低確当否テーブル６４ｅが参照された場合には約１／２８０で大当たり結果となり、設定６用の低確当否テーブル６４ｆが参照された場合には約１／２７０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。
【６１１０】
一方、高確当否テーブル６４ｇは、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。高確当否テーブル６４ｇは「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても低確当否テーブル６４ａ～６４ｆよりも大当たり結果の当選確率が高くなるように設定されている。具体的には、高確当否テーブル６４ｇが参照された場合には約１／３０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態に関係なく高確率モードを低確率モードよりも有利な状態とすることが可能となる。また、最も低い設定状態である「設定１」であっても高確率モードとなることで最も高い設定状態である「設定６」の低確率モードよりも大当たり結果となる確率を高くすることが可能となる。また、高確率モードについてはパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、高確当否テーブル６４ｇを主側ＲＯＭ６４にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。
【６１１１】

大当たり種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。大当たり種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動口３３又は第２作動口３４に入賞したタイミングで保留格納エリア６５ａに格納される。

【６１１２】

本パチンコ機１０では、複数の大当たり結果が設定されている。これら複数の大当たり結果は、（１）開閉実行モードにおける特電入賞装置３２の開閉制御の態様、（２）開閉実行モード終了後の当否抽選手段における抽選モード、（３）開閉実行モード終了後の第２作動口３４の普電役物３４ａにおけるサポートモード、という３つの条件に差異を設けることにより、複数の大当たり結果が設定されている。

【６１１３】

開閉実行モードにおける特電入賞装置３２の開閉制御の態様としては、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置３２への入賞の発生頻度が相対的に高低となるように高頻度入賞モードと低頻度入賞モードとが設定されている。具体的には、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードのいずれであっても、予め定められた回数のラウンド遊技を上限として実行される。

【６１１４】

ラウンド遊技とは、予め定められた上限継続時間が経過すること、及び予め定められた上限個数の遊技球が特電入賞装置３２に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。また、大当たり結果が契機となった開閉実行モードにおけるラウンド遊技の回数は、その移行の契機となった大当たり結果の種類がいずれであっても固定ラウンド回数で同一となっている。具体的には、いずれの大当たり結果となった場合であっても、ラウンド遊技の上限回数は１５ラウンドに設定されている。

【６１１５】

また、本パチンコ機１０では、特電入賞装置３２の１回の開放態様が、特電入賞装置３２が開放されてから閉鎖されるまでの開放継続時間を相違させて、複数種類設定されている。詳細には、開放継続時間が長時間である２９秒に設定された長時間態様と、開放継続時間が上記長時間よりも短い短時間である０．０６秒に設定された短時間態様と、が設定されている。

【６１１６】

本パチンコ機１０では、発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では、０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御される。また、ラウンド遊技は終了条件の上限個数が９個に設定されている。そうすると、上記開放態様のうち長時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも長い時間の開放継続時間が設定されていることとなる。一方、短時間態様では、遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技との積よりも短い時間、より詳細には、遊技球の発射周期よりも短い時間の開放継続時間が設定されている。したがって、長時間態様で１回の開放が行われた場合には、特電入賞装置３２に対して、１回のラウンド遊技における上限個数分の入賞が発生することが期待され、短時間態様で１回の開放が行われた場合には、特電入賞装置３２への入賞が発生しないこと又は入賞が発生するとしても１個程度となることが期待される。

【６１１７】

高頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において長時間態様による特電入賞装置３２の開放が１回行われる。一方、低頻度入賞モードでは、各ラウンド遊技において短時間態様による特電入賞装置３２の開放が１回行われる。

【６１１８】

なお、高頻度入賞モード及び低頻度入賞モードにおける特電入賞装置３２の開閉回数、ラウンド遊技の回数、１回の開放に対する開放継続時間及び１回のラウンド遊技における上限個数は、高頻度入賞モードの方が低頻度入賞モードよりも、開閉実行モードが開始されてから終了するまでの間における特電入賞装置３２への入賞の発生頻度が高くなるのであ

れば、上記の値に限定されることはなく任意である。
【６１１９】
大当たり種別カウンタＣ２に対する大当たり結果の振分先は、図５１３に示すように主側ＲＯＭ６４に振分テーブル６４ｈとして記憶されている。そして、振分テーブル６４ｈにおいては大当たり結果となった場合における大当たり結果の振分先として、低確大当たり結果と、低入賞高確大当たり結果と、最有利大当たり結果とが設定されている。
【６１２０】
低確大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが低確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。但し、この高頻度サポートモードは、移行後において遊技回数が終了基準回数（具体的には、１００回）に達した場合に低頻度サポートモードに移行する。
【６１２１】
低入賞高確大当たり結果は、開閉実行モードが低頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。
【６１２２】
最有利大当たり結果は、開閉実行モードが高頻度入賞モードとなり、さらに開閉実行モードの終了後には、当否抽選モードが高確率モードとなるとともに、サポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果である。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは、当否抽選における抽選結果が大当たり状態当選となり、それによる大当たり状態に移行するまで継続する。
【６１２３】
なお、上記各遊技状態との関係で通常遊技状態とは、開閉実行モードではなく、さらに当否抽選モードが低確率モードであり、サポートモードが低頻度サポートモードである状態をいう。また、遊技結果として、低入賞高確大当たり結果が設定されていない構成としてもよい。また、低入賞高確大当たり結果における開閉実行モードでは、ラウンド遊技の回数が低確大当たり結果及び最有利大当たり結果の場合よりも少ない回数である構成としてもよい。
【６１２４】
振分テーブル６４ｈでは、「０～２９」の大当たり種別カウンタＣ２の値のうち、「０～９」が低確大当たり結果に対応しており、「１０～１４」が低入賞高確大当たり結果に対応しており、「１５～２９」が最有利大当たり結果に対応している。
【６１２５】
振分テーブル６４ｈは、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル６４ｈを主側ＲＯＭ６４にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。
【６１２６】
なお、パチンコ機１０の設定状態に応じて大当たり結果の振分態様が相違する構成としてもよい。例えば、高い設定値ほど最有利大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよく、高い設定値ほど最有利大当たり結果又は低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を高くする構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど大当たり結果となった後に高確率モードとなる確率を高くすることが可能となる。また、高い設定値ほど低入賞高確大当たり結果に振り分けられる確率を低くする構成としてもよく、高い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられないのに対して低い設定値では低入賞高確大当たり結果に振り分けられ得る構成としてもよい。この場合、高い設定値ほど高頻度入賞

モードの開閉実行モードが発生する確率を高くすることが可能となる。
【６１２７】
次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。本パチンコ機１０には、図柄表示装置４１における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置４１を備え、所定の大当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置４１における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。
【６１２８】
期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。
【６１２９】
リーチ表示には、図柄表示装置４１の表示面４１ａに表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面４１ａの略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。
【６１３０】
予告表示には、図柄表示装置４１の表示面４１ａにおいて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。
【６１３１】
リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、同一の図柄の組合せが停止表示されない大当たり結果に対応した遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行されない。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ６４に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。
【６１３２】
一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置６０において行うのではなく、音声発光制御装置８１において行われる。この場合、音声発光制御装置８１は、いずれかの大当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置４１にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。
【６１３３】
ここで、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示の発生となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても同一である。これにより、外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率に関してパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利

が生じないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなく、高い設定値ほど外れ結果となる遊技回においてリーチ表示が発生する確率が高くなる構成としてもよい。

【６１３４】

次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部３７ａにおける表示継続時間と、図柄表示装置４１における図柄の表示継続時間とを主側ＣＰＵ６３において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは、後述するタイマ割込み処理が１回実行される毎に１回更新され、次回のタイマ割込み処理が実行されるまでの残余時間内でも繰り返し更新される。そして、特図表示部３７ａにおける変動表示の開始時及び図柄表示装置４１による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して変動種別カウンタＣＳのバッファ値が取得される。

【６１３５】

＜主側ＣＰＵ６３の処理構成について＞

次に、主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるために実行される各処理を説明する。かかる主側ＣＰＵ６３の処理としては大別して、電源投入に伴い起動されるメイン処理と、定期的に（本実施の形態では４ミリ秒周期で）起動されるタイマ割込み処理とがある。

【６１３６】

＜メイン処理＞

まず、図５１４のフローチャートを参照しながらメイン処理を説明する。

【６１３７】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ１０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ１０２）。

【６１３８】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳ１０３）。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳ１０３：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ１０４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ１０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアを除いて、主側ＲＡＭ６５の各エリアを「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップＳ１０５）。つまり、設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作を伴わずにリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には設定値の情報についてはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前の状態に維持したまま主側ＲＡＭ６５のクリア処理が実行されるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。これにより、設定値の変更を要することなく主側ＲＡＭ６５の他のエリアを初期化させることが可能となる。なお、ステップＳ１０５では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。

【６１３９】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ１０４：ＮＯ）、停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１０６）。停電フラグは主側ＲＡＭ６５に設けられており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「１」がセットされることとなる。停電フラグに「１」がセットされている場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップＳ１０７）。ステップＳ１０５の処理を実行した場合、又はステップＳ１０７にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５を確認するこ

とでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ１０８）。具体的には、設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【６１４０】

ステップＳ１０６～ステップＳ１０８のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップＳ１０９）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する全部クリア処理（ステップＳ１１７）が実行されることにより解除される。

【６１４１】

ステップＳ１０６～ステップＳ１０８の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップＳ１１０）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった主側ＲＡＭ６５の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。また、ステップＳ１１０の処理を実行した後は、管理用ＩＣ６６に各種情報を認識させるための認識用処理（ステップＳ１１１）、及びＭＰＵ６２の読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置に各種データを出力するためのデータ出力用処理を実行する（ステップＳ１１２）。これら認識用処理及びデータ出力用処理の詳細については後に説明する。

【６１４２】

なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップＳ１１２の処理が完了してステップＳ１１３の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはステップＳ１１２のデータ出力用処理が終了して、ステップＳ１１３の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

【６１４３】

その後、ステップＳ１１３～ステップＳ１１６の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ１１３～ステップＳ１１６の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ１１３～ステップＳ１１６の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。

【６１４４】

残余処理では、まずステップＳ１１３にて、タイマ割込み処理の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う。続くステップＳ１１４では、乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新を行う乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ１１５にて変動種別カウンタＣＳの更新を行う変動用カウンタ更新処理を実行する。これらの更新処理では、主側ＲＡＭ６５の対応するカウンタから現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ１１６にて、タイマ割込み処理の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換える割込み許可の設定を行う。ステップＳ１１６の処理を実行した場合、ステップＳ１１３に戻り、ステップＳ１１３～ステップＳ１１６の処理を繰り返す。

【６１４５】

一方、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（ステップＳ１０３：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリアも含めて、主側ＲＡＭ６５の全てのエリアを「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う（ステップＳ１１７）。つまり、パチンコ機１０の設定状態を変更するための操作が行われている場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作

されていなくても主側ＲＡＭ６５の全てのエリアが「０」クリアされるとともにそのクリア処理が実行された記憶エリアに対して初期設定が行われる。また、ステップＳ１１７では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。なお、これに限定されることはなく、パチンコ機１０の設定状態を変更するための操作が行われている場合であってもリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合には主側ＲＡＭ６５の全部クリア処理が実行されずに、パチンコ機１０の設定状態を変更するための操作が行われているとともにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合に全部クリア処理が実行される構成としてもよい。

【６１４６】

その後、ステップＳ１１８にて設定値更新処理を実行し、ステップＳ１１９にて設定値更新信号の出力処理を実行した後に、ステップＳ１１０の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。なお、設定値更新信号の出力処理については後に詳細に説明する。図５１５は設定値更新処理を示すフローチャートである。

【６１４７】

まず主側ＲＡＭ６５に設けられた設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ２０１）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。

【６１４８】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ２０２）。設定値の表示開始処理では、「設定１」に対応する「１」の数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第３報知用表示装置６９ｃを確認することでパチンコ機１０の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【６１４９】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていないことを条件として（ステップＳ２０３：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ２０４）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ２０４にて否定判定をした場合、ステップＳ２０３の処理に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。

【６１５０】

更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ２０４：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ２０５）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ２０６：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ２０７）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【６１５１】

ステップＳ２０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ２０７の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ２０８）。設定値の表示更新処理では、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は第３報知用表示装置６９ｃを確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。

【６１５２】

ステップＳ２０８の処理を実行した後はステップＳ２０３に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。ＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ２０３：ＮＯ）、ステップＳ２０４以降の処理を再度実行する。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ２０３：ＹＥＳ）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップＳ２０９）

。設定値の表示終了処理では、第３報知用表示装置６９ｃにおける設定値の表示を終了させる。

【６１５３】

＜タイマ割込み処理＞

次に、図５１６のフローチャートを参照しながらタイマ割込み処理を説明する。タイマ割込み処理は定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。

【６１５４】

まず停電情報記憶処理を実行する（ステップＳ３０１）。停電情報記憶処理では、停電監視基板６７から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、主側ＲＡＭ６５の停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを保存する。

【６１５５】

その後、抽選用乱数更新処理を実行する（ステップＳ３０２）。抽選用乱数更新処理では、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の更新を実行する。具体的には、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４から現状の数値情報を順次読み出し、それら読み出した数値情報をそれぞれ１加算する処理を実行した後に、読み出し元のカウンタに上書きする処理を実行する。この場合、カウンタ値が最大値を超えた際にそれぞれ「０」にクリアする。その後、ステップＳ３０３ではステップＳ１１４と同様に乱数初期値更新処理を実行するとともに、ステップＳ３０４にてステップＳ１１５と同様に変動用カウンタ更新処理を実行する。

【６１５６】

その後、不正用の監視対象として設定されている所定の事象が発生しているか否かを監視する不正検知処理を実行する（ステップＳ３０５）。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、所定の事象が発生していることを確認することで、主側ＲＡＭ６５に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。続くステップＳ３０６では、上記遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、遊技の進行を停止している状態であるか否かを判定する。ステップＳ３０６にて否定判定をした場合に、ステップＳ３０７以降の処理を実行する。

【６１５７】

ステップＳ３０７では、ポート出力処理を実行する。ポート出力処理では、前回のタイマ割込み処理において出力情報の設定が行われている場合に、その出力情報に対応した出力を各種駆動部３２ｂ，３４ｂに行うための処理を実行する。例えば、特電入賞装置３２を開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には特電用の駆動部３２ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。また、第２作動口３４の普電役物３４ａを開放状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には普電用の駆動部３４ｂへの駆動信号の出力を開始させ、閉鎖状態に切り換えるべき情報が設定されている場合には当該駆動信号の出力を停止させる。

【６１５８】

その後、読み込み処理を実行する（ステップＳ３０８）。読み込み処理では、停電信号及び入賞信号以外の信号の読み込みを実行し、その読み込んだ情報を今後の処理にて利用するために記憶する。

【６１５９】

その後、入球検知処理を実行する（ステップＳ３０９）。当該入球検知処理では、各入球検知センサ４２ａ～４９ａから受信している信号を読み込み、その読み込み結果に基づいて、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への入球の有無を特定する。なお、入球検知処理の詳細については後に説明する。

【６１６０】
その後、主側ＲＡＭ６５に設けられている複数種類のタイマカウンタの数値情報をまとめて更新するためのタイマ更新処理を実行する（ステップＳ３１０）。この場合、記憶されている数値情報が減算されて更新されるタイマカウンタを集約して扱う構成であるが、減算式のタイマカウンタの更新及び加算式のタイマカウンタの更新の両方を集約して行う構成としてもよい。
【６１６１】
その後、遊技球の発射制御を行うための発射制御処理を実行する（ステップＳ３１１）。発射操作装置２８への発射操作が継続されている状況では、所定の発射周期である０．６秒に１個の遊技球が発射される。続くステップＳ３１２では、入力状態監視処理として、ステップＳ３０８の読み込み処理にて読み込んだ情報に基づいて、各入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線確認や、遊技機本体１２や前扉枠１４の開放確認を行う。
【６１６２】
その後、遊技回の実行制御及び開閉実行モードの実行制御を行うための特図特電制御処理を実行する（ステップＳ３１３）。特図特電制御処理については後に詳細に説明する。
【６１６３】
その後、普図普電制御処理を実行する（ステップＳ３１４）。普図普電制御処理では、スルーゲート３５への入賞が発生している場合に普図側の保留情報を取得するための処理を実行するとともに、普図側の保留情報が記憶されている場合にその保留情報について開放判定を行い、さらにその開放判定を契機として普図用の演出を行うための処理を実行する。また、開放判定の結果に基づいて、第２作動口３４の普電役物３４ａを開閉させる処理を実行する。この場合、サポートモードが低頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行され、サポートモードが高頻度サポートモードであればそれに対応する処理が実行される。また、開閉実行モードである場合にはその直前のサポートモードが高頻度サポートモードであったとしても低頻度サポートモードとなる。
【６１６４】
続くステップＳ３１５では、直前のステップＳ３１３及びステップＳ３１４の処理結果に基づいて、特図表示部３７ａに係る保留情報の増減個数を特図保留表示部３７ｂに反映させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部３８ａに係る保留情報の増減個数を普図保留表示部３８ｂに反映させるための出力情報の設定を行う。また、ステップＳ３１５では、直前のステップＳ３１３及びステップＳ３１４の処理結果に基づいて、特図表示部３７ａの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行うとともに、普図表示部３８ａの表示内容を更新させるための出力情報の設定を行う。
【６１６５】
その後、払出制御装置７７から受信したコマンド及び信号の内容を確認し、その確認結果に対応した処理を行うための払出状態受信処理を実行する（ステップＳ３１６）。また、賞球コマンドを出力対象として設定するための払出出力処理を実行する（ステップＳ３１７）。また、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳ３１８）。その後、遊技領域ＰＡにおける遊技球の入球結果に対応する情報を管理用ＩＣ６６に出力するための管理用出力処理を実行する（ステップＳ３１９）。管理用出力処理の詳細については後に説明する。
【６１６６】
次に、ステップＳ３１３の特図特電制御処理について、図５１７のフローチャートを参照しながら説明する。
【６１６７】
まず保留情報の取得処理を実行する（ステップＳ４０１）。保留情報の取得処理では、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生しているか否かを判定し、入賞が発生している場合には保留格納エリア６５ａにおける保留数が上限値（本実施の形態では「４」）未満であるか否かを判定する。保留数が上限値未満である場合には、保留数を１加算す

るとともに、前回のステップＳ３０２にて更新した当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を、保留用エリアＲＥの空き保留エリアＲＥ１～ＲＥ４のうち最初の保留エリアに格納する。なお、第１作動口３３及び第２作動口３４への入賞が同時に発生している場合には、保留情報の取得処理を１回実行する範囲内において、上記保留情報を取得するための処理を複数回実行する。また、保留情報の新たな取得が行われた場合にはそれに対応する取得時コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の増加に対応する表示内容に更新させる。

【６１６８】

その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図特電カウンタの情報を読み出すとともに（ステップＳ４０２）、主側ＲＯＭ６４に設けられた特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップＳ４０３）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳ４０４）、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２の処理のうちその取得した開始アドレスが示す処理にジャンプする（ステップＳ４０５）。特図特電カウンタは、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２の各種処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルは、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳ４０６～ステップＳ４１２の処理を実行するためのプログラムの開始アドレスが設定されている。

【６１６９】

ステップＳ４０６では特図変動開始処理を実行する。図５１８は特図変動開始処理を示すフローチャートである。

【６１７０】

特図変動開始処理では保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が１以上であることを条件として（ステップＳ５０１：ＹＥＳ）、データ設定処理を実行する（ステップＳ５０２）。データ設定処理では、まず保留数を１減算するとともに、保留用エリアＲＥの第１保留エリアＲＥ１に格納されたデータを実行エリアＡＥに移動する。その後、保留用エリアＲＥの各保留エリアＲＥ１～ＲＥ４に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１保留エリアＲＥ１～第４保留エリアＲＥ４に格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる処理であり、詳細には、第２保留エリアＲＥ２→第１保留エリアＲＥ１、第３保留エリアＲＥ３→第２保留エリアＲＥ２、第４保留エリアＲＥ４→第３保留エリアＲＥ３といった具合に各エリア内のデータをシフトさせた後に第４保留エリアＲＥ４を「０」クリアする。この際、保留エリアのデータのシフトが行われたことを認識させるためのシフト時コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１における保留情報の個数を示す画像の表示を保留情報の減少に対応する表示内容に更新させる。

【６１７１】

データ設定処理を実行した後は当否テーブルを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ５０３）。具体的には、まず主側ＲＡＭ６５の当否抽選モードを示す情報を読み出すことにより現状の当否抽選モードを把握する。高確率モードである場合には主側ＲＯＭ６４から高確当否テーブル６４ｇを読み出す。一方、低確率モードである場合には主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を読み出すことによりパチンコ機１０の設定状態を把握する。そして、その把握した設定値に対応する低確当否テーブル６４ａ～６４ｆを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

【６１７２】

その後、ステップＳ５０３にて読み出した当否テーブル６４ａ～６４ｇを参照して当否判定処理を実行する（ステップＳ５０４）。当否判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち当否判定用の情報、すなわち当たり乱数カウンタＣ１に係る数値情報が、ステップＳ５０３にて読み出した当否テーブル６４ａ～６４ｇに設定された大当たり数値情報と一致しているか否かを判定する。

【６１７３】
当否判定処理の結果が大当たり当選結果である場合には（ステップＳ５０５：ＹＥＳ）、振分判定処理を実行する（ステップＳ５０６）。振分判定処理では、実行エリアＡＥに格納された情報のうち振分判定用の情報、すなわち大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報を読み出す。そして、主側ＲＯＭ６４に設けられた振分テーブル６４ｈを参照して、上記読み出した大当たり種別カウンタＣ２に係る数値情報がいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。具体的には、低確大当たり結果、低入賞高確大当たり結果及び最有利大当たり結果のうちいずれの大当たり結果に対応しているのかを特定する。
【６１７４】
その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳ５０７）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部３７ａに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に書き込む。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、特図表示部３７ａに停止表示される絵柄の態様の情報が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されている。
【６１７５】
その後、振分判定結果に対応したフラグセット処理を実行する（ステップＳ５０８）。具体的には、主側ＲＡＭ６５には各大当たり結果の種類に対応したフラグが設けられており、ステップＳ５０８では、それら各大当たり結果の種類に対応したフラグのうち、ステップＳ５０６の振分判定処理の結果に対応したフラグに「１」をセットする。
【６１７６】
一方、ステップＳ５０５にて大当たり当選結果ではないと判定した場合には、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳ５０９）。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回において特図表示部３７ａに最終的に停止表示させる絵柄の態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に書き込む。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。
【６１７７】
ステップＳ５０８及びステップＳ５０９のいずれかの処理を実行した後は、遊技回の継続期間の把握処理を実行する（ステップＳ５１０）。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置４１にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回が低確大当たり結果又は最有利大当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果でもなく、さらに実行エリアＡＥに格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。
【６１７８】
リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の継続期間と異なっている。
【６１７９】
なお、リーチ非発生時における遊技回の継続期間は、保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の数が多いほど遊技回の継続期間が短くなるように設定されている。また、サポートモードが高頻度サポートモードである状況においては低頻度サポートモードである状況よりも、保留情報の数が同一である場合で比較して、短い遊技回の継続期間が選択されるようにリーチ非発生用継続期間テーブルが設定されている。但し、これに限定されるこ

とはなく、保留情報の数やサポートモードに応じて遊技回の継続期間が変動しない構成としてもよく、上記の関係とは逆であってもよい。さらには、リーチ発生時における遊技回の継続期間に対して、上記構成を適用してもよい。また、各種大当たり結果の場合、外れリーチ時の場合及びリーチ非発生の外れ結果の場合のそれぞれに対して個別に継続期間テーブルが設定されていてもよい。この場合、各遊技結果に応じた遊技回の継続期間の振分が行われることとなる。

【６１８０】

その後、ステップＳ５１０にて取得した遊技回の継続期間の情報を、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図特電タイマカウンタにセットする（ステップＳ５１１）。特図特電タイマカウンタにセットされた数値情報の更新は、タイマ更新処理（ステップＳ３１０）にて実行される。ちなみに、遊技回用の演出として、特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示と図柄表示装置４１における図柄の変動表示とが行われるが、これらの各変動表示が終了される場合にはその遊技回の停止結果が表示された状態（図柄表示装置４１では有効ライン上に所定の図柄の組合せが待機された状態）で最終停止期間（例えば０．５秒）に亘って最終停止表示される。この場合に、ステップＳ５１０にて取得される遊技回の継続期間は１遊技回分のトータル時間となっている。

【６１８１】

その後、変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５１２）。変動用コマンドには、遊技回の継続期間の情報が含まれる。ここで、上記のとおりリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得される遊技回の継続期間と異なっているため、変動用コマンドにリーチ発生の有無の情報が含まれていなかったとしても、音声発光制御装置８１では遊技回の継続期間の情報からリーチ発生の有無を特定することは可能である。この点、変動用コマンドには、リーチ発生の有無を示す情報が含まれているとも言える。なお、変動用コマンドにリーチ発生の有無を直接示す情報が含まれていてもよい。また、種別コマンドには、遊技結果の情報が含まれる。

【６１８２】

音声発光制御装置８１は変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１において遊技回用の演出が実行されるようにする。この場合、当該遊技回用の演出は変動用コマンド及び種別コマンドの内容に対応する態様で行われる。また、図柄表示装置４１では遊技回用の演出として図柄の変動表示が行われ、当該遊技回用の演出が終了する場合には当否判定処理及び振分判定処理の結果に対応する図柄の組み合わせが停止表示される。

【６１８３】

その後、特図表示部３７ａにおける絵柄の変動表示を開始させる（ステップＳ５１３）。そして、特図特電カウンタを１加算する（ステップＳ５１４）。この場合、特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの数値情報は「０」であるため特図特電カウンタの数値情報は「１」となる。その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１１出力フラグに「１」をセットする（ステップＳ５１５）。第１１出力フラグは、遊技回が開始されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【６１８４】

特図特電制御処理（図５５７）の説明に戻り、ステップＳ４０７では特図変動中処理を実行する。特図変動中処理では、遊技回の継続時間中であって最終停止表示前のタイミングであるか否かを判定し、最終停止表示前であれば特図表示部３７ａにおける絵柄の表示態様を規則的に変化させるための処理を実行する。最終停止表示させるタイミングとなった場合には、特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図変動中処理に対応したものから特図確定中処理に対応したものに更新する。なお、本実施形態においては主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に最終停止コマンドは送信されない。

【６１８５】
ステップＳ４０８では特図確定中処理を実行する。特図確定中処理では、特図表示部３７ａにおける絵柄の表示態様を今回の遊技回の抽選結果に対応した表示態様とする。また、特図確定中処理では、最終停止期間が経過したか否かを判定し、当該期間が経過している場合には開閉実行モードへの移行が発生するか否かの判定を行う。開閉実行モードへの移行が発生しない場合には特図特電カウンタの数値情報を「０」クリアする。開閉実行モードへの移行が発生する場合には特図特電カウンタの数値情報を１加算することで、当該カウンタの数値情報を特図確定中処理に対応したものから特電開始処理に対応したものに更新する。
【６１８６】
ステップＳ４０９では特電開始処理を実行する。特電開始処理では今回の開閉実行モードにおけるオープニング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、オープニング期間のセット処理を実行する。また、オープニングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを受信することにより、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１にてオープニング演出が実行されるようにする。オープニング期間が経過している場合、最初のラウンド遊技を開始させるための開始用処理を実行する。当該開始用処理では、特電入賞装置３２を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。この終了条件の設定に際しては、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置３２を開放状態に継続させる場合の上限継続時間をセットするとともに、今回の最初のラウンド遊技において特電入賞装置３２に入賞可能な遊技球の上限個数を主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞個数カウンタにセットする。
【６１８７】
ステップＳ４１０では特電開放中処理を実行する。特電開放中処理ではラウンド遊技の終了条件が成立したか否かを判定する。終了条件が成立している場合には特電入賞装置３２を閉鎖状態とする。そして、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技でなければ特図特電カウンタの数値情報を１加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電閉鎖中処理に対応したものに更新し、今回終了したラウンド遊技が最後の実行回のラウンド遊技であれば特図特電カウンタの数値情報を２加算することで当該カウンタの数値情報を特電開放中処理に対応したものから特電終了処理に対応したものに更新する。
【６１８８】
ステップＳ４１１では特電閉鎖中処理を実行する。特電閉鎖中処理では、ラウンド遊技間のインターバル期間が経過したか否かを判定する。インターバル期間は前回のラウンド遊技が終了する場合に設定される。インターバル期間が経過した場合には、特電入賞装置３２を開放状態とするとともにラウンド遊技の終了条件を設定する。そして、特図特電カウンタの数値情報を１減算することで、当該カウンタの数値情報を特電閉鎖中処理に対応したものから特電開放中処理に対応したものに更新する。
【６１８９】
ステップＳ４１２では特電終了処理を実行する。特電終了処理では、今回の開閉実行モードにおけるエンディング期間を開始させるための処理を未だ実行していない場合、エンディング期間（例えば５秒）をセットするとともに、エンディングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを受信することにより、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１にてエンディング演出が実行されるようにする。エンディング期間が経過した場合には、開閉実行モードの終了後における当否抽選モード及びサポートモードのそれぞれを、今回の開閉実行モードの開始契機となった大当たり結果に対応するモードに設定する。
【６１９０】
次に、主側ＣＰＵ６３にて、各入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果に基づき、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及びスルーゲート３５への遊技球の入球の有無を特定するための構成について説明する。図５

１９は主側ＣＰＵ６３に入球検知センサ４２ａ～４９ａの検知結果が入力されるようにする構成を説明するための説明図である。

【６１９１】

主側ＣＰＵ６３には入力ポート６３ａが設けられている。入力ポート６３ａは、８種類の信号を同時に扱うことができるように８ビットのパラレルインターフェースとして構成されている。そして、各信号の電圧に応じて「０」又は「１」の情報が格納されるエリアが、各端子に１対１で対応させて設けられている。つまり、当該エリアとして、第０ビットＤ０～第７ビットＤ７を備えている。また、入力ポート６３ａには８種類を超える信号が入力されることとなるが、同時に入力される対象を８種類に制限するために、入力ポート６３ａへの入力対象となる信号群はドライバＩＣによる切換制御を通じて切り換えられる。

【６１９２】

タイマ割込み処理（図５１６）の入球検知処理（ステップＳ３０９）では、入力ポート６３ａへの入力対象となる信号群が各入球検知センサ４２ａ～４９ａからの信号群に設定される。かかる設定がなされた状況では、第０ビットＤ０は第１入賞口検知センサ４２ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第１ビットＤ１は第２入賞口検知センサ４３ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第２ビットＤ２は第３入賞口検知センサ４４ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第３ビットＤ３は特電検知センサ４５ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第４ビットＤ４は第１作動口検知センサ４６ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第５ビットＤ５は第２作動口検知センサ４７ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第６ビットＤ６はアウト口検知センサ４８ａからの検知信号に対応した情報が格納され、第７ビットＤ７はゲート検知センサ４９ａからの検知信号に対応した情報が格納される。

【６１９３】

上記各入球検知センサ４２ａ～４９ａは、遊技球の通過を検知していない場合には検知信号として非検知中であることを示すＬＯＷレベル信号を出力し、遊技球の通過を検知している場合には検知信号として検知中であることを示すＨＩレベル信号を出力する。そして、入力ポート６３ａではＬＯＷレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「０」の情報を格納し、ＨＩレベル信号を受信している場合に該当するビットに対して「１」の情報を格納する。つまり、入球検知センサ４２ａ～４９ａにおいて遊技球の通過が検知されていない状況では該当するビットに対して非検知中を示す情報に対応した「０」の情報が格納され、遊技球の通過が検知されている状況では該当するビットに対して検知中を示す情報に対応した「１」の情報が格納される。

【６１９４】

図５２０はタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０９にて実行される入球検知処理を示すフローチャートである。

【６１９５】

第０ビットＤ０に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６０１：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１出力フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６０２）、主側ＲＡＭ６５に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６０３）。第１出力フラグは、第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。１０個賞球用カウンタは、１０個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１０個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１７の払出出力処理にて１０個賞球コマンドを払出制御装置７７に出力するとともに、１０個賞球コマンドを１回出力した場合には１０個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置７７は１０個賞球コマンドを受信した場合、１０個の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。

【６１９６】
第１ビットＤ１に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６０４：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第２出力フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６０５）、主側ＲＡＭ６５に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６０６）。第２出力フラグは、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【６１９７】
第２ビットＤ２に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６０７：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第３出力フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６０８）、主側ＲＡＭ６５に設けられた１０個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６０９）。第３出力フラグは、第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【６１９８】
第３ビットＤ３に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１０：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた特電入賞フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６１１）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第４出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６１２）、さらに主側ＲＡＭ６５に設けられた１５個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６１３）。特電入賞フラグは開閉実行モードのラウンド遊技において特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の特図特電制御処理（ステップＳ３１３）では特電入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、特電入賞装置３２への１個の遊技球の入球が発生したことを特定し、ラウンド遊技における特電入賞装置３２への残りの入球可能個数を１減算する。かかる入球可能個数を１減算する処理を実行した場合に特電入賞フラグを「０」クリアする。第４出力フラグは、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。１５個賞球用カウンタは、１５個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１５個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１７の払出出力処理にて１５個賞球コマンドを払出制御装置７７に出力するとともに、１５個賞球コマンドを１回出力した場合には１５個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置７７は１５個賞球コマンドを受信した場合、１５個の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。
【６１９９】
第４ビットＤ４に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１４：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１作動入賞フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６１５）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第５出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６１６）、さらに主側ＲＡＭ６５に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６１７）。第１作動入賞フラグは第１作動口３３に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の特図特電制御処理（ステップＳ３１３）では第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認す

ることで、保留格納エリア６５ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップＳ３１３）にて第１作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第１作動入賞フラグを「０」クリアする。第５出力フラグは、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。１個賞球用カウンタは、１個の遊技球の払い出しを実行すべき回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１個賞球用カウンタの値が１以上である場合、タイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１７の払出出力処理にて１個賞球コマンドを払出制御装置７７に出力するとともに、１個賞球コマンドを１回出力した場合には１個賞球用カウンタの値を１減算する。払出制御装置７７は１個賞球コマンドを受信した場合、１個の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。

【６２００】

第５ビットＤ５に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６１８：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第２作動入賞フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ６１９）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第６出力フラグに「１」をセットし（ステップＳ６２０）、さらに主側ＲＡＭ６５に設けられた１個賞球用カウンタの値を１加算する（ステップＳ６２１）。第２作動入賞フラグは第２作動口３４に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の特図特電制御処理（ステップＳ３１３）では第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、保留格納エリア６５ａの保留用エリアＲＥに格納されている保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、保留情報を新たに格納する処理を実行する。特電特電制御処理（ステップＳ３１３）にて第２作動入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合に第２作動入賞フラグを「０」クリアする。第６出力フラグは、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【６２０１】

第６ビットＤ６に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６２２：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた第７出力フラグに「１」をセットする（ステップＳ６２３）。第７出力フラグは、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたことを示す情報出力を管理用ＩＣ６６に対して実行すべきことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【６２０２】

第７ビットＤ７に「０」の情報が格納されている状況から「１」の情報が格納されている状況に切り換わったことを確認した場合、ゲート検知センサ４９ａにて１個の遊技球が検知されたと判定する（ステップＳ６２４：ＹＥＳ）。この場合、主側ＲＡＭ６５に設けられたゲート入賞フラグに「１」をセットする（ステップＳ６２５）。ゲート入賞フラグはスルーゲート３５に１個の遊技球が入球したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。タイマ割込み処理（図５１６）の普図普電制御処理（ステップＳ３１４）ではゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認することで、普電保留エリア６５ｃに格納されている普図側の保留情報の個数が上限数である４個未満であることを条件として、現状の普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図側の保留情報として普電保留エリア６５ｃに格納する処理を実行する。普図普電制御処理（ステップＳ３１４）にてゲート入賞フラグに「１」がセットされていることを確認し、その確認に対応する処理を実行した場合にゲート入賞フラグを「０」クリアする。

【６２０３】
なお、タイマ割込み処理（図５１６）は既に説明したとおり４ミリ秒周期で起動されるため、１個の入球検知センサ４２ａ～４９ａにて１個の遊技球の検知が開始された場合、当該入球検知センサ４２ａ～４９ａにてその１個の遊技球の検知を継続している状況において当該入球検知センサ４２ａ～４９ａにて１個の遊技球が検知されたことの特定が主側ＣＰＵ６３にて行われる。したがって、第１～第７出力フラグはそれぞれ１個ずつ設けられていれば十分である。
【６２０４】
次に、払出制御装置７７にて実行される処理内容について説明する。まず払出制御装置７７及び当該払出制御装置７７との間で通信を行う各種装置の電気的構成について、図５２１のブロック図を参照しながら説明する。
【６２０５】
払出制御装置７７はＭＰＵ９１を備えている。ＭＰＵ９１には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である払出側ＣＰＵ９２の他に、払出側ＲＯＭ９３、払出側ＲＡＭ９４、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路などが内蔵されている。
【６２０６】
払出側ＲＯＭ９３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。払出側ＲＯＭ９３は、払出側ＣＰＵ９２により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【６２０７】
払出側ＲＡＭ９４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。払出側ＲＡＭ９４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に払出側ＲＯＭ９３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。払出側ＲＡＭ９４は、払出側ＲＯＭ９３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【６２０８】
払出側ＣＰＵ９２は、主側ＣＰＵ６３と双方向通信を行うことが可能となっている。払出側ＣＰＵ９２は主側ＣＰＵ６３から賞球コマンドを受信することにより、その賞球コマンドに対応する個数の遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御する。また、払出側ＣＰＵ９２は、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能な状態であるか否かを監視し、正常に行うことが可能ではない状態であると特定した場合には払出側ＲＡＭ９４に未払出の賞球個数情報が記憶されている状況であっても払出装置７６を停止させる。また、払出側ＣＰＵ９２は、このように正常に払い出しを行うことが可能ではない状態であることを示す払出制限コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は当該払出制限コマンドを受信した場合、遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態であることを示す報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるように音声発光制御装置８１に報知用コマンドを送信する。遊技球の払い出しを正常に行うことが可能ではない状態として、下皿５６ａが遊技球で満タンとなる満タン状態と、タンク７５に遊技球が補充されていない球無状態と、払出装置７６が正常に動作しない払出異常状態と、遊技機本体１２が外枠１１から開放された本体開放状態と、前扉枠１４が内枠１３から開放された前扉開放状態と、が存在している。
【６２０９】
払出装置７６から下皿５６ａへと通じる遊技球通路の途中位置には図示しない満タン検知センサが設けられており、当該満タン検知センサの検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２は、満タン検知センサにおいて遊技球が継続して検知された場合に満タン状態であると特定し、満タン検知センサにて遊技球が継続して検知される状態が解除された場合に満タン状態が解除されたと特定する。
【６２１０】

タンク７５から払出装置７６へと通じる遊技球通路の途中位置に図示しない球無検知センサが設けられており、当該球無検知センサの検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２は、球無検知センサにおいて遊技球が継続して検知されない場合に球無状態であると特定し、球無検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に球無状態が解除されたと特定する。

【６２１１】

払出装置７６には当該払出装置７６から払い出される遊技球を検知するための図示しない払出検知センサが設けられており、当該払出検知センサの検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。払出側ＣＰＵ９２は、払出検知センサにて遊技球が検知された場合に払出装置７６から１個の遊技球が払い出されたと特定する。また、払出側ＣＰＵ９２は、遊技球が払い出されるように払出装置７６を駆動制御しているにも関わらず払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない場合に払出異常状態であると特定し、払出検知センサにて遊技球が継続して検知されない状態が解除された場合に払出異常状態が解除されたと特定する。

【６２１２】

内枠１３の前面部には前扉開放センサ９５が設けられており（図５０７参照）、当該前扉開放センサ９５の検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信する。払出側ＣＰＵ９２は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。また、払出側ＣＰＵ９２は、前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に前扉開放コマンドを送信し、前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に前扉閉鎖コマンドを送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放コマンドを受信した場合に前扉枠１４が開放状態となったと特定し、前扉閉鎖コマンドを受信した場合に前扉枠１４が閉鎖状態となったと特定する。

【６２１３】

裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ９６が設けられており（図５０７参照）、当該本体開放センサ９６の検知結果は払出側ＣＰＵ９２に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を払出側ＣＰＵ９２に送信する。払出側ＣＰＵ９２は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。また、払出側ＣＰＵ９２は、遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に本体開放コマンドを送信し、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったと特定したタイミングで主側ＣＰＵ６３に本体閉鎖コマンドを送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が開放状態となったと特定し、本体閉鎖コマンドを受信した場合に遊技機本体１２が閉鎖状態となったと特定する。

【６２１４】

図５２２のフローチャートを参照しながら、払出側ＣＰＵ９２にて実行されるタイマ割込み処理について説明する。タイマ割込み処理は、予め定められた周期（例えば２ミリ秒）で繰り返し起動されるものである。

【６２１５】

まず満タン用処理を実行する（ステップＳ７０１）。満タン用処理では、既に説明したとおり満タン検知センサの検知結果に基づいて満タン状態であるか否かを特定し、満タン状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、満タン状態であることを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、満タン状態が解除さ

れた場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、満タン状態が解除されたことを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１６】

その後、球無用処理を実行する（ステップＳ７０２）。球無用処理では、既に説明したとおり球無検知センサの検知結果に基づいて球無状態であるか否かを特定し、球無状態である場合には遊技球の払い出しを停止させるための処理を実行するとともに、球無状態であることを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、球無状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせるための処理を実行するとともに、球無状態が解除されたことを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１７】

その後、払出異常監視処理を実行する（ステップＳ７０３）。払出異常監視処理では、既に説明したとおり払出検知センサの検知結果に基づいて払出異常状態であるか否かを特定し、払出異常状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、払出異常状態であることを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、払出異常状態が解除された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、払出異常状態が解除されたことを示すコマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１８】

その後、前扉開放監視処理を実行する（ステップＳ７０４）。前扉開放監視処理では、既に説明したとおり前扉開放センサ９５の検知結果に基づいて前扉枠１４が開放状態であるか否かを特定し、前扉枠１４が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、前扉開放コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、前扉枠１４が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、前扉閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２１９】

その後、本体開放監視処理を実行する（ステップＳ７０５）。本体開放監視処理では、既に説明したとおり本体開放センサ９６の検知結果に基づいて遊技機本体１２が開放状態であるか否かを特定し、遊技機本体１２が開放状態である場合には遊技球の払い出しを停止させる処理を実行するとともに、本体開放コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。また、遊技機本体１２が閉鎖された場合には遊技球の払い出しを可能とさせる処理を実行するとともに、本体閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３に送信する。

【６２２０】

その後、コマンド読込処理を実行する（ステップＳ７０６）。当該コマンド読込処理では、主側ＣＰＵ６３が送信した賞球コマンドを読み込む処理を実行し、その賞球コマンドを払出側ＲＡＭ９４に格納する。そして、その受信した賞球コマンドに対応する個数を払出側ＲＡＭ９４における未払出の賞球個数情報に加算するための賞球設定処理を実行した後に（ステップＳ７０７）、払出装置７６による遊技球の払い出しの実行制御を行うための払出制御処理を実行する（ステップＳ７０８）。払出制御処理では、払出側ＲＡＭ９４に記憶されている未払出の賞球個数情報が１以上の値である場合に払出装置７６の駆動制御を行い、払出検知センサにて１個の遊技球を検知した場合に賞球個数情報の値を１減算する。そして、賞球個数情報の値が「０」となった場合には払出装置７６の駆動制御を停止する。その後、今回のタイマ割込み処理にて実行された各種処理の処理結果に応じた外部信号の出力の開始及び終了を制御するための外部情報設定処理を実行する（ステップＳ７０９）。

【６２２１】

次に、遊技ホールに設けられたホールコンピュータＨＣにパチンコ機１０から情報を外部出力するための構成について説明する。

【６２２２】

図５０７に示すように、裏パックユニット１５には外部端子板９７が設けられている。外部端子板９７には多数の外部端子が設けられており、一部の外部端子であって複数の外部端子が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されているとともに、一部の外部端子であって複数

の外部端子が払出側ＣＰＵ９２と電気的に接続されている。このように主側ＣＰＵ６３及び払出側ＣＰＵ９２のそれぞれが外部端子板９７と電気的に接続されていることにより、図５２１に示すように、主側ＣＰＵ６３及び払出側ＣＰＵ９２はホールコンピュータＨＣに情報を外部出力することが可能である。

【６２２３】

外部端子板９７の１個の外部端子は前扉開放センサ９５と電気的に接続されているとともに、外部端子板９７の１個の外部端子は本体開放センサ９６と電気的に接続されている。この電気的な接続の構成について詳細には、前扉開放センサ９５から払出側ＣＰＵ９２に向けた信号経路の途中位置には信号中継基板９８が設けられている。当該信号中継基板９８には、前扉開放センサ９５から払出側ＣＰＵ９２に向けた信号経路ＳＬ１から分岐させて分岐経路ＳＬ２が設けられている。そして、当該分岐経路ＳＬ２は外部端子板９７における前扉開放用の外部端子に接続されている。したがって、前扉開放センサ９５における検知結果に対応した電気信号は、払出側ＣＰＵ９２に入力されるだけでなく、外部端子板９７における前扉開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側ＣＰＵ９２による制御を介することなく、前扉枠１４が開放状態であるか否かを示す信号をホールコンピュータＨＣに外部出力することが可能となる。

【６２２４】

本体開放センサ９６について詳細には、信号中継基板９８には、本体開放センサ９６から払出側ＣＰＵ９２に向けた信号経路ＳＬ３から分岐させて分岐経路ＳＬ４が設けられている。そして、当該分岐経路ＳＬ４は外部端子板９７における本体開放用の外部端子に接続されている。したがって、本体開放センサ９６における検知結果に対応した電気信号は、払出側ＣＰＵ９２に入力されるだけでなく、外部端子板９７における本体開放用の外部端子にも入力される。これにより、払出側ＣＰＵ９２による制御を介することなく、遊技機本体１２が開放状態であるか否かを示す信号をホールコンピュータＨＣに外部出力することが可能となる。

【６２２５】

次に、主側ＣＰＵ６３及び払出側ＣＰＵ９２からホールコンピュータＨＣに外部出力される情報の内容について説明する。まず主側ＣＰＵ６３からホールコンピュータＨＣに外部出力される情報の内容について説明する。

【６２２６】

主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理（図５１６）における外部情報設定処理（ステップＳ３１８）にて、外部端子板９７において主側ＣＰＵ６３に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。主側ＣＰＵ６３から外部端子板９７に出力される情報として、開閉実行モード中であることを示す情報と、サポートモードが高頻度サポートモード中であることを示す情報と、一の遊技回が終了したことを示す情報と、所定個数（例えば１００個）の遊技球がアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかを通じて遊技領域ＰＡから排出されたことを示す情報と、第１作動口３３に遊技球が入球したことを示す情報と、第２作動口３４に遊技球が入球したことを示す情報と、が含まれている。

【６２２７】

払出側ＣＰＵ９２はタイマ割込み処理（図５２２）における外部情報設定処理（ステップＳ７０９）にて、外部端子板９７において払出側ＣＰＵ９２に割り当てられている各外部端子への情報の出力設定を行う。払出側ＣＰＵ９２から外部端子板９７に出力される情報として、１０個の遊技球の払い出しが行われたことを示す情報が含まれている。

【６２２８】

ホールコンピュータＨＣでは外部端子板９７を通じてパチンコ機１０から受信する各種情報に応じて、当該パチンコ機１０における遊技球の払い出しの実行態様などを把握することが可能である。例えば、・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した遊技球の払出個数の割合である出玉率・開閉実行モード及び高頻度サポートモードではない通常遊技状態における出玉率（以下、この出玉率を「Ｂ」とする

）・開閉実行モードにおける出玉率・高頻度サポートモードにおける出玉率・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに実行された遊技回の回数（以下、この割合を「Ｓ」とする）・Ｂ－Ｓ×「第１作動口３３及び第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した第１作動口３３への遊技球の入球個数（以下、この割合を「Ｓ１」とする）・パチンコ機１０の遊技領域ＰＡから１００個の遊技球が排出されるまでに発生した第２作動口３４への遊技球の入球個数（以下、この割合を「Ｓ２」とする）・Ｂ－（Ｓ１×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｓ２×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）・単位遊技回当たりにおける開閉実行モードの発生確率・単位遊技回当たりにおける高頻度サポートモードの発生確率などが算出される。これにより、ホールコンピュータＨＣにおいてパチンコ機１０の遊技領域ＰＡにおける遊技球の入球態様を管理することが可能となる。なお、賞球個数とは対応する入球部に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数のことである。

【６２２９】

＜遊技球の入賞態様を管理するための構成＞

次に、管理用ＩＣ６６を利用して遊技履歴を管理するための構成について説明する。まず図５２３のブロック図を参照しながら、管理用ＩＣ６６の電気的構成について説明する。

【６２３０】

既に説明したとおり主制御装置６０のＭＰＵ６２は、主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４、主側ＲＡＭ６５、及び管理用ＩＣ６６を備えている。また、ＭＰＵ６２は、これら以外にもＩ／Ｆ１０１を備えているとともに、既に説明した読み取り用端子６８ｄを備えている。

【６２３１】

Ｉ／Ｆ１０１は、ＭＰＵ６２の外部の機器との間で信号を送受信するためのインターフェースである。Ｉ／Ｆ１０１は、内部バス１０３を介して主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されている。Ｉ／Ｆ１０１の入力ポートを通じて各入球検知センサ４２ａ～４９ａなどのセンサからの検知結果、及び払出側ＣＰＵ９２からのコマンドなどがＭＰＵ６２に入力され、その入力された検知結果及びコマンドの内容に基づいて既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて各種処理が実行される。また、主側ＣＰＵ６３にて各種処理が実行された結果、特電用の駆動部３２ｂなどの機器へ信号出力が行われる場合には当該信号出力はＩ／Ｆ１０１の出力ポートを通じて行われるとともに、主側ＣＰＵ６３にて各種処理が実行された結果、払出側ＣＰＵ９２及び音声発光制御装置８１へコマンド出力が行われる場合には当該コマンド出力はＩ／Ｆ１０１の出力ポートを通じて行われる。

【６２３２】

管理用ＩＣ６６は、管理側Ｉ／Ｆ１１１と、管理側ＣＰＵ１１２と、管理側ＲＯＭ１１３と、管理側ＲＡＭ１１４と、ＲＴＣ１１５と、対応関係用メモリ１１６と、履歴用メモリ１１７と、演算結果用メモリ１３１と、を備えている。これら各装置は管理用ＩＣ６６に設けられた内部バス６６ａを通じて双方向通信可能に接続されている。

【６２３３】

管理側Ｉ／Ｆ１１１は、ＭＰＵ６２に内蔵された単方向通信用の信号経路群１１８を介して主側ＣＰＵ６３から各種信号を受信するとともに、ＭＰＵ６２に内蔵された単方向通信用の信号経路群１１９を介して読み取り用端子６８ｄに各種信号を送信するためのインターフェースである。主側ＣＰＵ６３からの各種信号は管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポートに入力され、読み取り用端子６８ｄへの各種信号は管理側Ｉ／Ｆ１１１の出力ポートから出力される。なお、主側ＣＰＵ６３はＭＰＵ６２に内蔵された双方向通信用の信号経路群１２０を介して読み取り用端子６８ｄと電気的に接続されている。

【６２３４】

管理側ＣＰＵ１１２は、制御部及び演算部を含む演算処理装置である。管理側ＲＯＭ１１３は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。管理側ＲＯＭ１１３は、管理側ＣＰＵ１１２により実行される各種の制

御プログラムや固定値データを記憶している。管理側ＲＡＭ１１４は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。管理側ＲＡＭ１１４は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に管理側ＲＯＭ１１３よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。管理側ＲＡＭ１１４は管理側ＲＯＭ１１３内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【６２３５】

ＲＴＣ１１５はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、管理側ＣＰＵ１１２からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、ＲＴＣ１１５にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機１０の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。

【６２３６】

対応関係用メモリ１１６は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。対応関係用メモリ１１６は、管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた各バッファ１２２ａ～１２２ｐとそれらバッファ１２２ａ～１２２ｐに入力される信号の種類との対応関係の情報を記憶しておくために利用される。対応関係用メモリ１１６の内容の詳細については後に説明する。

【６２３７】

履歴用メモリ１１７は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。履歴用メモリ１１７は、管理側Ｉ／Ｆ１１１を通じて主側ＣＰＵ６３から受信した遊技履歴に関する情報を記憶しておくために利用される。履歴用メモリ１１７の内容の詳細については後に説明する。

【６２３８】

演算結果用メモリ１３１は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。演算結果用メモリ１３１は、履歴用メモリ１１７に格納されている履歴情報を利用して管理側ＣＰＵ１１２にて演算された各種パラメータを順次記憶するために利用される。演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータの内容は、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて順次表示されるとともに、読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置に出力される。

【６２３９】

次に、管理側Ｉ／Ｆ１１１に設けられた入力ポート１２１の構成について説明する。図５２４は管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１の構成を説明するための説明図である。

【６２４０】

入力ポート１２１には複数のバッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられている。具体的には第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられている。第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれには信号経路１１８ａ～１１８ｐを通じて１種類の信号を入力可能となっており、第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれは入力対象となっている信号がＬＯＷレベルである場合に第１データとして「０」の情報が格納され、入力対象となっている信号がＨＩレベルである場合に第２データとして「１」の情報が格納される。なお、これらＬＯＷ及びＨＩと第１データ及び第２データとの関係が逆であってもよい。

【６２４１】

第１バッファ１２２ａには第１入賞口検知センサ４２ａの検知結果に対応する第１信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第１入賞口検知センサ４２ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第１信号を出力し、第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第１信号を出力

する。この特定期間は、第１バッファ１２２ａにＨＩレベルの第１信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４２】
第２バッファ１２２ｂには第２入賞口検知センサ４３ａの検知結果に対応する第２信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第２入賞口検知センサ４３ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第２信号を出力し、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第２信号を出力する。この特定期間は、第２バッファ１２２ｂにＨＩレベルの第２信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４３】
第３バッファ１２２ｃには第３入賞口検知センサ４４ａの検知結果に対応する第３信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第３入賞口検知センサ４４ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第３信号を出力し、第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第３信号を出力する。この特定期間は、第３バッファ１２２ｃにＨＩレベルの第３信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４４】
第４バッファ１２２ｄには特電検知センサ４５ａの検知結果に対応する第４信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は特電検知センサ４５ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第４信号を出力し、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第４信号を出力する。この特定期間は、第４バッファ１２２ｄにＨＩレベルの第４信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４５】
第５バッファ１２２ｅには第１作動口検知センサ４６ａの検知結果に対応する第５信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第１作動口検知センサ４６ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第５信号を出力し、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第５信号を出力する。この特定期間は、第５バッファ１２２ｅにＨＩレベルの第５信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４６】
第６バッファ１２２ｆには第２作動口検知センサ４７ａの検知結果に対応する第６信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は第２作動口検知センサ４７ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第６信号を出力し、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第６信号を出力する。この特定期間は、第６バッファ１２２ｆにＨＩレベルの第６信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４７】
第７バッファ１２２ｇにはアウト口検知センサ４８ａの検知結果に対応する第７信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３はアウト口検知センサ４８ａにて新たな遊技球が検知されていない状況ではＬＯＷレベルの第７信号を出力し、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第７信号を出力する。この特定期間は、第７バッファ１２２ｇにＨＩレベルの第７信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。
【６２４８】
第８バッファ１２２ｈには開閉実行モードの期間中であるか否かに対応する第８信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は開閉実行モードではない状況ではＬＯＷレベルの第８信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況ではＨＩレベルの第８信号を継続して出力する。
【６２４９】

第９バッファ１２２ｉには高頻度サポートモードの期間中であるか否かに対応する第９信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は高頻度サポートモードではない状況ではＬＯＷレベルの第９信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況ではＨＩレベルの第９信号を継続して出力する。

【６２５０】

第１０バッファ１２２ｊには前扉枠１４が開放されている期間中であるか否かに対応する第１０信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は前扉枠１４が閉鎖状態である状況ではＬＯＷレベルの第１０信号を継続して出力し、前扉枠１４が開放状態である状況ではＨＩレベルの第１０信号を継続して出力する。

【６２５１】

第１１バッファ１２２ｋには遊技回が開始されたか否かに対応する第１１信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は遊技回が開始される前まではＬＯＷレベルの第１１信号を継続して出力し、遊技回が開始された場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第１１信号を出力する。この特定期間は、第１１バッファ１２２ｋにＨＩレベルの第１１信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２５２】

第１５バッファ１２２ｏには主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための設定値更新信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３はパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われていない状況ではＬＯＷレベルの設定値更新信号を出力し、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にＨＩレベルの設定値更新信号が特定期間に亘って維持されるパルス信号をその新たに設定された設定値に対応する数分出力する。この特定期間は、第１５バッファ１２２ｏにＨＩレベルの設定値更新信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２５３】

第１６バッファ１２２ｐには履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータを読み取り用端子６８ｄに出力する契機を管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための出力指示信号が入力される。この場合、主側ＣＰＵ６３は履歴情報を出力する必要がない状況ではＬＯＷレベルの出力指示信号を出力し、履歴情報を出力する必要がある場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの出力指示信号を出力する。この特定期間は、第１６バッファ１２２ｐにＨＩレベルの出力指示信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。

【６２５４】

第１２バッファ１２２ｌ、第１３バッファ１２２ｍ及び第１４バッファ１２２ｎは、主側ＣＰＵ６３からの信号を入力可能ではあるものの、本パチンコ機１０では通常の信号が入力されないブランクとなっている。このように管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１として本パチンコ機１０において主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に出力される信号の種類よりも多くの数のバッファ１２２ａ～１２２ｐが設けられていることにより、管理用ＩＣ６６を本パチンコ機１０とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。ちなみに、主側ＣＰＵ６３と第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのそれぞれとの間には第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐに１対１で対応するように信号経路１１８ａ～１１８ｐが形成されているが、これに限定されることはなく、ブランク対象となるバッファ１２２ｌ～１２２ｎとの間には信号経路１１８ｌ～１１８ｎが形成されていない構成としてもよい。

【６２５５】

第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されること及び第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されており、主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることなく、管理側ＣＰＵ１１２は第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されることび第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに

どのような種類の信号が入力されるのかは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることで管理側ＣＰＵ１１２にて特定される。管理側ＣＰＵ１１２におけるこれら信号の種類の特定は、詳細は後述するが、ＭＰＵ６２への動作電力の供給開始に伴い主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２において制御が開始された場合に主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に種類識別コマンドが送信されることにより行われる。この場合、種類識別コマンドにより提供された各種信号の種類の情報は対応関係用メモリ１１６に記憶され、動作電力が供給されている状況において各種信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定する場合には対応関係用メモリ１１６に記憶された情報が参照される。

【６２５６】

図５２５は対応関係用メモリ１１６の構成を説明するための説明図である。対応関係用メモリ１１６には、管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに１対１で対応させて第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎが設けられている。

【６２５７】

第１対応関係エリア１２３ａには第１バッファ１２２ａに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、一般入賞口３１であることを示す情報が格納される。また、第１対応関係エリア１２３ａには一般入賞口３１であることを示す情報とともに一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１０個）も格納される。第２対応関係エリア１２３ｂには第２バッファ１２２ｂに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、一般入賞口３１であることを示す情報が格納される。また、第２対応関係エリア１２３ｂには一般入賞口３１であることを示す情報とともに一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１０個）も格納される。第３対応関係エリア１２３ｃには第３バッファ１２２ｃに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、一般入賞口３１であることを示す情報が格納される。また、第３対応関係エリア１２３ｃには一般入賞口３１であることを示す情報とともに一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１０個）も格納される。

【６２５８】

第４対応関係エリア１２３ｄには第４バッファ１２２ｄに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、特電入賞装置３２であることを示す情報が格納される。また、第４対応関係エリア１２３ｄには特電入賞装置３２であることを示す情報とともに特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１５個）も格納される。第５対応関係エリア１２３ｅには第５バッファ１２２ｅに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、第１作動口３３であることを示す情報が格納される。また、第５対応関係エリア１２３ｅには第１作動口３３であることを示す情報とともに第１作動口３３に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１個）も格納される。第６対応関係エリア１２３ｆには第６バッファ１２２ｆに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、第２作動口３４であることを示す情報が格納される。また、第６対応関係エリア１２３ｆには第２作動口３４であることを示す情報とともに第２作動口３４に１個の遊技球が入球した場合に払い出される遊技球の個数の情報（１個）も格納される。第７対応関係エリア１２３ｇには第７バッファ１２２ｇに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、アウト口２４ａであることを示す情報が格納される。

【６２５９】

第８対応関係エリア１２３ｈには第８バッファ１２２ｈに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、開閉実行モードであることを示す情報が格納される。第９対応関係エリア１２３ｉには第９バッファ１２２ｉに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、高頻度サポートモードであるこ

とを示す情報が格納される。第１０対応関係エリア１２３ｊには第１０バッファ１２２ｊに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、前扉枠１４であることを示す情報が格納される。第１１対応関係エリア１２３ｋには第１１バッファ１２２ｋに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、遊技回の開始であることを示す情報が格納される。

【６２６０】

第１２対応関係エリア１２３ｌには第１２バッファ１２２ｌに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。第１３対応関係エリア１２３ｍには第１３バッファ１２２ｍに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。第１４対応関係エリア１２３ｎには第１４バッファ１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報として、いずれにも対応しないブランクであることを示す情報が格納される。

【６２６１】

上記のように第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎにどのような種類の信号が入力されるのかが、主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることで管理側ＣＰＵ１１２にて特定される構成とすることで、管理用ＩＣ６６を本パチンコ機１０とは異なる機種にも流用することが可能となる。これにより、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。

【６２６２】

また、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報を出力するのではなく、事前に信号の種類を認識させるための情報を出力するとともにその出力された情報に基づき第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報が対応関係用メモリ１１６に格納される構成である。これにより、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに履歴情報の記憶に対応する信号出力を行う度にその信号の種類を認識させるための情報が出力される構成に比べ、都度の信号出力に際して主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に出力される情報量を抑えることが可能となる。

【６２６３】

また、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報の出力は、動作電力の供給開始時に行われる。これにより、本パチンコ機１０にて遊技が開始される状況においては、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定することが可能となる。

【６２６４】

また、第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されることの情報設定及び第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることの情報設定が管理用ＩＣ６６の設計段階において行われている。これにより、本パチンコ機１０に限らず管理用ＩＣ６６を利用する他の機種のパチンコ機であっても確実に使用する設定値更新信号及び出力指示信号については、第１５バッファ１２２ｏ及び第１６バッファ１２２ｐに入力される信号の種類を特定するための処理を省略することが可能となる。よって、かかる信号の種類を特定するための処理の処理負荷を抑えることが可能となる。

【６２６５】

次に、管理用ＩＣ６６の履歴用メモリ１１７について説明する。図５２６は履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。

【６２６６】

履歴用メモリ１１７には、履歴情報を順次記憶するための履歴用エリア１２４が設けられている。履歴用エリア１２４には、複数のポインタ情報が連番で設定されているとともに、各ポインタ情報に１対１で対応させて履歴情報格納エリア１２５が設定されている。履歴情報格納エリア１２５には、ＲＴＣ情報と対応関係情報との組合せを格納可能となって

いる。この場合、各履歴情報格納エリア１２５は２バイトのデータ容量となっており、ＲＴＣ情報を格納するためのエリアとして１バイトのデータ容量が割り当てられており、対応関係情報を格納するためのエリアとして１バイトのデータ容量が割り当てられている。第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎ（本パチンコ機１０の場合は実際には第１～第１１バッファ１２２ａ～１２２ｋ）に入力されている信号に応じて対応関係情報を格納する必要が生じた場合には、まず現状の書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５のＲＴＣ情報を格納するためのエリアに、現状のＲＴＣ１１５において計測されている日時情報を格納する。その後、今回の情報格納契機となったバッファ１２２ａ～１２２ｎに対応する対応関係情報を対応関係用メモリ１１６における当該バッファ１２２ａ～１２２ｎに対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎから読み出し、その読み出した対応関係情報を現状の書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２６７】

履歴情報格納エリア１２５に格納される対応関係情報について具体的には、第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇは既に説明したとおり入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する信号が入力されるため、対応関係用メモリ１１６における第１～第７対応関係エリア１２３ａ～１２３ｇには入球検知センサ４２ａ～４８ａの種類に対応する情報が格納されている。より詳細には、入球検知センサ４２ａ～４８ａのそれぞれに対応する入球部の種類に対応する情報が、第１～第７対応関係エリア１２３ａ～１２３ｇに格納されている。本パチンコ機１０では既に説明したとおり第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａはいずれも一般入賞口３１に入球した遊技球を検知するものであるため、これら第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａに対応する第１～第３対応関係エリア１２３ａ～１２３ｃにはいずれも一般入賞口３１であることを示す情報が格納されている。また、第４対応関係エリア１２３ｄには特電入賞装置３２であることを示す情報が格納されており、第５対応関係エリア１２３ｅには第１作動口３３であることを示す情報が格納されており、第６対応関係エリア１２３ｆには第２作動口３４であることを示す情報が格納されており、第７対応関係エリア１２３ｇにはアウト口２４ａであることを示す情報が格納されている。今回の情報格納契機となったバッファ１２２ａ～１２２ｎが第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇのいずれかである場合には、そのバッファ１２２ａ～１２２ｇに対応する入球部の種類の情報が第１～第７対応関係エリア１２３ａ～１２３ｇのいずれかから読み出され、その読み出された入球部の種類の情報が履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアにそのまま格納される。

【６２６８】

一方、第８バッファ１２２ｈは開閉実行モード中であるか否かを示す信号が入力され、第９バッファ１２２ｉは高頻度サポートモード中であるか否かを示す信号が入力され、第１０バッファ１２２ｊは前扉枠１４が開放中であるか否かを示す信号が入力され、第１１バッファ１２２ｋは遊技回が開始されたか否かを示す信号が入力される。したがって、第８対応関係エリア１２３ｈには開閉実行モードであることを示す情報が格納され、第９対応関係エリア１２３ｉには高頻度サポートモードであることを示す情報が格納され、第１０対応関係エリア１２３ｊには前扉枠１４であることを示す情報が格納され、第１１対応関係エリア１２３ｋには遊技回であることを示す情報が格納される。

【６２６９】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり開閉実行モードではない状況ではＬＯＷレベルの第８信号を継続して出力し、開閉実行モードである状況ではＨＩレベルの第８信号を継続して出力するため、管理側ＣＰＵ１１２は第８信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に開閉実行モードが開始されたと特定し、第８信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合に開閉実行モードが終了したと特定することが可能となる。そして、第８信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合、及びＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報格納エリア１２５への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第８信号がＬＯＷレベルからＨ

Ｉレベルに変化した場合には、第８対応関係エリア１２３ｈから読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第８信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合には、第８対応関係エリア１２３ｈから読み出した開閉実行モードであることを示す情報だけではなく終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２７０】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり高頻度サポートモードではない状況ではＬＯＷレベルの第９信号を継続して出力し、高頻度サポートモードである状況ではＨＩレベルの第９信号を継続して出力するため、管理側ＣＰＵ１１２は第９信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に高頻度サポートモードが開始されたと特定し、第９信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合に高頻度サポートモードが終了したと特定することが可能となる。そして、第９信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合、及びＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報格納エリア１２５への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第９信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合には、第９対応関係エリア１２３ｉから読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第９信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合には、第９対応関係エリア１２３ｉから読み出した高頻度サポートモードであることを示す情報だけではなく終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２７１】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり前扉枠１４が閉鎖状態である状況ではＬＯＷレベルの第１０信号を継続して出力し、前扉枠１４が開放状態である状況ではＨＩレベルの第１０信号を継続して出力するため、管理側ＣＰＵ１１２は第１０信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に前扉枠１４が開放されたと特定し、第１０信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合にが前扉枠１４が閉鎖されたと特定することが可能となる。そして、第１０信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合、及びＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合のいずれにおいても、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報格納エリア１２５への対応関係情報の格納契機が発生したと特定する。つまり、第１０信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合には、第１０対応関係エリア１２３ｊから読み出した前扉枠１４であることを示す情報だけではなく開放開始情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。また、第１０信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変化した場合には、第１０対応関係エリア１２３ｊから読み出した前扉枠１４であることを示す情報だけではなく開放終了情報も一緒に、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２７２】

主側ＣＰＵ６３は既に説明したとおり遊技回の開始タイミングとなるまではＬＯＷレベルの第１１信号を継続して出力し、遊技回の開始タイミングとなった場合に特定期間に亘ってＨＩレベルの第１１信号を出力する。したがって、管理側ＣＰＵ１１２は第１１信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合に遊技回が開始されたと特定する。つまり、第１１信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変化した場合には、第１１対応関係エリア１２３ｋから読み出した遊技回であることを示す情報を、履歴情報格納エリア１２５の対応関係情報を格納するためのエリアに格納する。

【６２７３】

履歴情報格納エリア１２５は、仮に開店から閉店まで本パチンコ機１０における遊技球の発射が継続される営業日が１０日間連続したとしてもその間に発生した各履歴情報を全て記憶しておくことを可能とする数分設けられている。例えば１日に履歴情報が６００００回発生するとした場合、６０００００個以上の履歴情報格納エリア１２５が設けられている。これにより、少なくとも１０日間は全ての履歴情報を履歴用メモリ１１７において記

憶保持することが可能である。
【６２７４】
履歴用メモリ１１７には履歴用エリア１２４とは別にポインタ用エリア１２６が設けられている。ポインタ用エリア１２６には、履歴用メモリ１１７において現状の書き込み対象となっているポインタ情報を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するための情報が格納されている。具体的には、パチンコ機１０の出荷段階ではポインタ用エリア１２６には「０」のポインタ情報を書き込み対象に指定する情報が設定されている。そして、１個の履歴情報が履歴情報格納エリア１２５に新たに格納される度に、書き込み対象となるポインタ情報の値が１加算されるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。最後の順番のポインタ情報が書き込み対象となり当該最後の順番のポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に履歴情報が格納された場合には、「０」のポインタ情報が書き込み対象となるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。これにより、格納可能な履歴情報の個数を超えて履歴情報の格納契機が発生した場合には、古い履歴情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５から順に新しい履歴情報に上書きされていくこととなる。
【６２７５】
また、外部装置による履歴用メモリ１１７からの履歴情報の読み取りが発生した場合には、履歴情報格納エリア１２５が全て「０」クリアされるとともに、「０」のポインタ情報が書き込み対象となるようにポインタ用エリア１２６の情報が更新される。これにより、一旦読み取り対象となった履歴情報が再度読み取り対象となってしまうことを阻止することが可能となる。
【６２７６】
次に、管理用ＩＣ６６を利用して遊技履歴を管理するための具体的な処理構成について説明する。まず管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１に設けられた第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理構成について説明する。図５２７は主側ＣＰＵ６３にて実行される認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理はメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１１にて実行される。
【６２７７】
まず主側ＲＡＭ６５に設けられた認識用出力カウンタに「１４」をセットする（ステップＳ８０１）。認識用出力カウンタは、管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための情報出力の残りの必要回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎの１４個が信号の種類の認識対象となるため、認識用出力カウンタには「１４」をセットする。
【６２７８】
その後、識別開始コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ８０２）。主側ＣＰＵ６３は、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために当該管理側ＣＰＵ１１２に各種コマンドを出力する。このコマンド出力に際しては第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される第１～第８信号が利用される。つまり、履歴情報の格納契機を管理側ＣＰＵ１１２に指示するために利用される第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路１１８ａ～１１８ｈ）を利用して、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎがいずれの種類の信号に対応しているのかを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるためのコマンド出力が行われる。これにより、当該コマンド出力を行うための信号経路を、第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐに信号出力するための信号経路１１８ａ～１１８ｐとは別に設ける構成に比べて、信号経路の数を減らすことが可能となり構成を簡素化させることが可能となる。識別開始コマンドは８ビットのデータ容量となっており各ビットのデータがそれぞれ第１～第８信号として第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される。また、識別開始コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために、

識別開始コマンドの出力を開始するタイミングで第９信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える。また、識別開始コマンドの出力期間及び第９信号の出力状態をＨＩレベルに維持する期間は、これら識別開始コマンド及び第９信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別開始コマンドを受信することにより、管理側ＣＰＵ１１２は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理を開始すべきことを特定する。

【６２７９】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの現状の値に対応する種類識別コマンドを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ８０３）。この場合、第１バッファ１２２ａが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第ｎバッファの次に第ｎ＋１バッファが信号種類の設定対象となるように、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに対応する信号種類の認識設定が行われる。したがって、認識用出力カウンタが「１４」～「１２」であれば一般入賞口３１であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「１１」であれば特電入賞装置３２であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「１０」であれば第１作動口３３であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「９」であれば第２作動口３４であること及びその賞球個数を示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「８」であればアウト口２４ａであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「７」であれば開閉実行モードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「６」であれば高頻度サポートモードであることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「５」であれば前扉枠１４であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「４」であれば遊技回であることを示す種類識別コマンドを読み出し、認識用出力カウンタが「３」～「１」であればブランクであることを示す種類識別コマンドを読み出す。

【６２８０】

その後、読み出した種類識別コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ８０４）。種類識別コマンドは、識別開始コマンドと同様に８ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第１～第８信号として第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される。また、識別種類コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために、識別種類コマンドの出力を開始するタイミングで第９信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える。また、識別種類コマンドの出力期間及び第９信号の出力状態をＨＩレベルに維持する期間は、これら識別種類コマンド及び第９信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別種類コマンドを受信することにより、管理側ＣＰＵ１１２は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち今回の設定対象となっているバッファに対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎに、その識別種類コマンドに対応する情報を格納する。

【６２８１】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの値を１減算し（ステップＳ８０５）、その１減算後における認識用出力カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ８０６）。認識用出力カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ８０６：ＮＯ）、１減算後における認識用出力カウンタの値に対応する種類識別コマンドを出力するための処理を実行する（ステップＳ８０３及びステップＳ８０４）。

【６２８２】

一方、認識用出力カウンタの値が「０」である場合には（ステップＳ８０６：ＹＥＳ）、識別終了コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ８０７）。識別終了コマンドは８ビットのデータ容量となっており、各ビットのデータがそれぞれ第１～第８信号として第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される。また、識別終了コマンドの出力処理では、新たなコマンドを送信したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるために、識別終了コマンドの出力を開始するタイミングで第９信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える。また、識別終了コマンドの出力期間及び第９信号の出力状態をＨＩレベルに維持する期間

は、これら識別終了コマンド及び第９信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。識別終了コマンドを受信することにより、管理側ＣＰＵ１１２は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎと信号の種類との対応関係の情報を対応関係用メモリ１１６に格納するための処理が完了したことを特定する。

【６２８３】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される管理処理について、図５２８のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合に開始される。なお、管理側ＣＰＵ１１２の処理速度は主側ＣＰＵ６３の処理速度よりも速い構成であり、主側ＣＰＵ６３において１回のタイマ割込み処理（図５１６）が開始されてから次回のタイマ割込み処理（図５１６）が開始されるまでに、管理処理におけるステップＳ９０８以降の処理の組合せが１６回以上実行される。

【６２８４】

まず主側ＣＰＵ６３から識別開始コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ９０１）。識別開始コマンドを受信していない場合（ステップＳ９０１：ＮＯ）、設定更新認識用処理を実行した後に（ステップＳ９０２）、ステップＳ９０１に戻る。設定更新認識用処理では、詳細は後述するが主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にそれに対応する処理を実行する。

【６２８５】

主側ＣＰＵ６３から識別開始コマンドを受信した場合（ステップＳ９０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた設定対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ９０３）。設定対象カウンタは、信号の種類の設定対象となっているバッファ１２２ａ～１２２ｎの種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。第１バッファ１２２ａが最初に信号種類の設定対象となり、その後は第ｎバッファの次に第ｎ＋１バッファが信号種類の設定対象となる。

【６２８６】

その後、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドを受信していることを条件として（ステップＳ９０４：ＹＥＳ）、対応関係設定処理を実行する（ステップＳ９０５）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ１１６の第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎのうち、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、今回受信した種類識別コマンドに設定されている信号種類の情報を格納する。その後、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ９０６）。

【６２８７】

ステップＳ９０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ９０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ９０７）。識別終了コマンドを受信していない場合（ステップＳ９０７：ＮＯ）、ステップＳ９０４に戻り、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドを新たに受信することを条件として（ステップＳ９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ９０５及びステップＳ９０６の処理を再度実行する。

【６２８８】

主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信している場合（ステップＳ９０７：ＹＥＳ）、ステップＳ９０８～ステップＳ９１０の処理を繰り返し実行する。ステップＳ９０８では詳細は後述するが、主側ＣＰＵ６３から受信した信号の種類に対応する履歴情報を履歴用メモリ１１７に格納するための履歴設定処理を実行する。ステップＳ９０９では、詳細は後述するが、履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報を利用して各種パラメータを演算するとともにその演算結果を第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて報知するための表示出力処理を実行する。ステップＳ９１０では、詳細は後述するが、履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータを読み取り用端子６８ｄに出力するための外部出力用処理を実行する。

【６２８９】

図５２９は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎとこれらバッファ１２２ａ～１２２

ｎに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ１１６に格納される様子を示すタイムチャートである。図５２９（ａ）は第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路１１８ａ～１１８ｈ）を利用して主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２にコマンドが出力されている期間を示し、図５２９（ｂ）は第９信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５２９（ｃ）は第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図５２９（ｄ）は管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理（ステップＳ９０５）が実行されるタイミングを示す。

【６２９０】

主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ１のタイミングで図５２９（ａ）に示すように第１～第８信号を利用した識別開始コマンドの出力が開始される。また、当該ｔ１のタイミングで図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。その後、識別開始コマンドの出力が継続されている状況であるｔ２のタイミングで、図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更される。管理側ＣＰＵ１１２は第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを確認することで主側ＣＰＵ６３からコマンドが送信されていることを特定し、第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈの情報を確認することで主側ＣＰＵ６３から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別開始コマンドを受信しているため、管理側ＣＰＵ１１２は管理処理（図５２８）のステップＳ９０１にて肯定判定をすることで識別状態となる。その後、ｔ３のタイミングで図５２９（ａ）に示すように識別開始コマンドの出力が停止される。

【６２９１】

その後、ｔ４のタイミングで図５２９（ａ）に示すように第１～第８信号を利用した１個目の種類識別コマンドの出力が開始される。また、当該ｔ４のタイミングで図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。その後、種類識別コマンドの出力が継続されている状況であるｔ５のタイミングで、図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更される。管理側ＣＰＵ１１２は第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを確認することで主側ＣＰＵ６３からコマンドが送信されたことを特定し、第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈの情報を確認することで主側ＣＰＵ６３から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、１個目の種類識別コマンドを受信しているため、管理側ＣＰＵ１１２はｔ５のタイミングで図５２９（ｄ）に示すように対応関係設定処理を実行する。当該対応関係設定処理では、対応関係用メモリ１１６の第１対応関係エリア１２３ａに一般入賞口３１であることを示す情報及びその賞球個数の情報を格納する。その後、ｔ６のタイミングで図５２９（ａ）に示すように種類識別コマンドの出力が停止される。

【６２９２】

その後、ｔ７のタイミング～ｔ９のタイミング、ｔ１０のタイミング～ｔ１２のタイミング、ｔ１３のタイミング～ｔ１５のタイミング、及びｔ１６のタイミング～ｔ１８のタイミングのそれぞれにおいて、ｔ４のタイミング～ｔ６のタイミングと同様に、主側ＣＰＵ６３から出力された種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が管理側ＣＰＵ１１２にて実行される。この場合、ｔ１６のタイミング～ｔ１８のタイミングにおいて１４個目の種類識別コマンドに対応する対応関係設定処理が完了する。

【６２９３】

その後、ｔ１９のタイミングで図５２９（ａ）に示すように第１～第８信号を利用した識別終了コマンドの出力が開始される。また、当該ｔ１９のタイミングで図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。その後、識別終了コマンドの出力が継続されている状況であるｔ２０のタイミングで、図５２９（ｂ）に示すように第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更される。管理側ＣＰＵ１１２は第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを確認することで主側ＣＰＵ６３からコマンドが送信されたことを特定し、第１～第８バッフ

ァ１２２ａ～１２２ｈの情報を確認することで主側ＣＰＵ６３から受信しているコマンドの内容を把握する。この場合、識別終了コマンドを受信しているため、ｔ２０のタイミングで図５２９（ｃ）に示すように管理側ＣＰＵ１１２の識別状態が終了する。その後、ｔ２１のタイミングで図５２９（ａ）に示すように識別終了コマンドの出力が停止される。

【６２９４】

上記のように第９信号を利用してコマンドが出力されている状況であるか否かを管理側ＣＰＵ１１２に認識させる構成であることにより、履歴情報の格納契機を管理側ＣＰＵ１１２に指示するために利用される第１～第８信号（すなわち第１～第８信号経路）を利用してコマンド出力が行われる構成であってもコマンドが出力されている状況であることを管理側ＣＰＵ１１２に明確に認識させることが可能となる。

【６２９５】

次に、履歴情報を履歴用メモリ１１７に格納させるための処理構成について説明する。図５３０は主側ＣＰＵ６３にて実行される管理用出力処理を示すフローチャートである。なお、管理用出力処理はタイマ割込み処理（図５１６）におけるステップＳ３１９にて実行される。

【６２９６】

まず主側ＲＡＭ６５に設けられた管理対象カウンタに「１１」をセットする（ステップＳ１００１）。管理対象カウンタは、今回の管理用出力処理において管理側ＣＰＵ１１２への信号出力状態を変更すべきか否かの特定対象となっていない管理対象が存在しているか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するとともに、いずれの管理対象について管理側ＣＰＵ１１２への信号出力状態を変更すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。１回の管理用出力処理にて、管理側ＣＰＵ１１２への信号出力状態を変更すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定する対象となる管理対象は、７個の入球検知センサ４２ａ～４８ａ、開閉実行モードの実行の有無、高頻度サポートモードの実行の有無、前扉枠１４の開閉の有無、及び遊技回の開始の有無の合計１１個である。したがって、最初に管理対象カウンタに「１１」をセットする。

【６２９７】

その後、現状の管理対象カウンタの値に対応する管理対象についての管理側ＣＰＵ１１２への信号の出力状態がＨＩレベルであるか否かを判定する（ステップＳ１００２）。ＨＩレベルではない場合（ステップＳ１００２：ＮＯ）、管理対象カウンタの値が５以上であるか否かを判定することで、管理対象カウンタの値に対応する管理対象が７個の入球検知センサ４２ａ～４８ａのいずれかであるかを特定する（ステップＳ１００３）。

【６２９８】

ステップＳ１００３にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する主側ＲＡＭ６５の出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ１００４）。具体的には、管理対象カウンタの値が「１１」であり第１入賞口検知センサ４２ａに対応している場合には第１出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「１０」であり第２入賞口検知センサ４３ａに対応している場合には第２出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「９」であり第３入賞口検知センサ４４ａに対応している場合には第３出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「８」であり特電検知センサ４５ａに対応している場合には第４出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「７」であり第１作動口検知センサ４６ａに対応している場合には第５出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「６」であり第２作動口検知センサ４７ａに対応している場合には第６出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「５」でありアウト口２４ａに対応している場合には第７出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第１～第７出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図５２０）にて「１」がセットされる。

【６２９９】

管理対象カウンタの値に対応する出力フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ１００４：ＹＥＳ）、第１～第７信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＨＩレベルに設定する（ステップＳ１００５）。その後、管理対象カウンタの値に対応する出力フラグを「０」クリアする（ステップＳ１００６）。

【６３００】

ステップＳ１００３にて否定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＨＩレベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００７）。具体的には、管理対象カウンタの値が「４」である場合には開閉実行モードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「３」である場合には高頻度サポートモードへの移行が発生したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「２」である場合には前扉枠１４が開放状態となったか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「１」である場合には第１１出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで遊技回が開始されたか否かを判定する。ステップＳ１００７にて肯定判定をした場合には、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＨＩレベルに設定する（ステップＳ１００８）。なお、管理対象カウンタの値が「１」である場合にステップＳ１００８の処理を実行した場合、第１１出力フラグを「０」クリアする。

【６３０１】

ステップＳ１００２にて肯定判定をした場合、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルに切り換える契機が発生したか否かを判定する（ステップＳ１００９）。具体的には管理対象カウンタの値が５以上又は「１」であり現状の管理対象がいずれかの入球検知センサ４２ａ～４８ａ又は遊技回の開始である場合には、第１～第７信号及び第１１信号のうち管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えてからＨＩ出力継続期間（具体的には１０ミリ秒）が経過したか否かを判定する。このＨＩ出力継続期間は管理側ＣＰＵ１１２において管理処理（図５２８）の履歴設定処理（ステップＳ９０８）の最長処理間隔よりも長い期間に設定されており、ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて確実に特定することが可能な期間となっている。また、管理対象カウンタの値が「４」であり現状の管理対象が開閉実行モードである場合には開閉実行モードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「３」であり現状の管理対象が高頻度サポートモードである場合には高頻度サポートモードが終了したか否かを判定し、管理対象カウンタの値が「２」であり現状の管理対象が前扉枠１４である場合には前扉枠１４が閉鎖状態であるか否かを判定する。管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルに切り換える契機が発生している場合（ステップＳ１００９：ＹＥＳ）、管理対象カウンタの値に対応する信号の出力状態をＬＯＷレベルに設定する（ステップＳ１０１０）。

【６３０２】

ステップＳ１００４にて否定判定をした場合、ステップＳ１００６の処理を実行した場合、ステップＳ１００７にて否定判定をした場合、ステップＳ１００８の処理を実行した場合、ステップＳ１００９にて否定判定をした場合、又はステップＳ１０１０の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ６５の管理対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ１０１１）。そして、その１減算後における管理対象カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１０１２）。管理対象カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ１０１２：ＮＯ）、新たな管理対象カウンタの値に対応する管理対象について、ステップＳ１００２以降の処理を実行する。

【６３０３】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される履歴設定処理について図５３１のフローチャートを参照しながら説明する。履歴設定処理は、管理処理（図５２８）のステップＳ９０８にて実行される。

【６３０４】

まず管理側ＲＡＭ１１４に設けられた確認対象カウンタに、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち管理側ＣＰＵ１１２において確認対象となるバッファの数をセットす

る（ステップＳ１１０１）。具体的には、対応関係用メモリ１１６における第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎのうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機１０では既に説明したとおり第１～第１１対応関係エリア１２３ａ～１２３ｋにブランクであることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップＳ１１０１では確認対象カウンタに「１１」をセットする。

【６３０５】

その後、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「０」から「１」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側ＣＰＵ６３からの入力信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップＳ１１０２）。なお、確認対象カウンタの値が「ｎ」である場合には第ｎバッファ１２２ａ～１２２ｎが数値情報の確認対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第１１バッファ１２２ｋが数値情報の確認対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第５バッファ１２２ｅが数値情報の確認対象となる。

【６３０６】

ステップＳ１１０２にて肯定判定をした場合には、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ１１０３）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１１０４）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１１０３にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎから対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。また、対応関係情報が、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠１４であることを示す情報のうちいずれかである場合には、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に対応関係情報だけではなく開始情報を書き込む。なお、確認対象カウンタの値が「ｎ」である場合には第ｎ対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎが対応関係情報の読み出し対象となる。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第１１対応関係エリア１２３ｋが対応関係情報の読み出し対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第５対応関係エリア１２３ｅが対応関係情報の読み出し対象となる。

【６３０７】

上記のように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値がアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及び遊技回のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に、ＲＴＣ情報と、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４及び遊技回のいずれかであることを示す対応関係情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。また、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に、ＲＴＣ情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、開始情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６３０８】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１１０５）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書

きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６３０９】

ステップＳ１１０２にて否定判定をした場合、又はステップＳ１１０５の処理を実行した場合、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎに、信号出力がＬＯＷレベルに切り換えられたか否かを確認すべき対象となる対応関係情報が格納されているか否かを判定する（ステップＳ１１０６）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値が「８」～「１０」である場合には対応する対応関係エリア１２３ｈ～１２３ｊに、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠１４であることを示す情報のいずれかが格納されているため、ステップＳ１１０６にて肯定判定をする。

【６３１０】

ステップＳ１１０６にて肯定判定をした場合、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が「１」から「０」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側ＣＰＵ６３からの入力信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップＳ１１０７）。ステップＳ１１０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ１１０３と同様にＲＴＣ情報を読み出し（ステップＳ１１０８）、さらに履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１１０９）。当該書き込み処理では、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１１０８にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎから対応関係情報を読み出し、その対応関係情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。また、上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に対応関係情報だけではなく終了情報を書き込む。このように書き込み処理が実行されることにより、確認対象カウンタの値が開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のいずれかである場合には、書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に、ＲＴＣ情報と、開閉実行モード、高頻度サポートモード及び前扉枠１４のうちいずれかであることを示す対応関係情報と、終了情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。その後、ステップＳ１１０５と同様に対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１１１０）。

【６３１１】

ステップＳ１１０６にて否定判定をした場合、ステップＳ１１０７にて否定判定をした場合、又はステップＳ１１１０の処理を実行した場合、管理側ＲＡＭ１１４の確認対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ１１１１）。そして、その１減算後における確認対象カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ１１１２）。確認対象カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ１１１２：ＮＯ）、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップＳ１１０２以降の処理を実行する。

【６３１２】

次に、履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されていく様子について、図５３２のタイムチャートを参照しながら説明する。図５３２（ａ）は第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｂ）は第８バッファ１２２ｈにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｃ）は第９バッファ１２２ｉにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｄ）は第１０バッファ１２２ｊにＨＩレベルの信号が入力されている期間を示し、図５３２（ｅ）は履歴用メモリ１１７への履歴情報の書き込みタイミングを示す。

【６３１３】

ｔ１のタイミングで、図５３２（ａ）に示すように第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかに入力されている信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられる。したがって、当該ｔ１のタイミングで図５３２（ｅ）に示す

ように履歴用メモリ１１７に履歴情報が書き込まれる。その後、ｔ２のタイミングで、図５３２（ａ）に示すようにｔ１のタイミングでＨＩレベルに切り換えられた信号がＬＯＷレベルに切り換えられる。しかしながら、当該信号は第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかに入力されている信号であり、ＬＯＷレベルの切り換えが履歴情報の格納対象となっていないため、当該ｔ２のタイミングでは図５３２（ｅ）に示すように履歴情報の書き込みは実行されない。

【６３１４】

その後、ｔ３のタイミング、ｔ５のタイミング、ｔ６のタイミング、ｔ９のタイミング、ｔ１０のタイミング、ｔ１３のタイミング及びｔ１４のタイミングのそれぞれにおいて、図５３２（ａ）に示すように、第１～第７，第１１バッファ１２２ａ～１２２ｇ，１２２ｋのいずれかに入力されている信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられる。したがって、これら各タイミングにおいて図５３２（ｅ）に示すように履歴情報が書き込まれる。

【６３１５】

図５３２（ｂ）に示すようにｔ４のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って、第８バッファ１２２ｈに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルとなる。この第８バッファ１２２ｈは開閉実行モードの発生の有無に対応している。したがって、図５３２（ｅ）に示すように第８バッファ１２２ｈに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルに切り換わるタイミングであるｔ４のタイミング、及び当該信号の出力状態がＬＯＷレベルに切り換わるタイミングであるｔ７のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、ｔ４のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、ｔ７のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ１１７の履歴情報を確認することで開閉実行モードの実行期間を把握することが可能となる。

【６３１６】

また、履歴用メモリ１１７には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはＲＴＣ情報が含まれるため、当該ＲＴＣ情報を対比することによっても、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が開閉実行モード中のものか否かを区別することが可能となる。

【６３１７】

図５３２（ｃ）に示すようにｔ８のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘って、第９バッファ１２２ｉに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルとなる。この第９バッファ１２２ｉは高頻度サポートモードの発生の有無に対応している。したがって、図５３２（ｅ）に示すように第９バッファ１２２ｉに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルに切り換わるタイミングであるｔ８のタイミング、及び当該信号の出力状態がＬＯＷレベルに切り換わるタイミングであるｔ１１のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、ｔ８のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、ｔ１１のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ１１７の履歴情報を確認することで高頻度サポートモードの実行期間を把握することが可能となる。

【６３１８】

また、履歴用メモリ１１７には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはＲＴＣ情報が含まれるため、当該ＲＴＣ情報を対比することによっても、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が高頻度サポートモード中のものか否かを区別することが可能となる。

【６３１９】
図５３２（ｄ）に示すようにｔ１２のタイミング～ｔ１５のタイミングに亘って、第１０バッファ１２２ｊに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルとなる。この第１０バッファ１２２ｊは前扉枠１４の開放の有無に対応している。したがって、図５３２（ｅ）に示すように第１０バッファ１２２ｊに入力されている信号の出力状態がＨＩレベルに切り換わるタイミングであるｔ１２のタイミング、及び当該信号の出力状態がＬＯＷレベルに切り換わるタイミングであるｔ１５のタイミングのそれぞれにおいて、履歴情報が書き込まれる。この場合、ｔ１２のタイミングで書き込まれる履歴情報には開始情報が含まれ、ｔ１５のタイミングで書き込まれる履歴情報には終了情報が含まれる。これにより、履歴用メモリ１１７の履歴情報を確認することで前扉枠１４が開放状態となっている期間を把握することが可能となる。
【６３２０】
また、履歴用メモリ１１７には履歴情報が時間の経過の順に従って書き込まれる。したがって、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠１４の開放中のものか否かを区別することが可能となる。また、履歴情報にはＲＴＣ情報が含まれるため、当該ＲＴＣ情報を対比することによっても、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの入球が発生したことを示す履歴情報が前扉枠１４の開放中のものか否かを区別することが可能となる。
【６３２１】
次に、主側ＣＰＵ６３にてパチンコ機１０の設定状態の設定が行われた場合に実行される設定値更新信号の出力処理について説明する。図５３３は主側ＣＰＵ６３にて実行される設定値更新信号の出力処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新信号の出力処理はメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１９にて実行される。
【６３２２】
主側ＲＡＭ６５に設けられたパルス個数カウンタに今回設定されたパチンコ機１０の設定値に対応する値を設定する（ステップＳ１２０１）。具体的には、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値をパルス個数カウンタに設定する。その後、管理側ＣＰＵ１１２に向けた設定値更新信号がＨＩレベルとなっているか否かを判定する（ステップＳ１２０２）。既に説明したとおり、設定値更新信号は管理用ＩＣ６６における入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている。ここで、設定値更新信号の出力処理は、メイン処理（図５１４）において入力ポート１２１の第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２に特定させるための処理である認識用処理よりも前のタイミングで実行される。これに対して、第１５バッファ１２２ｏに設定値更新信号が入力されることはパチンコ機１０の設計段階において管理用ＩＣ６６に設定されているため、認識用処理よりも前に設定値更新信号の出力処理が実行されたとしても、管理側ＣＰＵ１１２において第１５バッファ１２２ｏに入力されている信号が設定値更新信号であることを特定することが可能となる。
【６３２３】
ステップＳ１２０２にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられたＬＯＷレベルカウンタの値を１減算し（ステップＳ１２０３）、その１減算後におけるＬＯＷレベルカウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ１２０４）。ＬＯＷレベルカウンタは設定値更新信号がＨＩレベルとなるパルスを複数出力する間において当該設定値更新信号をＬＯＷレベルに所定期間に亘って維持したか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。ＬＯＷレベルカウンタの値が「０」となっている場合（ステップＳ１２０４：ＹＥＳ）、設定値更新信号をＨＩレベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号をＨＩレベルに設定する（ステップＳ１２０５）。
【６３２４】
その後、主側ＲＡＭ６５に設けられたＨＩレベルカウンタに「２０」を設定する（ステッ

プＳ１２０６）。ＨＩレベルカウンタは設定値更新信号をＨＩレベルに維持する期間を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。ＨＩレベルカウンタに設定された値は約１０マイクロ秒周期で１減算されるため、１パルスの出力に際して設定値更新信号は２００マイクロ秒に亘ってＨＩレベルに維持される。このＨＩレベルの維持期間は管理側ＣＰＵ１１２において設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。

【６３２５】

設定値更新信号がＨＩレベルである場合（ステップＳ１２０２：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５のＨＩレベルカウンタの値を１減算し（ステップＳ１２０７）、その１減算後におけるＨＩレベルカウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ１２０８）。ＨＩレベルカウンタの値が「０」となっている場合（ステップＳ１２０８：ＹＥＳ）、設定値更新信号をＬＯＷレベルに設定するタイミングとなっていることを意味するため、設定値更新信号をＬＯＷレベルに設定する（ステップＳ１２０９）。

【６３２６】

その後、主側ＲＡＭ６５のパルス個数カウンタの値を１減算し（ステップＳ１２１０）、その１減算後におけるパルス個数カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ１２１１）。パルス個数カウンタの値が「０」となっていない場合（ステップＳ１２１１：ＮＯ）、今回設定されたパチンコ機１０の設定値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号の出力が完了していないことを意味するため、主側ＲＡＭ６５のＬＯＷレベルカウンタに「２０」を設定する（ステップＳ１２１２）。ＬＯＷレベルカウンタに設定された値は約１０マイクロ秒周期で１減算されるため、設定値更新信号による複数のパルス出力間において２００マイクロ秒に亘ってＬＯＷレベルに維持される。このＬＯＷレベルの維持期間は管理側ＣＰＵ１１２において設定値更新信号がＨＩレベルからＬＯＷレベルに変更されたことを特定するのに十分な期間となっている。

【６３２７】

パルス個数カウンタの値が「０」となっている場合（ステップＳ１２１１：ＹＥＳ）、今回設定されたパチンコ機１０の設定値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号の出力が完了したことを意味するため、設定値識別終了コマンドの出力処理を実行する（ステップＳ１２１３）。設定値識別終了コマンドは、今回設定されたパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための設定値更新信号の出力が完了したことを管理側ＣＰＵ１１２に認識させるためのコマンドである。設定値識別終了コマンドの出力に際しては識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドと同様に第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力される第１～第８信号が利用される。但し、設定値識別終了コマンドの信号パターンは識別開始コマンド、種類識別コマンド及び識別終了コマンドとは異なっている。

【６３２８】

上記のとおり設定値更新信号の出力処理では、今回の動作電力の供給開始時に設定されたパチンコ機１０の設定値の値に対応する数分の設定値更新信号によるパルス信号を管理用ＩＣ６６に出力する。管理側ＣＰＵ１１２は設定更新認識用処理を実行することにより、当該設定値更新信号によるパルス信号の数を把握して、それに基づき今回設定されたパチンコ機１０の設定値を把握する。

【６３２９】

図５３４は管理側ＣＰＵ１１２にて実行される設定更新認識用処理を示すフローチャートである。なお、設定更新認識用処理は、管理処理（図５２８）のステップＳ９０２にて実行される。

【６３３０】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ１３０１）。ステップＳ１３０１にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ１３０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１

０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。

【６３３１】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ１３０３）。ステップＳ１３０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ１３０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

【６３３２】

ステップＳ１３０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ１３０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１３０５）。ステップＳ１３０５にて否定判定をした場合、ステップＳ１３０３の処理に戻る。

【６３３３】

ステップＳ１３０５にて肯定判定をした場合、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ１３０６）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１３０７）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ１３０６にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６３３４】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１３０８）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６３３５】

上記のように設定更新認識用処理が実行されることにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合には、当該設定が行われたこと、当該設定が行われた日時、及び当該設定が行われた場合の設定値の組合せが履歴情報として履歴用エリア１２４に格納される。これにより、読み取り用端子６８ｄに接続した外部装置を利用して履歴用メモリ１１７に格納された情報を読み出して解析することにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された日時及び当該設定が行われた場合の設定値の内容を把握することが可能となる。

【６３３６】

ここで、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている情報はそのまま維持される。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたとしても履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されないようにすることが可能となるとともに後述する各種パラメータはパチンコ機１０の設定状態の変更タイミングの前後を跨いで存在する履歴情報を利用して算出される。この場合に、上記のとおりパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された日時は履歴用メモリ１１７に記憶されるため、

読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続して履歴用メモリ１１７に格納された情報を読み取ることで、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたタイミング以後であって当該設定状態が維持されている期間における各種パラメータを演算することが可能となる。

【６３３７】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される表示出力処理について、図５３５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示出力処理は、管理処理（図５２８）のステップＳ９０９にて実行される。

【６３３８】

まず演算タイミングであるか否かを判定する（ステップＳ１４０１）。管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始されてから５１秒が経過した場合、又は前回ステップＳ１４０１にて肯定判定をしてから５１秒が経過した場合、ステップＳ１４０１にて肯定判定をする。ステップＳ１４０１にて肯定判定をした場合、通常時の各種入球個数を演算する（ステップＳ１４０２）。具体的には、まず履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４においてアウト口２４ａであることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、アウト口２４ａへの入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において一般入賞口３１であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、一般入賞口３１への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において特電入賞装置３２であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、特電入賞装置３２への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において第１作動口３３であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、第１作動口３３への入球個数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において第２作動口３４であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、第２作動口３４への入球個数を演算する。

【６３３９】

その後、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５を参照することで、前扉枠１４が開放状態である状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０３）。履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、前扉枠１４であることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の履歴情報はいずれも前扉枠１４が開放状態におけるものとして扱う。

【６３４０】

その後、ステップＳ１４０２及びステップＳ１４０３の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップＳ１４０４）。具体的には、まずステップＳ１４０２で算出した

各入球個数から、ステップＳ１４０３にて算出した前扉枠１４が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第１～第８パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０２にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ１とし、ステップＳ１４０２にて算出した一般入賞口３１の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ２とし、ステップＳ１４０２にて算出した特電入賞装置３２の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した特電入賞装置３２の入球個数の差を入球個数Ｋ３とし、ステップＳ１４０２にて算出した第１作動口３３の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ４とし、ステップＳ１４０２にて算出した第２作動口３４の入球個数に対するステップＳ１４０３にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ５とする。

・第１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１」とする）・第２パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数Ｋ２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合・第３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合・第４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ２」とする）・第５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１＋Ｋ２＋Ｋ３＋Ｋ４＋Ｋ５）の割合（以下、この割合を「Ｄ３」とする）・第６パラメータ：Ｄ１－（Ｄ２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ３×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）・第７パラメータ：（Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合・第８パラメータ：Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（Ｋ２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合

ステップＳ１４０４では演算結果である上記第１～第８パラメータを演算結果用メモリ１３１における通常時用記憶エリアに記憶させる。当該通常時用記憶エリアに記憶された上記第１～第８パラメータは次回のステップＳ１４０４が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４０４が実行されて上記第１～第８パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第１～第８パラメータが通常時用記憶エリアに記憶されることで、それまで通常時用記憶エリアに記憶されていた前回の第１～第８パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４１】

その後、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５を参照することで、開閉実行モードである状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０５）。履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において開閉実行モードであることを示

す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の履歴情報はいずれも開閉実行モードにおけるものとして扱う。

【６３４２】

その後、ステップＳ１４０５にて特定した開閉実行モードである期間のうち、前扉枠１４が開放状態である状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０６）。これら入球個数の演算の方法は、ステップＳ１４０５にて特定した開閉実行モードである期間を前提とする点を除き、ステップＳ１４０３の場合と同様である。

【６３４３】

その後、ステップＳ１４０５及びステップＳ１４０６の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップＳ１４０７）。具体的には、まずステップＳ１４０５にて算出した各入球個数から、ステップＳ１４０６にて算出した前扉枠１４が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第１１～第１８パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０５にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ１１とし、ステップＳ１４０５にて算出した一般入賞口３１の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ１２とし、ステップＳ１４０５にて算出した特電入賞装置３２の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した特電入賞装置３２の入球個数の差を入球個数Ｋ１３とし、ステップＳ１４０５にて算出した第１作動口３３の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ１４とし、ステップＳ１４０５にて算出した第２作動口３４の入球個数に対するステップＳ１４０６にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ１５とする。

・第１１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１１」とする）・第１２パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数Ｋ１２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合・第１３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ１３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合・第１４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ１４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１２」とする）・第１５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ１５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ１１＋Ｋ１２＋Ｋ１３＋Ｋ１４＋Ｋ１５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１３」とする）・第１６パラメータ：Ｄ１１－（Ｄ１２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ１３×「第２作動口３４への入賞に対する

賞球個数」）・第１７パラメータ：（Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合・第１８パラメータ：Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（Ｋ１２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ１５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合

ステップＳ１４０７では演算結果である上記第１１～第１８パラメータを演算結果用メモリ１３１における開閉実行モード時用記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード時用記憶エリアに記憶された上記第１１～第１８パラメータは次回のステップＳ１４０７が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４０７が実行されて上記第１１～第１８パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第１１～第１８パラメータが開閉実行モード時用記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード時用記憶エリアに記憶されていた前回の第１１～第１８パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４４】

その後、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間に存在している履歴情報格納エリア１２５を参照することで、高頻度サポートモードである状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０８）。履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との間の期間は、これら履歴情報格納エリア１２５に格納されているＲＴＣ情報から算出される。また、連番となるポインタ情報の全体において、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５と、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５との区間が複数存在している場合にはその区間の合計分の各入球個数を演算する。また、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５が存在しているものの、当該履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５に高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び終了情報が格納されていない場合、高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５よりも後の時間に対応するＲＴＣ情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の履歴情報はいずれも高頻度サポートモードにおけるものとして扱う。

【６３４５】

その後、ステップＳ１４０８にて特定した高頻度サポートモードである期間のうち、前扉枠１４が開放状態である状況で発生したアウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のそれぞれへの入球個数を演算する（ステップＳ１４０９）。これら入球個数の演算の方法は、ステップＳ１４０８にて特定した高頻度サポートモードである期間を前提とする点を除き、ステップＳ１４０３の場合と同様である。

【６３４６】

その後、ステップＳ１４０８及びステップＳ１４０９の演算結果を利用して各種パラメータを演算する（ステップＳ１４１０）。具体的には、まずステップＳ１４０８にて算出し

た各入球個数から、ステップＳ１４０９にて算出した前扉枠１４が開放中に発生した各入球個数を減算する。そして、その減算後における各入球個数を利用して以下の第２１～第２６パラメータを演算する。なお、ステップＳ１４０８にて算出したアウト口２４ａの入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出したアウト口２４ａの入球個数の差を入球個数Ｋ２１とし、ステップＳ１４０８にて算出した一般入賞口３１の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した一般入賞口３１の入球個数の差を入球個数Ｋ２２とし、ステップＳ１４０８にて算出した特電入賞装置３２の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した特電入賞装置３２の入球個数の差を入球個数Ｋ２３とし、ステップＳ１４０８にて算出した第１作動口３３の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した第１作動口３３の入球個数の差を入球個数Ｋ２４とし、ステップＳ１４０８にて算出した第２作動口３４の入球個数に対するステップＳ１４０９にて算出した第２作動口３４の入球個数の差を入球個数Ｋ２５とする。

・第２１パラメータ：遊技球の合計払出個数（Ｋ２２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ２５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合（以下、この割合を「Ｄ１１」とする）・第２２パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数Ｋ２２／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合・第２３パラメータ：特電入賞装置３２への遊技球の合計入球個数Ｋ２３／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合・第２４パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数Ｋ２４／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合（以下、この割合を「Ｄ２２」とする）・第２５パラメータ：第２作動口３４への遊技球の合計入球個数Ｋ２５／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ２１＋Ｋ２２＋Ｋ２３＋Ｋ２４＋Ｋ２５）の割合（以下、この割合を「Ｄ２３」とする）・第２６パラメータ：Ｄ２１－（Ｄ２２×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｄ２３×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）

ステップＳ１４１０では演算結果である上記第２１～第２６パラメータを演算結果用メモリ１３１における高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶された上記第２１～第２６パラメータは次回のステップＳ１４１０が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４１０が実行されて上記第２１～第２６パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第２１～第２６パラメータが高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード時用記憶エリアに記憶されていた前回の第２１～第２６パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４７】

その後、開閉実行モードの発生頻度を演算して記憶する（ステップＳ１４１１）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において開閉実行モードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、開閉実行モードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する。なお、開閉実行モードの発生回数を発生回数Ｋ３１とし、遊技回の発生回数を発生回数Ｋ３２とする。

・第３１パラメータ：Ｋ３１／Ｋ３２

ステップＳ１４１１では演算結果である上記第３１パラメータを演算結果用メモリ１３１における開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶された上記第３１パラメータは次回のステップＳ１４１１が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４１１が実行されて上記第３１パラメータ

が演算された場合、その新たに演算された上記第３１パラメータが開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶されることで、それまで開閉実行モード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第３１パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４８】

その後、高頻度サポートモードの発生頻度を演算して記憶する（ステップＳ１４１２）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において高頻度サポートモードであることを示す対応関係情報及び開始情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、高頻度サポートモードの発生回数を演算する。また、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、遊技回の発生回数を演算する。そして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する。なお、高頻度サポートモードの発生回数を発生回数Ｋ４１とし、遊技回の発生回数を発生回数Ｋ４２とし、ステップＳ１４１１にて演算された開閉実行モードの発生回数を発生回数Ｋ４３とする。

・第４１パラメータ：Ｋ４１／Ｋ４２・第４２パラメータ：Ｋ４１／Ｋ４３

ステップＳ１４１２では演算結果である上記第４１～第４２パラメータを演算結果用メモリ１３１における高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶させる。当該高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶された上記第４１～第４２パラメータは次回のステップＳ１４１２が実行されるまで記憶保持される。つまり、次回のステップＳ１４１２が実行されて上記第４１～第４２パラメータが演算された場合、その新たに演算された上記第４１～第４２パラメータが高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されることで、それまで高頻度サポートモード頻度用記憶エリアに記憶されていた前回の第４１～第４２パラメータの演算結果が上書きされる。

【６３４９】

ステップＳ１４０１にて否定判定をした場合、又はステップＳ１４１２の処理を実行した場合、表示用処理を実行する（ステップＳ１４１３）。図５３６は表示用処理を示すフローチャートである。

【６３５０】

まず管理側ＲＡＭ１１４に設けられた更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ１５０１）。更新タイミングカウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。管理側ＣＰＵ１１２は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御することにより、上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータの演算結果を報知する。この場合、第１報知用表示装置６９ａでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを１００倍した値のうち、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。そして、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいては、上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第４２パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第１パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は２秒となっている。

【６３５１】

ここで、管理側ＣＰＵ１１２における上記各種パラメータの演算周期は５１秒となっている。これに対して、各種パラメータの数は２５個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は２秒となっている。したがって、管理側ＣＰＵ１

１２にて演算された各種パラメータは少なくとも１回は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となる。
【６３５２】
ステップＳ１５０１の処理を実行した場合、１減算後における更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ１５０２）。ステップＳ１５０２にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４に設けられている表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ１５０３）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「２４」を超えた場合（ステップＳ１５０４：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ１５０５）。
【６３５３】
表示対象カウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となっているパラメータの種類を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータと、「０」～「２４」の表示対象カウンタの取り得る値とは１対１で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「０」である場合、最初の表示対象である第１パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「２４」である場合、最後の表示対象である第４２パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となる。
【６３５４】
ステップＳ１５０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ１５０５の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第１報知用表示装置６９ａを表示制御する（ステップＳ１５０６）。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ１３１から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍し、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示されるようにする（ステップＳ１５０７）。ステップＳ１５０６及びステップＳ１５０７により第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて表示された内容は次回の更新タイミングとなるまで、又は管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が停止されるまで継続される。その後、管理側ＲＡＭ１１４の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として２秒に対応する値を設定する（ステップＳ１５０８）。
【６３５５】
上記のように表示用処理が実行されることにより、管理側ＣＰＵ１１２に動作電力の供給が開始されている場合、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機１０の状態に関係なく第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示制御が実行されるようにすることにより、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【６３５６】
第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示は管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された後であって主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ１３１に記憶されている情報は履歴用メモリ１１７に記憶されている情報と同様に、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。
【６３５７】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にパチンコ機１０の設定状態の設定

が行われる場合、変更途中の設定値に対応する情報が第３報知用表示装置６９ｃにて表示されることとなるが、当該設定値に対応する情報の表示は主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドが送信される前に行われるのに対して、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示は主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドが送信された後に開始される。これにより、第３報知用表示装置６９ｃが設定値に対応する情報の表示と遊技履歴の管理結果の表示とを行うための表示装置として兼用されている構成であっても、これらの表示の表示期間が重複してしまわないようにすることが可能となる。

【６３５８】

また、設定値に対応する情報の表示が行われる場合には第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂが非表示とされる。これに対して、遊技履歴の管理結果の表示が行われている場合、第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂが非表示とならない。これにより、第３報知用表示装置６９ｃにおいて設定値に対応する情報の表示及び遊技履歴の管理結果の表示のうちいずれが行われているのかを識別することが可能となる。

【６３５９】

次に、ＭＰＵ６２の読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置に、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶された各種パラメータを出力するための処理構成について説明する。図５３７（ａ）は主側ＣＰＵ６３にて実行されるデータ出力用処理を示すフローチャートである。なお、データ出力用処理はメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１２にて実行される。

【６３６０】

データ出力用処理では、まず読み取り用端子６８ｄに外部装置が電気的に接続されていることを示す接続信号を、読み取り用端子６８ｄから受信しているか否かを判定する（ステップＳ１６０１）。ステップＳ１６０１にて否定判定をした場合にはそのまま本データ出力用処理を終了する。この場合、データ出力用処理が実行されるようにするためには主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再度開始されるようにする必要がある。これにより、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには、読み取り用端子６８ｄに外部装置を電気的に接続した状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある。主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給の停止操作及び開始操作を行うための電源スイッチは裏パックユニット１５の背面に搭載された払出機構部７３に設けられているため、これら停止操作及び開始操作を行うためには外枠１１に対して遊技機本体１２を開放させて裏パックユニット１５の背面を露出させる必要がある。このような事情において、履歴情報及び各種パラメータの外部出力が行われるようにするためには読み取り用端子６８ｄに外部装置を電気的に接続した状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されるようにする必要がある構成とすることで、履歴情報及び各種パラメータを読み取る操作を遊技ホールの管理者以外が行おうとしても、それを行いづらくさせることが可能となる。

【６３６１】

ステップＳ１６０１にて肯定判定をした場合、読み取り用端子６８ｄから制御情報確認用の信号を受信しているか否かを判定することで、読み取り用端子６８ｄへの外部装置の今回の接続が主側ＲＯＭ６４の制御情報（プログラム及びデータ）の確認に対応しているか否かを判定する（ステップＳ１６０２）。外部装置は制御情報の確認と、履歴情報及び各種パラメータの確認との両方を行うことが可能な構成であり、外部装置に対する手動操作により制御情報の確認が選択されている場合には外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、外部装置に対する手動操作により履歴情報及び各種パラメータの確認が選択されている場合には外部装置から履歴確認用の信号が送信される。なお、これに限定されることはなく、制御情報確認用の外部装置と履歴確認用の外部装置とが別である構成としてもよい。この場合、読み取り用端子６８ｄに制御情報確認用の外部装置が電気的に接続されている場合には当該外部装置から制御情報確認用の信号が送信され、読み取り用端子６８ｄに履歴確認用の外部装置が電気的に接続されている場合には当該外部装置から履歴確認

用の信号が送信される。
【６３６２】
ステップＳ１６０２にて肯定判定をした場合には、制御情報確認用の出力処理を実行する（ステップＳ１６０３）。当該出力処理では、主側ＲＯＭ６４から制御情報としてプログラム及びデータを読み出し、その読み出した制御情報を読み取り用端子６８ｄに出力する。これにより、当該読み取り用端子６８ｄに電気的に接続されている外部装置において制御情報を読み取ることが可能となり、制御情報が正規のものであるか否か又は正常なものであるか否かの確認を行うことが可能となる。
【６３６３】
ステップＳ１６０２にて否定判定をした場合には、管理側ＣＰＵ１１２に出力指示信号を送信する（ステップＳ１６０４）。具体的には、出力指示信号の出力状態をＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換える。このＨＩレベルの出力状態は特定期間に亘って継続される。この特定期間は、第１６バッファ１２２ｐにＨＩレベルの出力指示信号が入力されていることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するのに十分な期間となっている。出力指示信号の出力状態がＨＩレベルに切り換えられることにより、管理側ＣＰＵ１１２において履歴情報を出力するための処理が実行される。
【６３６４】
具体的には、図５３７（ｂ）のフローチャートに示すように管理側ＣＰＵ１１２は入力ポート１２１の第１６バッファ１２２ｐに入力されている出力指示信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ１７０１：ＹＥＳ）、履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報及び演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータを読み出し、その読み出した履歴情報及び各種パラメータを読み取り用端子６８ｄに出力する（ステップＳ１７０２）。これにより、当該読み取り用端子６８ｄに電気的に接続されている外部装置において履歴情報及び各種パラメータを読み取ることが可能となり、遊技履歴の管理結果の情報を解析することが可能となる。また、管理側ＣＰＵ１１２は履歴情報を読み取り用端子６８ｄに出力した場合、履歴用メモリ１１７を「０」クリアする（ステップＳ１７０３）。履歴用メモリ１１７の履歴情報は外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合にのみ消去される。
【６３６５】
データ出力用処理（図５３７（ａ））の説明に戻り、ステップＳ１６０３の処理を実行した場合、又はステップＳ１６０４の処理を実行した場合、読み取り用端子６８ｄへの外部装置の電気的な接続が継続されているか否かを判定する（ステップＳ１６０５）。継続されている場合には（ステップＳ１６０５：ＹＥＳ）、そのままステップＳ１６０５にて待機する。これにより、読み取り用端子６８ｄに対する外部装置の接続が解除されるまでは、データ出力用処理よりも後の実行順序に設定されている処理が実行されないようにすることが可能となる。読み取り用端子６８ｄへの外部装置の接続が解除された場合（ステップＳ１６０５：ＮＯ）、本データ出力用処理を終了する。
【６３６６】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【６３６７】
一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかに遊技球が入球した場合に遊技球が払い出されるため、遊技者はこれら入球部のいずれかに遊技球が入球することを期待しながら遊技を行うこととなる。当該構成において、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４（以下、履歴対象入球部ともいう）のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が管理用ＩＣ６６の履歴用メモリ１１７にて記憶されることとなる。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度を管理するための情報をパチンコ機１０にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで各履歴対象入球部への遊技球の入球態様の管理を適切に行うことが可能となる。また、履歴情報がパチンコ機１０自身にて記憶保持されることにより、履歴情報への不正なアク

セスや不正な改変を阻止することが可能となる。
【６３６８】
遊技領域ＰＡから遊技球を排出させる全ての入球部が、履歴情報の記憶処理の実行対象となるとともに履歴情報を利用した管理の対象となる。これにより、任意の履歴対象入球部についての入球頻度を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。また、遊技領域ＰＡから排出される遊技球の個数に対する各履歴対象入球部への遊技球の入球個数の割合を、履歴情報を利用して管理することが可能となる。
【６３６９】
履歴情報には当該履歴情報を記憶させる契機となった履歴対象入球部に遊技球が入球したタイミングに対応する情報であるＲＴＣ情報が含まれている。これにより、履歴情報を利用することで、履歴対象入球部への遊技球の入球履歴を詳細に把握することが可能となる。
【６３７０】
履歴用メモリ１１７には、履歴対象入球部に遊技球が入球したことに対応する履歴情報だけではなく、開閉実行モード中であるか否かを示す履歴情報、高頻度サポートモード中であるか否かを示す履歴情報、及び前扉枠１４が開放中であるか否かを示す履歴情報が記憶される。これにより、これら各状況であるか否かを区別して、履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。
【６３７１】
履歴用メモリ１１７に格納された履歴情報を、パチンコ機１０外部の装置である外部装置に出力することが可能である。これにより、外部装置にて履歴情報を読み取り、その読み取った履歴情報を利用して履歴対象入球部への遊技球の入球態様を分析することが可能となる。
【６３７２】
ＭＰＵ６２には読み取り用端子６８ｄが設けられており、当該読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置により主側ＲＯＭ６４からプログラムを読み出すことが可能である。これにより、プログラムが正常なものであるか否かを確認することが可能となる。当該構成において、プログラムを外部出力するための読み取り用端子６８ｄを利用して、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報が外部出力される。これにより、構成が複雑化してしまうことを阻止しながら、履歴情報を外部出力することが可能となる。
【６３７３】
読み取り用端子６８ｄから出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるかを特定し、その特定結果に対応する側の情報が読み取り用端子６８ｄを通じて外部出力される。これにより、プログラムを外部出力するための読み取り用端子６８ｄを利用して履歴情報が外部出力される構成において、外部出力の対象となる情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれであるのかがパチンコ機１０側にて特定され、その特定された情報が外部出力される。よって、読み取り用端子６８ｄが兼用される構成であっても必要な情報のみを読み出すことが可能となる。
【６３７４】
読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置から受信する情報に基づき、当該読み取り用端子６８ｄから出力すべき情報がプログラム及び履歴情報のうちいずれの情報であるのかが特定される。これにより、外部出力の対象となる情報の選択に関する構成が複雑化してしまわないようにすることが可能となる。
【６３７５】
プログラムを予め記憶する主側ＲＯＭ６４を有するＭＰＵ６２が、管理用ＩＣ６６及び読み取り用端子６８ｄを有する。これにより、読み取り用端子６８ｄに対する信号経路をＭＰＵ６２内に集約することが可能となる。よって、読み取り用端子６８ｄへの信号経路に対する不正なアクセスを行いづらくさせながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【６３７６】
一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれかへの

遊技球の入球に基づき遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する主側ＣＰＵ６３とは別に管理側ＣＰＵ１１２が設けられており、当該管理側ＣＰＵ１１２にて履歴用メモリ１１７に履歴情報が記憶されるようにするための処理が実行される。これにより、主側ＣＰＵ６３の処理負荷が極端に増加してしまわないようにしながら、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を管理することが可能となる。

【６３７７】

主側ＣＰＵ６３と管理側ＣＰＵ１１２とがＭＰＵ６２として同一のチップに設けられている。これにより、これら主側ＣＰＵ６３と管理側ＣＰＵ１１２との間の通信経路への不正なアクセスを阻止することが可能となる。

【６３７８】

主側ＣＰＵ６３は各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する情報を、入球検知センサ４２ａ～４８ａのそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用ＩＣ６６の入力ポート１２１の各バッファ１２２ａ～１２２ｇに送信する。これにより、主側ＣＰＵ６３から送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｇ（すなわち各信号経路）とが対応することとなり、管理側ＣＰＵ１１２にて各情報の種類を区別するための構成を簡素化することが可能となる。

【６３７９】

主側ＣＰＵ６３は開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、前扉枠１４が開放中であるか否かに対応する情報、及び遊技回が開始されたことに対応する情報を、これら各状況のそれぞれに対応する信号経路を利用して、管理用ＩＣ６６の入力ポート１２１の各バッファ１２２ｈ～１２２ｋに送信する。これにより、これら各状況に対応する情報の種類と各バッファ１２２ｈ～１２２ｋ（すなわち各信号経路）とが対応することとなり、管理側ＣＰＵ１１２にて各情報の種類を区別するための構成を簡素化することが可能となる。

【６３８０】

主側ＣＰＵ６３は、各バッファ１２２ａ～１２２ｋ（すなわち各信号経路１１８ａ～１１８ｋ）がいずれの種類の情報に対応しているのかを示す対応関係情報を管理側ＣＰＵ１１２に送信する。これにより、当該対応関係情報を管理用ＩＣ６６において予め記憶しておく必要が生じない。よって、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。

【６３８１】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に当該主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に対応関係情報が送信される。これにより、履歴対象入球部への遊技球の入球が発生し得る状況においては、主側ＣＰＵ６３から送信される情報と履歴対象入球部との対応関係を管理用ＩＣ６６にて特定可能となるようにすることが可能となる。

【６３８２】

履歴対象入球部への遊技球の入球の有無を示す情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｇを利用して、対応関係情報が主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される。これにより、対応関係情報を送信するための専用の信号経路を設ける構成に比べて通信に関する構成を簡素化することが可能となる。

【６３８３】

管理用ＩＣ６６には対応関係用メモリ１１６が設けられており、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信された対応関係情報は対応関係用メモリ１１６にて記憶される。これにより、送信対象の情報に対応する履歴対象入球部を管理用ＩＣ６６にて特定可能とする情報を、主側ＣＰＵ６３から各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果の情報を送信する度に提供する必要がなくなる。よって、主側ＣＰＵ６３から送信される各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果の情報の情報量を抑えることが可能となる。

【６３８４】

主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に出力されている出力指示信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わることにより、管理用ＩＣ６６から読み取り用端子６８ｄへの情報出力が行われる。この場合に、第１６バッファ１２２ｐに対応する信号経路が出

力指示信号に対応していることは、主側ＣＰＵ６３からの対応関係情報を受信しなくても管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能となっている。これにより、対応関係情報の送信に関する構成が極端に複雑化してしまわないようにすることが可能となる。

【６３８５】

管理用ＩＣ６６には、主側ＣＰＵ６３からの情報を受信することが可能なバッファ１２２ａ～１２２ｐとして、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信する必要がある情報の種類数よりも多い数のバッファが設けられている。これにより、パチンコ機１０の機種に応じて当該情報の種類数が増減する場合であってもバッファ１２２ａ～１２２ｐに関する構成を変更することなく対応することが可能となる。よって、管理用ＩＣ６６の汎用性を高めることが可能となる。

【６３８６】

管理用ＩＣ６６から履歴情報が読み取り用端子６８ｄに送信される場合、当該履歴情報に対応する履歴対象入球部の種類を示す対応関係情報が各履歴情報に含まれている。これにより、読み取った履歴情報を利用して、各履歴対象入球部への遊技球の入球態様を特定することが可能となる。

【６３８７】

管理用ＩＣ６６において、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用することにより、所定の期間における遊技領域ＰＡの遊技球の入球態様に対応する各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）が演算される。そして、これら演算された結果の各種パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて順次表示される。これにより、履歴情報を利用して演算した結果である各種パラメータをパチンコ機１０にて報知することが可能となる。

【６３８８】

前扉枠１４が開放中である状況に対応する履歴情報を除外した状態で各種パラメータが演算される。これにより、前扉枠１４が閉鎖状態である正常な状況における各種パラメータを導き出すことが可能となる。また、開閉実行モードである状況及び高頻度サポートモードである状況のそれぞれに対応した各種パラメータが演算される。これにより、各状況に応じた遊技球の入球態様を遊技ホールの管理者などが把握することが可能となる。

【６３８９】

履歴用メモリ１１７の履歴情報が外部装置に出力された場合、履歴用メモリ１１７のクリア処理が実行されることにより当該履歴用メモリ１１７が初期化される。これにより、履歴用メモリ１１７の記憶容量を超えてしまうほどの履歴情報が履歴用メモリ１１７への記憶対象となってしまい、本来なら記憶保持されるべき履歴情報が上書きによって消去されてしまうという事象を発生しづらくさせることが可能となる。

【６３９０】

第１作動口３３や第２作動口３４への遊技球の入球が発生した場合にそれに対応する外部出力が外部端子板９７を通じて行われる構成において、履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される。これにより、外部端子板９７を通じて外部出力される情報を利用することで第１作動口３３や第２作動口３４への遊技球の入球個数及び入球頻度を簡易的に把握しながら、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用することで履歴対象入球部への遊技球の入球個数及び入球頻度を正確に把握することが可能となる。

【６３９１】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率が「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する。これにより、単一のパチンコ機１０であっても低確率モードにおいて大当たり結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【６３９２】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる

確率についてはパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない。これにより、大当たり結果となる確率に対するパチンコ機１０の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、高確率モードにおいて参照される高確当否テーブル６４ｇをパチンコ機１０の設定状態のいずれであっても共通のものとすることが可能となるため、主側ＲＯＭ６４において当否テーブル６４ａ～６４ｇを予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【６３９３】

低確率モードにおいて大当たり結果となる確率については「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する一方、大当たり結果の種類の振分態様はパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない。これにより、パチンコ機１０の設定状態の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。また、大当たり結果の種類を振り分ける場合に参照される振分テーブル６４ｈをパチンコ機１０の設定状態のいずれであっても共通のものとすることが可能となるため、主側ＲＯＭ６４において振分テーブル６４ｈを予め記憶するための記憶容量の増大化を抑制することが可能となる。

【６３９４】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴用メモリ１１７に継続して記憶させておくことが可能となり、長期間に亘って履歴用メモリ１１７に累積された履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【６３９５】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持されている構成において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【６３９６】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われることで履歴用メモリ１１７にそれに対応する履歴情報が記憶される場合、その設定値に対応する情報が当該履歴情報に含まれる。これにより、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。

【６３９７】

設定値更新処理（図５１５）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図５１５）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図５１５）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【６３９８】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定１」となっている。したがって、設定値更新処理（図５１５）が開始された場合には有利度が最も低い「設定１」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図５１５）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図５１５）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【６３９９】

なお、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ１１７においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。

【６４００】
また、演算タイミングとなることで各種パラメータを演算する場合、履歴用メモリ１１７においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対応する履歴情報であって設定値の変更に対応する履歴情報を基準として、それよりも後に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータを演算する構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態が変更された後のタイミングにおける遊技履歴の管理結果を各種パラメータとして導出することが可能となる。
【６４０１】
また、主制御装置６０の基板ボックス６０ａに読み取り用端子６８ｄを露出させるための開口部が設けられている構成としたが、当該開口部が設けられておらず読み取り用端子６９ｄが対向壁部６０ｂにより覆われている構成としてもよい。この場合、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続するためには基板ボックス６０ａを開放させる必要が生じる。
【６４０２】
＜第３４実施形態＞
本実施形態ではパチンコ機１０の設定状態に対応する当否テーブルの内容が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６４０３】
図５３８は本実施形態における主側ＲＯＭ６４に記憶されている各種テーブルを説明するための説明図である。
【６４０４】
図５３８に示すように主側ＲＯＭ６４には設定１用エリア１６１と、設定２用エリア１６２と、設定３用エリア１６３と、設定４用エリア１６４と、設定５用エリア１６５と、設定６用エリア１６６と、が設けられている。設定１用エリア１６１には、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定１用の低確当否テーブル１６１ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定１用の高確当否テーブル１６１ｂと、が記憶されている。設定２用エリア１６２には、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定２用の低確当否テーブル１６２ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定２」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定２用の高確当否テーブル１６２ｂと、が記憶されている。設定３用エリア１６３には、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定３用の低確当否テーブル１６３ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定３」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定３用の高確当否テーブル１６３ｂと、が記憶されている。
【６４０５】
設定４用エリア１６４には、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定４用の低確当否テーブル１６４ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定４」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定４用の高確当否テーブル１６４ｂと、が記憶されている。設定５用エリア１６５には、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定５用の低確当否テーブル１６５ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定５」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定５用の高確当否テーブル１６５ｂと、が記憶されている。設定６用エリア１６６には、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される設定６用の低確当否テーブル１６６ａと、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される設定６用の高確当否テーブル１６６ｂと、が記憶されている。
【６４０６】

低確当否テーブル１６１ａ～１６６ａのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定１用の低確当否テーブル１６１ａが参照された場合には約１／３２０で大当たり結果となり、設定２用の低確当否テーブル１６２ａが参照された場合には約１／３１０で大当たり結果となり、設定３用の低確当否テーブル１６３ａが参照された場合には約１／３００で大当たり結果となり、設定４用の低確当否テーブル１６４ａが参照された場合には約１／２９０で大当たり結果となり、設定５用の低確当否テーブル１６５ａが参照された場合には約１／２８０で大当たり結果となり、設定６用の低確当否テーブル１６６ａが参照された場合には約１／２７０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が低確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

【６４０７】

高確当否テーブル１６１ｂ～１６６ｂのそれぞれに設定されている大当たり結果の当選確率は相互に異なっている。具体的には、設定１用の高確当否テーブル１６１ｂが参照された場合には約１／４５で大当たり結果となり、設定２用の高確当否テーブル１６２ｂが参照された場合には約１／４０で大当たり結果となり、設定３用の高確当否テーブル１６３ｂが参照された場合には約１／３５で大当たり結果となり、設定４用の高確当否テーブル１６４ｂが参照された場合には約１／３０で大当たり結果となり、設定５用の高確当否テーブル１６５ｂが参照された場合には約１／２５で大当たり結果となり、設定６用の高確当否テーブル１６６ｂが参照された場合には約１／２０で大当たり結果となる。これにより、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が高確率モードにおいて大当たり結果が発生し易くなり、遊技者にとって有利となる。

【６４０８】

つまり、上記第３３実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率はパチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率は「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となる構成としたが、本実施形態では低確率モードにおける大当たり結果の当選確率及び高確率モードにおける大当たり結果の当選確率の両方が、パチンコ機１０の設定状態が高い設定値であるほど高くなる構成となっている。これにより、高い設定値が設定されていることに対する遊技者の有利度を高めることが可能となる。

【６４０９】

また、最も高い設定状態である「設定６」の場合における低確率モードの大当たり結果の当選確率であっても、最も低い設定状態である「設定１」の場合における高確率モードの大当たり結果の当選確率よりも低く設定されている。これにより、パチンコ機１０の設定状態が「設定１」である場合の遊技者の有利度が極端に低くなってしまわないようにすることが可能となるとともに、パチンコ機１０の設定状態が「設定６」である場合の遊技者の有利度が極端に高くなってしまわないようにすることが可能となる。

【６４１０】

一方、振分テーブル６４ｈは上記第３３実施形態と同様に、「設定１」～「設定６」のいずれの設定状態であっても共通となるように１種類のみ設けられている。これにより、大当たり結果の振分態様についてパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となるとともに、振分テーブル６４ｈを主側ＲＯＭ６４にて予め記憶するための記憶容量を抑えることが可能となる。

【６４１１】

なお、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が低くなる構成としてもよい。この場合、低確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、高確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態が低い設定値ほど遊技者にとって有利となるようにすることが可能となる。

【６４１２】

また、高確率モードにおける大当たり結果の当選確率についてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値である方が高くなる一方、低確率モードにおける大当たり結果の当選確率については「設定１」～「設定６」の設定状態において一定である構成としてもよい。この場合、高確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態が高い設定値ほど遊技者にとって有利となり、低確率モードにおいてはパチンコ機１０の設定状態による有利又は不利が生じないようにすることが可能となる。

【６４１３】

＜第３５実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合における遊技履歴の管理結果の扱いが上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６４１４】

管理用ＩＣ６６には情報を記憶するためのメモリとして上記第３３実施形態における各メモリに加えて別保存用メモリ１７１が設けられている。図５３９は別保存用メモリ１７１を説明するための説明図である。別保存用メモリ１７１は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。

【６４１５】

別保存用メモリ１７１には第１別保存エリア１７２、第２別保存エリア１７３、第３別保存エリア１７４、第４別保存エリア１７５及び第５別保存エリア１７６が設けられている。これら第１～第５別保存エリア１７２～１７６にはパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合に算出された遊技履歴の管理結果の情報、より具体的には上記第３３実施形態で説明した各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）が順次記憶される。この場合、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合、まず第１別保存エリア１７２に各種パラメータが記憶され、その後はパチンコ機１０の設定状態が新たに設定される毎に第ｎ別保存エリア１７２～１７６→第ｎ＋１別保存エリア１７２～１７６となるように記憶対象となるエリアが切り換えられる。そして、第５別保存エリア１７６に各種パラメータが記憶された後にパチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合には第１別保存エリア１７２に各種パラメータが再度記憶される。この際、既に第１別保存エリア１７２に記憶されていた各種パラメータは消去される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が５回実行されるまでにおける各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶されることとなり、５回を超える分については最も古い各種パラメータを消去することで記憶される。

【６４１６】

第１～第５別保存エリア１７２～１７６に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【６４１７】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について図５４０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６４１８】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ１８０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ１８０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。

【６４１９】
その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ１８０３）。ステップＳ１８０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ１８０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。
【６４２０】
ステップＳ１８０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ１８０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ１８０５）。ステップＳ１８０５にて否定判定をした場合、ステップＳ１８０３の処理に戻る。
【６４２１】
ステップＳ１８０５にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の監視処理を実行する（ステップＳ１８０６）。繰り返し変更の監視処理では詳細は後述するが、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し発生した場合にそれを報知するための処理を実行する。パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。
【６４２２】
その後、各種演算処理を実行する（ステップＳ１８０７）。各種演算処理では上記第３３実施形態における表示出力処理（図５３５）のステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータ）が算出される。
【６４２３】
その後、ステップＳ１８０７にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップＳ１８０８）。別保存用メモリ１７１には第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となるエリアを管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップＳ１８０８の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶されることとなる。
【６４２４】
その後、履歴用メモリ１１７を「０」クリアする（ステップＳ１８０９）。つまり、本実施形態では読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去される。
【６４２５】
その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ１８１０）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ１８１１）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情

報格納エリア１２５に、ステップＳ１８１０にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６４２６】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ１８１２）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６４２７】

次に、ステップＳ１８０６にて実行される繰り返し変更の監視処理について、図５４１のフローチャートを参照しながら説明する。

【６４２８】

まずパチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）以内であるか否かを判定する（ステップＳ１９０１）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、パチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）以内であるか否かを判定する。

【６４２９】

ステップＳ１９０１にて肯定判定をした場合、別保存用メモリ１７１に設けられた繰り返し変更カウンタの値を１加算する（ステップＳ１９０２）。別保存用メモリ１７１は既に説明したとおり記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリであるため、繰り返し変更カウンタの値についても記憶保持に外部からの電力供給が不要となっている。

【６４３０】

その後、１加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「５」を超えているか否かを判定する（ステップＳ１９０３）。報知基準値は別保存用メモリ１７１に設けられた第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数に対応している。したがって、ステップＳ１９０３では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数を超えたか否かを判定している。

【６４３１】

ステップＳ１９０３にて肯定判定をした場合、繰り返し変更の表示処理を実行する（ステップＳ１９０４）。繰り返し変更の表示処理では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示内容を、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間において報知基準値を超える回数繰り返されたことに対応する繰り返し変更の表示内容とする。当該繰り返し変更の表示内容は、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの全てにおいて「Ｅ」を表示する表示内容となっており、この表示内容は他の状況においては発生しない。また、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいて繰り返し変更の表示内容が表示された状態は、別保存用メモリ１７１に設けられた繰り返し変更フラグが「０」クリアされるまで継続される。繰り返し変更フラグは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいて繰り返し変更の表示内容を表示させるべき状況であることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのフラグである。また、繰り返し変更フラグに「１」がセットされており第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて繰り返し変更の表示内容が表示されている場合、上記第３３実施形態における表示用処理（図５３６）は実行されない。その後、別保存用メモ

リ１７１の繰り返し変更フラグに「１」をセットする（ステップＳ１９０５）。
【６４３２】
ステップＳ１９０１にて否定判定をした場合、別保存用メモリ１７１の繰り返し変更カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ１９０６）。その後、別保存用メモリ１７１の繰り返し変更フラグに「１」がセットされていることを条件として（ステップＳ１９０７：ＹＥＳ）、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける繰り返し変更の表示内容の表示を終了させ（ステップＳ１９０８）、繰り返し変更フラグを「０」クリアする（ステップＳ１９０９）。
【６４３３】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【６４３４】
パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後に実行された遊技による履歴情報を履歴用メモリ１１７に残すことが可能となる。
【６４３５】
パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点における履歴用メモリ１１７の履歴情報を利用して遊技履歴の管理結果として各種パラメータが算出される。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合に履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されるとしても、当該消去対象となる履歴情報による遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【６４３６】
パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われた場合にその時点における履歴用メモリ１１７の履歴情報を利用して各種パラメータが算出される構成において、この算出された各種パラメータは別保存用メモリ１７１に記憶される。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われたとしても、その後の任意のタイミングで当該設定が行われる前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【６４３７】
別保存用メモリ１７１に複数の別保存エリア１７２～１７６が設けられていることにより、複数回分の設定状態の設定タイミングに対応する各種パラメータを記憶することが可能となる。これにより、設定状態の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して算出された各種パラメータが別保存用メモリ１７１に残っている可能性を高めることが可能となる。
【６４３８】
第１～第５別保存エリア１７２～１７６に記憶された各種パラメータは、読み取り用端子６８ｄに外部装置を接続することにより当該外部装置にて読み取ることが可能である。これにより、パチンコ機１０において設定状態の新たな設定が行われる前における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【６４３９】
パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われる度に各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶される構成においては、所定期間に亘って遊技が行われた場合における遊技履歴の管理結果を意図的に消去させるべくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われることが想定される。これに対して、繰り返し変更の監視処理が実行されることで、このような行為が行われた場合にはそれに対応する報知が実行されることとなる。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者などに報知することが可能となる。
【６４４０】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を報知するための第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを利用して、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うことが可能となる。

【６４４１】

パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を行うべき状況においては、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃでは繰り返し変更の表示内容が表示され続け、通常時の遊技履歴の管理結果の報知は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて行われない。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を強調することが可能となる。

【６４４２】

なお、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口２４ａ、一般入賞口３１、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ１１７に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４４３】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が監視基準期間（例えば６００秒）内に報知基準値を超えて実行された場合に、それに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４４４】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で設定値が変更された事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４４５】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定を契機とした各種パラメータが演算される事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４４６】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、それに加えて又は代えて、遊技の進行が所定期間（例えば１時間）に亘って制限される構成としてもよい。

【６４４７】

＜第３６実施形態＞

本実施形態では繰り返し変更の監視処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される点で上記第３５

実施形態と相違している。以下、上記第３５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６４４８】

図５４２は主側ＣＰＵ６３にて実行される繰り返し変更の監視処理を示すフローチャートである。なお、繰り返し変更の監視処理はメイン処理（図５１４）において設定値更新処理（ステップＳ１１８）が実行された場合に実行される。つまり、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される。但し、これに限定されることはなく設定値が変更された場合に繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。

【６４４９】

まずパチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）以内であるか否かを判定する（ステップＳ２００１）。主側ＲＡＭ６５にはパチンコ機１０の設定状態が新たに設定されてから実行された遊技回の回数を計測するための遊技回数カウンタが設けられており、主側ＣＰＵ６３は遊技回が新たに実行される度に遊技回数カウンタの値を１加算する。当該遊技回数カウンタは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合であっても「０」クリアの対象から除外されている。

【６４５０】

ステップＳ２００１にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた繰り返し変更カウンタの値を１加算する（ステップＳ２００２）。当該繰り返し変更カウンタは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合であっても「０」クリアの対象から除外されている。

【６４５１】

その後、１加算後における繰り返し変更カウンタの値が報知基準値である「５」を超えているか否かを判定する（ステップＳ２００３）。報知基準値は別保存用メモリ１７１に設けられた第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数に対応している。したがって、ステップＳ２００３では、基準回数を超える遊技回の実行を間に挟むことなくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が繰り返された回数が第１～第５別保存エリア１７２～１７６の数を超えたか否かを判定している。

【６４５２】

ステップＳ２００３にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた繰り返し変更フラグに「１」をセットする（ステップＳ２００４）。繰り返し変更フラグは繰り返し変更の報知を行うべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。当該繰り返し変更フラグは主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合であっても「０」クリアの対象から除外されている。

【６４５３】

ステップＳ２００１にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ２００５）。その後、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更フラグに「１」がセットされていることを条件として（ステップＳ２００６：ＹＥＳ）、繰り返し変更フラグを「０」クリアする（ステップＳ２００７）。

【６４５４】

繰り返し変更の監視処理では、主側ＲＡＭ６５の繰り返し変更フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２００８：ＹＥＳ）、繰り返し変更の報知コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ２００９）。音声発光制御装置８１は繰り返し変更の報知コマンドを受信した場合、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４において繰り返し変更の報知が行われるようにする。当該繰り返し変更の報知は音声発光制御装置８１への動作電力の供給が停止されるまで継続される。

【６４５５】

上記構成によれば、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことの報知を主側ＣＰＵ６３による制御に基づき行うことが可能となる。また、当該報知

が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて行われるため、外枠１１に対して遊技機本体１２を前方に開放させなくても、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたことを管理者に認識させることが可能となる。

【６４５６】

なお、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われた場合には繰り返し変更の報知コマンドが主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に送信される構成に加えて又は代えて、それに対応する外部出力が行われる構成としてもよい。

【６４５７】

また、主側ＣＰＵ６３において本実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行されるとともに、管理側ＣＰＵ１１２において上記第３５実施形態における繰り返し変更の監視処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われるか否かの監視を厳重に行うことが可能となる。

【６４５８】

＜第３７実施形態＞

本実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における設定更新認識用処理の処理構成が上記第３５実施形態と相違している。以下、上記第３５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６４５９】

図５４３は管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理を示すフローチャートである。

【６４６０】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２１０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２１０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。

【６４６１】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２１０３）。ステップＳ２１０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２１０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

【６４６２】

ステップＳ２１０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２１０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２１０５）。ステップＳ２１０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２１０３の処理に戻る。

【６４６３】

ステップＳ２１０５にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ１１７に所定数以上の所定の履歴情報が存在しているか否かを判定する（ステップＳ２１０６）。具体的には、履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４において遊技回の開始であることを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数をカウントすることで、パチンコ機１０の設定状態が前回設定されてから実行された遊技回の回数を把握し、さらにその把握した遊技回の回数が基準回数（具体的には１００回）を超えているか否かを判定する。但し、これに限定されることはなく、遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数が基準数（具体的には１０００個）を超えているか否かをステップＳ２１０６にて判定する構成としてもよい。また、所定の入球部（例えばアウト口２４ａ、一般入賞口３１、第１作動口３３及び第２作動口３４の

いずれか又は所定の組合せ）に遊技球が入球したことを示す対応関係情報が格納されている履歴情報格納エリア１２５の数が基準数（具体的には１０００個）を超えているか否かをステップＳ２１０６にて判定する構成としてもよい。また、履歴用メモリ１１７に記憶されている履歴情報の総数基準数（具体的には１０００個）を超えているか否かをステップＳ２１０６にて判定する構成としてもよい。

【６４６４】

なお、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が基準回数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから所定の入球部（例えばアウト口２４ａ、一般入賞口３１、第１作動口３３及び第２作動口３４のいずれか又は所定の組合せ）に入球した遊技球の総排出個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから履歴用メモリ１１７に新たに記憶された履歴情報の合計個数が基準個数以内である状況で当該新たな設定が行われる事象が報知基準値を超えて連続した場合にそれに対応する報知が実行される構成としてもよい。

【６４６５】

ステップＳ２１０６にて肯定判定をした場合、各種演算処理を実行する（ステップＳ２１０７）。各種演算処理では上記第３３実施形態における表示出力処理（図５３５）のステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する。これにより、その時点における履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータ）が算出される。

【６４６６】

その後、ステップＳ２１０７にて算出した各種パラメータを別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち今回の記憶対象となっているエリアに記憶させる（ステップＳ２１０８）。別保存用メモリ１７１には第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となるエリアを管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能とするためのポインタ情報エリアが設定されている。当該ポインタ情報エリアの情報は、第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となっているエリアに各種パラメータが記憶された場合に次の順番のエリアに記憶対象が変更されるように更新される。ステップＳ２１０８の処理が実行されることにより、今回のパチンコ機１０の設定状態の新たな設定に対してその時点における各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶されることとなる。

【６４６７】

ステップＳ２１０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ２１０８の処理を実行した場合、履歴用メモリ１１７を「０」クリアする（ステップＳ２１０９）。つまり、本実施形態では読み取り用端子６８ｄに接続された外部装置にて履歴情報の読み取りが行われた場合だけではなく、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合にも、履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去される。

【６４６８】

その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ２１１０）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ２１１１）。当該書き込み処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２１１０にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また

、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６４６９】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２１１２）。当該更新処理では、履歴用メモリ１１７のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６４７０】

上記構成によれば、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合、履歴用メモリ１１７に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、当該履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるとともに当該各種パラメータが別保存用メモリ１７１に記憶される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、別保存用メモリ１７１には実質的に遊技が行われた結果としての遊技履歴の管理結果の情報が格納されるようにすることが可能となる。

【６４７１】

なお、ステップＳ２１０９の処理がステップＳ２１０７及びステップＳ２１０８の処理が実行されたことを条件として実行される構成としてもよい。つまり、履歴用メモリ１１７に所定数以上の履歴情報が記憶されていることを条件として、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報が消去される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【６４７２】

＜第３８実施形態＞

本実施形態では履歴用メモリ１１７の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６４７３】

図５４４は本実施形態における履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。

【６４７４】

履歴用メモリ１１７には、合計用エリア１４１と、第１状態用エリア１４２と、第２状態用エリア１４３と、第３状態用エリア１４４と、が設けられている。これら各エリア１４１～１４４のそれぞれには、第１～第１４カウンタ１４１ａ～１４１ｎ，１４２ａ～１４２ｎ，１４３ａ～１４３ｎ，１４４ａ～１４４ｎが設けられている。各エリア１４１～１４４の第１カウンタ１４１ａ～１４４ａには第１バッファ１２２ａに入力される第１信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第２カウンタ１４１ｂ～１４４ｂには第２バッファ１２２ｂに入力される第２信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第３カウンタ１４１ｃ～１４４ｃには第３バッファ１２２ｃに入力される第３信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第４カウンタ１４１ｄ～１４４ｄには第４バッファ１２２ｄに入力される第４信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第５カウンタ１４１ｅ～１４４ｅには第５バッファ１２２ｅに入力される第５信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩ

レベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第６カウンタ１４１ｆ～１４４ｆには第６バッファ１２２ｆに入力される第６信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第７カウンタ１４１ｇ～１４４ｇには第７バッファ１２２ｇに入力される第７信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第８カウンタ１４１ｈ～１４４ｈには第８バッファ１２２ｈに入力される第８信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第９カウンタ１４１ｉ～１４４ｉには第９バッファ１２２ｉに入力される第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１０カウンタ１４１ｊ～１４４ｊには第１０バッファ１２２ｊに入力される第１０信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１１カウンタ１４１ｋ～１４４ｋには第１１バッファ１２２ｋに入力される第１１信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１２カウンタ１４１ｌ～１４４ｌには第１２バッファ１２２ｌに入力される第１２信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１３カウンタ１４１ｍ～１４４ｍには第１３バッファ１２２ｍに入力される第１３信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。各エリア１４１～１４４の第１４カウンタ１４１ｎ～１４４ｎには第１４バッファ１２２ｎに入力される第１４信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更された回数の情報が記憶される。

【６４７５】

図５４５は管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における履歴設定処理を示すフローチャートである。

【６４７６】

まず管理側ＲＡＭ１１４の確認対象カウンタに、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち管理側ＣＰＵ１１２において確認対象となるバッファの数をセットする（ステップＳ２２０１）。具体的には、対応関係用メモリ１１６における第１～第１４対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎのうちブランクであることを示す情報以外の情報が格納されている対応関係エリアの数を特定し、その特定した数の情報を確認対象カウンタにセットする。本パチンコ機１０では第１～第１１対応関係エリア１２３ａ～１２３ｋにブランクであることを示す情報以外の情報が格納されているため、ステップＳ２２０１では確認対象カウンタに「１１」をセットする。

【６４７７】

その後、現状の確認対象カウンタに対応するバッファ１２２ａ～１２２ｎが状態情報の信号が入力されるバッファであるか否かを判定する（ステップＳ２２０２）。具体的には、現状の確認対象カウンタの値に対応する対応関係エリア１２３ａ～１２３ｎに、対応関係情報として、開閉実行モードであることを示す情報、高頻度サポートモードであることを示す情報、及び前扉枠１４であることを示す情報のいずれかが格納されているか否かを判定する。

【６４７８】

ステップＳ２２０２にて肯定判定をした場合、状態情報の設定処理を実行する（ステップＳ２２０３）。当該設定処理では、開閉実行モード中か否かを示す第８信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合には開閉実行モード中であることを示す第１状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４に記憶し、当該第８信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換わった場合には第１状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４から消去する。また、高頻度サポートモード中か否かを示す第９信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合には高頻度サポートモード中であることを示す第２状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４に記憶し、当該第９信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換わった場合には第２状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４から消去する。また、

前扉枠１４が開放中か否かを示す第１０信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合には前扉枠１４が開放中であることを示す第３状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４に記憶し、当該第１０信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷレベルに切り換わった場合には第３状態の情報を管理側ＲＡＭ１１４から消去する。

【６４７９】

ステップＳ２２０２にて否定判定をした場合、又はステップＳ２２０３の処理を実行した場合、第１～第１４バッファ１２２ａ～１２２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するバッファに格納されている数値情報が、「０」から「１」に変更されたか否かを確認することで、当該バッファへの主側ＣＰＵ６３からの入力信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換えられたか否かを判定する（ステップＳ２２０４）。なお、現状の確認対象カウンタの値が第８バッファ１２２ｈに対応する値である状況において第８バッファ１２２ｈに格納されている数値情報が「０」から「１」に変更された場合、ステップＳ２２０３にて第１状態の情報が管理側ＲＡＭ１１４に記憶されるとともに、ステップＳ２２０４にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第９バッファ１２２ｉに対応する値である状況において第９バッファ１２２ｉに格納されている数値情報が「０」から「１」に変更された場合、ステップＳ２２０３にて第２状態の情報が管理側ＲＡＭ１１４に記憶されるとともに、ステップＳ２２０４にて肯定判定をする。また、現状の確認対象カウンタの値が第１０バッファ１２２ｊに対応する値である状況において第１０バッファ１２２ｊに格納されている数値情報が「０」から「１」に変更された場合、ステップＳ２２０３にて第３状態の情報が管理側ＲＡＭ１１４に記憶されるとともに、ステップＳ２２０４にて肯定判定をする。

【６４８０】

ステップＳ２２０４にて肯定判定をした場合、対応する合計用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２０５）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の合計用エリア１４１における合計用の第１～第１４カウンタ１４１ａ～１４１ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば合計用の第１１カウンタ１４１ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば合計用の第５カウンタ１４１ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば合計用の第１カウンタ１４１ａが加算対象となる。

【６４８１】

その後、管理側ＲＡＭ１１４の状態情報を参照することで第１状態であるか否か、すなわち開閉実行モード中であるか否かを判定する（ステップＳ２２０６）。第１状態である場合には（ステップＳ２２０６：ＹＥＳ）、対応する第１状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２０７）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の第１状態用エリア１４２における第１状態用の第１～第１４カウンタ１４２ａ～１４２ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第１状態用の第１１カウンタ１４２ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第１状態用の第５カウンタ１４２ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば第１状態用の第１カウンタ１４２ａが加算対象となる。

【６４８２】

その後、管理側ＲＡＭ１１４の状態情報を参照することで第２状態であるか否か、すなわち高頻度サポートモード中であるか否かを判定する（ステップＳ２２０８）。第２状態である場合には（ステップＳ２２０８：ＹＥＳ）、対応する第２状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２０９）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の第２状態用エリア１４３における第２状態用の第１～第１４カウンタ１４３ａ～１４３ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第２状態用の第１１カウンタ１４３ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第２状態用の第５カウンタ１４３ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば第２状態用の第１カウンタ１４３ａが加算

対象となる。
【６４８３】
その後、管理側ＲＡＭ１１４の状態情報を参照することで第３状態であるか否か、すなわち前扉枠１４が開放中であるか否かを判定する（ステップＳ２２１０）。第３状態である場合には（ステップＳ２２１０：ＹＥＳ）、対応する第３状態用のカウンタの加算処理を実行する（ステップＳ２２１１）。当該加算処理では、履歴用メモリ１１７の第３状態用エリア１４４における第３状態用の第１～第１４カウンタ１４４ａ～１４４ｎのうち現状の確認対象カウンタの値に対応するカウンタの値を１加算する。例えば、確認対象カウンタの値が「１１」であれば第３状態用の第１１カウンタ１４４ｋが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「５」であれば第３状態用の第５カウンタ１４４ｅが加算対象となり、確認対象カウンタの値が「１」であれば第３状態用の第１カウンタ１４４ａが加算対象となる。
【６４８４】
ステップＳ２２０４にて否定判定をした場合、ステップＳ２２１０にて否定判定をした場合、又はステップＳ２２１１の処理を実行した場合、管理側ＲＡＭ１１４の確認対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ２２１２）。そして、その１減算後における確認対象カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２２１３）。確認対象カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ２２１３：ＮＯ）、新たな確認対象カウンタの値に対応する確認対象について、ステップＳ２２０２以降の処理を実行する。
【６４８５】
上記のように履歴設定処理が実行されることにより、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第３３実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ１１７において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【６４８６】
このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【６４８７】
次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図５４６のフローチャートを参照しながら説明する。
【６４８８】
入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２３０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２３０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。
【６４８９】
その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２３０３）。ステップＳ２３０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２３０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。
【６４９０】
ステップＳ２３０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２３０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信し

たか否かを判定する（ステップＳ２３０５）。ステップＳ２３０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２３０３の処理に戻る。

【６４９１】

ステップＳ２３０５にて肯定判定をした場合、履歴用メモリ１１７における合計用エリア１４１において遊技回の実行回数を計測している合計用の第１１カウンタ１４１ｋ、履歴用メモリ１１７における合計用エリア１４１において開閉実行モードの発生回数を計測している合計用の第８カウンタ１４１ｈ、及び履歴用メモリ１１７における合計用エリア１４１において高頻度サポートモードの発生回数を計測している合計用の第９カウンタ１４１ｉのそれぞれを「０」クリアする（ステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８）。これにより、遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「０」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第３１パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第４１パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第４２パラメータの演算結果は、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機１０の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果がパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそれら第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

【６４９２】

その一方、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ１１７において合計用の第８カウンタ１４１ｈ、合計用の第９カウンタ１４１ｉ及び第１１カウンタ１４１ｋ以外のカウンタは「０」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

【６４９３】

上記構成によれば、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４への遊技球の入球回数、開閉実行モードの発生回数、高頻度サポートモードの発生回数、及び遊技回の発生回数が、上記第３３実施形態のような履歴情報として記憶されるのではなく回数情報として記憶される。これにより、各履歴情報を個別に記憶していく構成に比べて、履歴用メモリ１１７において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【６４９４】

また、このように履歴情報ではなく回数情報として記憶される構成であることにより、各種パラメータの演算に際して履歴情報から回数情報を導出する処理を実行する必要が生じない。これにより、各種パラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【６４９５】

遊技回の実行回数、開閉実行モードの発生回数及び高頻度サポートモードの発生回数の各回数情報はパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを契機として「０」クリアされる。したがって、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を示す第３１パラメータ、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数を示す第４１パラメータ、及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を示す第４２パラメータの演算結果は、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなる。パチンコ機１０の設定値が変更された場合には大当たり結果の当選確率が変更される構成において、上記のように第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果がパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後の遊技内容に対応したものとなるようにすることで、現状の設定値を基準としてそ

れら第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの演算結果が適切であるか否かを判断することが可能となる。

【６４９６】

その一方、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても、履歴用メモリ１１７において合計用の第８カウンタ１４１ｈ、合計用の第９カウンタ１４１ｉ及び第１１カウンタ１４１ｋ以外のカウンタは「０」クリアされない。これにより、各履歴対象入球部への遊技球の入球個数又は入球頻度の管理については、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に影響されることなく長期の遊技履歴に基づいて行うことが可能となる。

【６４９７】

なお、本実施形態のような履歴用メモリ１１７の構成を上記第３３～第３７実施形態や本実施形態以降に記載されている実施形態に対して適用してもよい。例えば上記第３３実施形態に適用した場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても履歴用メモリ１１７の情報はそのまま維持される。また、第３５実施形態に適用した場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ１１７の全体が「０」クリアされる。

【６４９８】

また、パチンコ機１０の設定値が変更された場合に設定更新認識用処理（図５４６）においてステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理が実行される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されない場合には遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「０」クリアされることはなく、パチンコ機１０の設定値が変更された場合に遊技回の実行回数の情報、開閉実行モードの発生回数の情報及び高頻度サポートモードの発生回数の情報が「０」クリアされるようにすることが可能となる。

【６４９９】

また、設定更新認識用処理（図５４６）においてステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理が実行される前に履歴用メモリ１１７の各カウンタ１４１～１４４を利用して各種パラメータが演算されるとともにその演算された各種パラメータが演算結果用メモリ１３１に記憶される構成としてもよい。

【６５００】

＜第３９実施形態＞

本実施形態では履歴用メモリ１１７の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５０１】

図５４７は本実施形態における履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。

【６５０２】

履歴用メモリ１１７として、パチンコ機１０の設定状態である「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する履歴用メモリ１８１～１８６が設けられている。具体的には、「設定１」に対応させて設定１用の履歴用メモリ１８１が設けられており、「設定２」に対応させて設定２用の履歴用メモリ１８２が設けられており、「設定３」に対応させて設定３用の履歴用メモリ１８３が設けられており、「設定４」に対応させて設定４用の履歴用メモリ１８４が設けられており、「設定５」に対応させて設定５用の履歴用メモリ１８５が設けられており、「設定６」に対応させて設定６用の履歴用メモリ１８６が設けられている。

【６５０３】

設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のそれぞれには、上記第３３実施形態における履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４及びポインタ用エリア１２６の組わせが設けられている。これにより、「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態のそれぞれに対応させて履歴情報を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する

履歴用メモリ１８１～１８６が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機１０の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

【６５０４】

なお、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のそれぞれに、上記第３８実施形態における合計用エリア１４１、第１状態用エリア１４２、第２状態用エリア１４３及び第３状態用エリア１４４の組合せが設定されている構成としてもよい。

【６５０５】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図５４８のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５０６】

入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２４０１：ＹＥＳ）、演算結果用メモリ１３１に設けられた設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２４０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。また、本実施形態では記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ１３１に設定値把握カウンタが設けられているため管理用ＩＣ６６への動作電力の供給が停止されたとしても設定値把握カウンタに記憶された値は記憶保持される。

【６５０７】

その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２４０３）。ステップＳ２４０３にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２４０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。

【６５０８】

ステップＳ２４０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２４０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２４０５）。ステップＳ２４０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２４０３の処理に戻る。

【６５０９】

ステップＳ２４０５にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１の設定値把握カウンタの値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する（ステップＳ２４０６）。具体的には、設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」に設定されたことを意味するため、設定１用の履歴用メモリ１８１を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「２」であれば「設定２」に設定されたことを意味するため、設定２用の履歴用メモリ１８２を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「３」であれば「設定３」に設定されたことを意味するため、設定３用の履歴用メモリ１８３を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「４」であれば「設定４」に設定されたことを意味するため、設定４用の履歴用メモリ１８４を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定値把握カウンタの値が「５」であれば「設定５」に設定されたことを意味するため、設定５用の履歴用メモリ１８５を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。また、設定

値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」に設定されたことを意味するため、設定６用の履歴用メモリ１８６を履歴情報の記憶対象及び各種パラメータの演算時における参照対象として設定する。

【６５１０】

その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ２４０７）。そして、履歴用メモリ１１７への書き込み処理を実行する（ステップＳ２４０８）。当該書き込み処理では、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のうちステップＳ２４０６にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ１８１～１８６を選択する。そして、その記憶対象となっている履歴用メモリ１８１～１８６においてポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２４０７にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、の組合せが履歴情報として記憶された状態となる。

【６５１１】

その後、対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２４０９）。当該更新処理では、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６のうちステップＳ２４０６にて履歴情報の記憶対象として設定された履歴用メモリ１８１～１８６を選択し、その履歴用メモリ１８１～１８６のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６５１２】

上記構成によれば、履歴用メモリ１１７として、「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応するように設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６が設けられている。これにより、「設定１」～「設定６」のパチンコ機１０の設定状態のそれぞれに対応させて遊技履歴を記憶していくことが可能となる。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その新たな設定が行われた設定値に対応する履歴用メモリ１８１～１８６が履歴情報の記憶対象とされるため、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定に際して履歴情報の消去を行わなくても設定値ごとに区別して履歴情報を記憶することが可能となる。また、現状設定されているパチンコ機１０の設定状態に対応する履歴情報を利用して各種パラメータが算出されるため、各設定値に対応する各種パラメータを適切に導出することが可能となる。

【６５１３】

なお、履歴用メモリ１１７として、設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６の６個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、１個のメモリに対して、設定１用の履歴用メモリ１８１に対応するエリアと、設定２用の履歴用メモリ１８２に対応するエリアと、設定３用の履歴用メモリ１８３に対応するエリアと、設定４用の履歴用メモリ１８４に対応するエリアと、設定５用の履歴用メモリ１８５に対応するエリアと、設定６用の履歴用メモリ１８６に対応するエリアとが設定されている構成としてもよい。

【６５１４】

＜第４０実施形態＞

本実施形態では履歴用メモリ１１７の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５１５】

図５４９は本実施形態における履歴用メモリ１１７の構成を説明するための説明図である。
【６５１６】
履歴用メモリ１１７として、第１履歴用メモリ１９１と第２履歴用メモリ１９２とが設けられている。第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のそれぞれには、上記第３３実施形態における履歴用メモリ１１７の履歴用エリア１２４及びポインタ用エリア１２６の組わせが設けられている。この場合、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち一方の履歴用メモリ１９１，１９２を利用して履歴情報の記憶を行っている状況においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には、その後に所定数以上の履歴情報が他方の履歴用メモリ１９１，１９２に記憶されるまでは上記一方の履歴用メモリ１９１，１９２の履歴情報を消去することなく残すことが可能となるとともに、上記他方の履歴用メモリ１９１，１９２に所定数以上の履歴情報が記憶されるまでは両方の履歴用メモリ１９１，１９２において履歴情報を新たに記憶しておくことが可能となる。
【６５１７】
次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における設定更新認識用処理について、図５５０のフローチャートを参照しながら説明する。
【６５１８】
入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わった場合（ステップＳ２５０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた設定値把握カウンタの値を「１」に設定する（ステップＳ２５０２）。設定値把握カウンタはパチンコ機１０の設定値を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタであり、例えば設定値把握カウンタの値が「１」であれば「設定１」であることを意味し、設定値把握カウンタの値が「６」であれば「設定６」であることを意味する。
【６５１９】
その後、入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏに入力されている設定値更新信号が再度ＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する（ステップＳ２５０３）。ステップＳ２５０３にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の設定値把握カウンタの値を１加算する（ステップＳ２５０４）。これにより、管理側ＣＰＵ１１２において特定しているパチンコ機１０の設定値が１段階上昇することとなる。
【６５２０】
ステップＳ２５０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ２５０４の処理を実行した場合、入力ポート１２１の第１～第８バッファ１２２ａ～１２２ｈに入力されている第１～第８信号の入力状態に基づいて、主側ＣＰＵ６３から設定値識別終了コマンドを受信したか否かを判定する（ステップＳ２５０５）。ステップＳ２５０５にて否定判定をした場合、ステップＳ２５０３の処理に戻る。
【６５２１】
ステップＳ２５０５にて肯定判定をした場合、演算結果用メモリ１３１に設けられた設定変更発生フラグに「１」をセットする（ステップＳ２５０６）。設定変更発生フラグは、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後において、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうちそれまで履歴情報の記憶対象と設定されていた履歴用メモリ１９１，１９２だけではなくもう一方の履歴用メモリ１９１，１９２も履歴情報の記憶対象とする状況であるか否かを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのフラグである。また、記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ１３１に設定変更発生フラグが設けられているため管理用ＩＣ６６への動作電力の供給が停止されたとしても設定変更発生フラグに記憶された値は記憶保持される。
【６５２２】
その後、ＲＴＣ１１５から年月日情報及び時刻情報であるＲＴＣ情報を読み出す（ステップＳ２５０７）。そして、各履歴用メモリ１９１，１９２への書き込み処理を実行する（ステップＳ２５０８）。当該書き込み処理では、まず第１履歴用メモリ１９１のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４の

ポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２５０７にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第１履歴用メモリ１９１に記憶された状態となる。また、当該書き込み処理では、第２履歴用メモリ１９２のポインタ用エリア１２６を参照することで現状の書き込み対象となっている履歴用エリア１２４のポインタ情報を特定し、その書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴用エリア１２４の履歴情報格納エリア１２５に、ステップＳ２５０７にて読み出したＲＴＣ情報を書き込む。また、設定値であることを識別するための情報及び設定値把握カウンタの値の情報の両方を上記書き込み対象となっているポインタ情報に対応する履歴情報格納エリア１２５に書き込む。これにより、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定されたことを示す情報と、当該設定が行われた日時に対応するＲＴＣ情報と、当該設定が行われた場合の設定値の情報と、の組合せが履歴情報として第２履歴用メモリ１９２に記憶された状態となる。

【６５２３】

その後、各対象ポインタの更新処理を実行する（ステップＳ２５０９）。当該更新処理では、まず第１履歴用メモリ１９１のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。また、当該更新処理では、第２履歴用メモリ１９２のポインタ用エリア１２６に格納されている数値情報を読み出し１加算する。その１加算後におけるポインタ情報が履歴用エリア１２４におけるポインタ情報の最大値を超えたか否かを判定する。最大値を超えていない場合には１加算後におけるポインタ情報を新たな書き込み対象のポインタ情報としてポインタ用エリア１２６に上書きする。最大値を超えている場合には書き込み対象のポインタ情報が最初のポインタ情報となるようにポインタ用エリア１２６を「０」クリアする。

【６５２４】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における履歴設定処理について、図５５１のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５２５】

演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ２６０１：ＮＯ）、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となっている側にのみ履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、まず現状の記憶対象となっている履歴用メモリ１９１，１９２を把握する（ステップＳ２６０２）。演算結果用メモリ１３１には記憶対象フラグが設けられており、記憶対象フラグの値が「０」である場合には第１履歴用メモリ１９１が記憶対象となり、記憶対象フラグの値が「１」である場合には第２履歴用メモリ１９２が記憶対象となる。なお、記憶対象フラグは記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリである演算結果用メモリ１３１に設けられているため、管理用ＩＣ６６への動作電力の供給が停止されたとしても記憶対象フラグの値は記憶保持される。

【６５２６】

その後、記憶対象となっている履歴用メモリ１９１，１９２に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップＳ２６０３）。具体的には、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ１９１，１９２に対して上記第３３実施形態における履歴設定処理（図５３１）のステップＳ１１０１～ステップＳ１１１２の処理を実行する。これにより、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ１９１，１９２に履歴情報が記憶される。

【６５２７】
一方、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ２６０１：ＹＥＳ）、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となっている側だけではなく他方にも履歴情報を記憶させるべき状況であることを意味する。この場合、両方の履歴用メモリ１９１，１９２に対して履歴設定の実行処理を実行する（ステップＳ２６０４）。具体的には、まず第１履歴用メモリ１９１に対して上記第３３実施形態における履歴設定処理（図５３１）のステップＳ１１０１～ステップＳ１１１２の処理を実行する。これにより、第１履歴用メモリ１９１に履歴情報が記憶される。その後に、第２履歴用メモリ１９２に対して上記第３３実施形態における履歴設定処理（図５３１）のステップＳ１１０１～ステップＳ１１１２の処理を実行する。これにより、第２履歴用メモリ１９２に履歴情報が記憶される。
【６５２８】
ステップＳ２６０３の処理を実行した場合、又はステップＳ２６０４の処理を実行した場合、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ２６０５）。ステップＳ２６０５にて肯定判定をした場合、非記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２において所定数以上の球排出履歴が存在しているか否かを判定する（ステップＳ２６０６）。具体的には、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値が「０」である場合には第１履歴用メモリ１９１が記憶対象となっているため、第２履歴用メモリ１９２に遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１０００」）以上記憶されているか否かを判定する。また、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値が「１」である場合には第２履歴用メモリ１９２が記憶対象となっているため、第１履歴用メモリ１９１に遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１０００」）以上記憶されているか否かを判定する。なお、遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１０００」）以上記憶されているか否かを判定するのではなく、遊技回が実行されたことを示す履歴情報が所定数（具体的には「１００」）以上記憶されているか否かを判定する構成としてもよい。
【６５２９】
ステップＳ２６０６にて肯定判定をした場合、記憶対象の変更処理を実行する（ステップＳ２６０７）。記憶対象の変更処理では、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値を２値の間で現状の値とは異なる値に設定することで第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となる側を変更する。具体的には、記憶対象フラグの値が「０」であれば記憶対象フラグに「１」をセットすることで記憶対象を第１履歴用メモリ１９１から第２履歴用メモリ１９２に変更する。また、記憶対象フラグの値が「１」であれば記憶対象フラグを「０」クリアすることで記憶対象を第２履歴用メモリ１９２から第１履歴用メモリ１９１に変更する。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による履歴情報のみが記憶された履歴用メモリ１９１，１９２が記憶対象として設定される。そして、この新たに記憶対象となった履歴用メモリ１９１，１９２の履歴情報を利用して各種パラメータが算出されることにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた後において実行された遊技による各種パラメータを導出することが可能となる。
【６５３０】
その後、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうちそれまで記憶対象となっていた側のクリア処理を実行する（ステップＳ２６０８）。具体的には、記憶対象フラグの値が「０」であれば第２履歴用メモリ１９２を「０」クリアし、記憶対象フラグの値が「１」であれば第１履歴用メモリ１９１を「０」クリアする。その後、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグを「０」クリアする（ステップＳ２６０９）。
【６５３１】
次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における表示出力処理について、図５５２のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５３２】
演算タイミングである場合（ステップＳ２７０１：ＹＥＳ）、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２のうち記憶対象となっている側を把握する（ステップＳ２７０２）。具体的には、演算結果用メモリ１３１の記憶対象フラグの値が「０」であれば第１履歴用メモリ１９１を記憶対象として把握し、記憶対象フラグの値が「１」であれば第２履歴用メモリ１９２を記憶対象として把握する。その後、ステップＳ２７０２にて把握した記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２に記憶された履歴情報を利用して上記第３３実施形態における表示出力処理（図５３５）のステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２を実行することで、各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）を算出するとともに、その算出した各種パラメータを演算結果用メモリ１３１に記憶させる（ステップＳ２７０３）。この場合、演算結果用メモリ１３１の設定変更発生フラグに「１」がセットされていることにより第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２の両方に対して履歴情報が記憶される状況であったとしても、記憶対象となっている一方の履歴用メモリ１９１，１９２を利用して各種パラメータが算出される。
【６５３３】
ステップＳ２７０１にて否定判定をした場合、又はステップＳ２７０３の処理を実行した場合、表示用処理を実行する（ステップＳ２７０４）。表示用処理の処理内容は上記第３３実施形態における表示用処理（図５３６）と同一である。
【６５３４】
上記構成によれば、履歴用メモリ１１７として第１履歴用メモリ１９１と第２履歴用メモリ１９２とが設けられており、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはそれまで記憶対象となっていた履歴用メモリ１９１，１９２がそのまま記憶対象とされながら、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ１９１，１９２にも履歴情報が記憶される。そして、記憶対象となっていない側の履歴用メモリ１９１，１９２に遊技領域ＰＡから遊技球が排出されたことに対応する履歴情報が所定数以上記憶された場合に、その記憶対象となっていない側の履歴用メモリ１９１，１９２がそのまま記憶対象とされ、それまで記憶対象となっていた側の履歴用メモリ１９１，１９２は「０」クリアされる。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその新たに設定された設定値において行われた遊技の履歴情報のみを利用して各種パラメータを算出することが可能となる。
【６５３５】
その一方、上記構成によれば、各種パラメータの算出を適切に行わせないようにすべくパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、記憶対象となる履歴用メモリ１９１，１９２は変更されることなく維持される。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が短期間で繰り返し行われたとしても、それまでの遊技履歴の管理結果を適切に導出することが可能となる。
【６５３６】
なお、履歴用メモリ１１７として、第１履歴用メモリ１９１及び第２履歴用メモリ１９２の２個のメモリが設けられている構成に限定されることはなく、１個のメモリに対して第１履歴用メモリ１９１に対応する第１履歴用エリアと第２履歴用メモリ１９２に対応する第２履歴用エリアとが設定されている構成としてもよい。
【６５３７】
また、１個の履歴用メモリ１１７のみが設けられた構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合にパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去され、当該設定が行われたタイミング以降の履歴情報は消去されることなく記憶保持される構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから所定数以上の履歴情報が貯まったタイミングで、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報が消去される

ようにすることが可能となる。また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたタイミングでそれに対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶されるようにすることで、履歴用メモリ１１７において上記設定状態の新たな設定が行われたタイミングよりも前の履歴情報と後の履歴情報とを区別することが可能となる。

【６５３８】

また、履歴情報を消去するタイミングは、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数が所定個数以上となった場合に限定されることはなく、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われてから実行された遊技回の回数が所定回数以上となった場合としてもよい。

【６５３９】

また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしてもその前後で設定値が変更されていない場合には上記のような記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２の変更及び履歴情報の消去は行われないようにし、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合であってその前後で設定値が変更された場合に上記のような記憶対象の履歴用メモリ１９１，１９２の変更及び履歴情報の消去が行われる構成としてもよい。

【６５４０】

＜第４１実施形態＞

本実施形態では、管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１～第１６バッファ１２２ａ～１２２ｐのうち、入力される信号の種類が管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されているバッファの種類が上記第３３実施形態と相違している。また、入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２に特定させるために主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５４１】

図５５３は本実施形態における管理側Ｉ／Ｆ１１１の入力ポート１２１の構成を説明するための説明図である。

【６５４２】

第１～第７バッファ１２２ａ～１２２ｇ及び第１６バッファ１２２ｐには、上記第３３実施形態と同一の種類の信号が入力される。詳細には、第１バッファ１２２ａには第１入賞口検知センサ４２ａの検知結果に対応する第１信号が入力され、第２バッファ１２２ｂには第２入賞口検知センサ４３ａの検知結果に対応する第２信号が入力され、第３バッファ１２２ｃには第３入賞口検知センサ４４ａの検知結果に対応する第３信号が入力され、第４バッファ１２２ｄには特電検知センサ４５ａの検知結果に対応する第４信号が入力され、第５バッファ１２２ｅには第１作動口検知センサ４６ａの検知結果に対応する第５信号が入力され、第６バッファ１２２ｆには第２作動口検知センサ４７ａの検知結果に対応する第６信号が入力され、第７バッファ１２２ｇにはアウト口検知センサ４８ａの検知結果に対応する第７信号が入力され、第１６バッファ１２２ｐには出力指示信号が入力される。

【６５４３】

一方、上記第３３実施形態では開閉実行モードに対応する信号が第８信号として第８バッファ１２２ｈに入力され、高頻度サポートモードに対応する信号が第９信号として第９バッファ１２２ｉに入力され、前扉枠１４に対応する信号が第１０信号として第１０バッファ１２２ｊに入力され、遊技回の開始に対応する信号が第１１信号として第１１バッファ１２２ｋに入力され、設定値更新信号が第１５バッファ１２２ｏに入力される構成としたが、本実施形態ではこれら信号の入力対象となるバッファが異なっている。具体的には遊技回の開始に対応する信号は遊技回信号として第１１バッファ１２２ｋに入力され、設定値更新信号は第１２バッファ１２２ｌに入力され、開閉実行モードに対応する信号は開閉実行モード中信号として第１３バッファ１２２ｍに入力され、高頻度サポートモードに対応する信号は高頻度サポートモード中信号として第１４バッファ１２２ｎに入力され、前扉枠１４に対応する信号は扉開放中信号として第１５バッファ１２２ｏに入力される。

【６５４４】
第１１バッファ１２２ｋに遊技回信号が入力されること、第１２バッファ１２２ｌに設定値更新信号が入力されること、第１３バッファ１２２ｍに開閉実行モード中信号が入力されること、第１４バッファ１２２ｎに高頻度サポートモード中信号が入力されること、第１５バッファ１２２ｏに扉開放中信号が入力されること、及び第１６バッファ１２２ｐに出力指示信号が入力されることは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されており、主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることなく、管理側ＣＰＵ１１２はこれら第１１～第１６バッファ１２２ｋ～１２２ｐにそれぞれに対応する上記各信号が入力されることを特定可能となっている。一方、第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊにどのような種類の信号が入力されるのかは管理用ＩＣ６６の設計段階において決定されておらず、これら信号の種類は主側ＣＰＵ６３からの指示を受けることで管理側ＣＰＵ１１２にて特定される。この信号の種類を特定するための処理は、上記第３３実施形態と同様に、主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２に動作電力の供給が開始された場合に実行される。
【６５４５】
図５５４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態の認識用処理を示すフローチャートである。なお、認識用処理は上記第３３実施形態と同様にメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１１にて実行される。
【６５４６】
まず主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタに、信号の種類の認識対象となる第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊの数である「１０」をセットする（ステップＳ２８０１）。その後、識別開始信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８０２）。当該出力処理では、第１バッファ１２２ａに入力される第１信号、第１３バッファ１２２ｍに入力される開閉実行モード中信号、第１４バッファ１２２ｎに入力される高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態をＨＩレベルに設定することで、識別開始信号の出力を開始する。これら信号をＨＩレベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。
【６５４７】
その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの現状の値に対応する出力回数の情報を主側ＲＯＭ６４から読み出し、その読み出した出力回数の情報を主側ＲＡＭ６５に設けられた出力回数カウンタにセットする（ステップＳ２８０３）。出力回数カウンタは、種類識別用信号の出力回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。
【６５４８】
本実施形態では、第１バッファ１２２ａ～第１０バッファ１２２ｊに入力される信号の種類を管理側ＣＰＵ１１２に認識させる場合、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数と同一回数、種類識別用信号を出力する。管理側ＣＰＵ１１２は第１バッファ１２２ａ～第１０バッファ１２２ｊのそれぞれについて種類識別用信号を受信した回数に対応する情報を、対応関係用メモリ１１６の第１～第１０対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊに格納する。つまり、第１バッファ１２２ａ～第１０バッファ１２２ｊに入力される信号の種類が、その信号の種類に対応する入球部に対して設定されている賞球個数として把握される。
【６５４９】
ステップＳ２８０３では、認識用出力カウンタの値が「１０」、「９」及び「８」のいずれかである場合、一般入賞口３１の賞球個数に対応する「１０」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「７」である場合、特電入賞装置３２の賞球個数に対応する「１５」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「６」である場合、第１作動口３３の賞球個数に対応する「１」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「５」である場合、第２作動口３４の賞球個数に対応する「１」を出力回数カウンタにセットする。また、認識用出力カウンタの値が「４」である場合、アウト口２４ａに対応しているものの当該アウト口２４ａに遊技球が入球したとしても遊技球の払い出しは実行されないため、出力回数カウンタに「０」

をセットする。また、認識用出力カウンタの値が「３」～「１」のいずれかである場合、対応する入球部が存在しておらずブランクであるため、出力回数カウンタに「０」をセットする。

【６５５０】

その後、開始契機信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８０４）。当該出力処理では、第１バッファ１２２ａに入力される第１信号の出力状態をＨＩレベルに設定することで、開始契機信号の出力を開始する。第１信号をＨＩレベルに維持する期間は、第１信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５５１】

その後、主側ＲＡＭ６５の出力回数カウンタの値が「０」ではないことを条件として（ステップＳ２８０５：ＹＥＳ）、すなわちステップＳ２８０３にて１以上の値が出力回数カウンタにセットされたことを条件として、ステップＳ２８０６に進む。ステップＳ２８０６では、種類識別用信号の出力処理を実行する。当該出力処理では、第２バッファ１２２ｂに入力される第２信号の出力状態をＨＩレベルに設定することで、種類識別信号の出力を開始する。第２信号をＨＩレベルに維持する期間は、第２信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５５２】

その後、主側ＲＡＭ６５の出力回数カウンタの値を１減算し（ステップＳ２８０７）、その１減算後における出力回数カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２８０８）。出力回数カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ２８０８：ＮＯ）、ステップＳ２８０６に戻る。

【６５５３】

ステップＳ２８０５にて肯定判定をした場合、又はステップＳ２８０８にて肯定判定をした場合、終了契機信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８０９）。当該出力処理では、第３バッファ１２２ｃに入力される第３信号の出力状態をＨＩレベルに設定することで、終了契機信号の出力を開始する。第３信号をＨＩレベルに維持する期間は、第３信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５５４】

その後、主側ＲＡＭ６５の認識用出力カウンタの値を１減算し（ステップＳ２８１０）、その１減算後における認識用出力カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ２８１１）。認識用出力カウンタの値が１以上である場合には（ステップＳ２８１１：ＮＯ）、ステップＳ２８０３に戻り、１減算後における認識用出力カウンタの値に対応する信号の種類を認識させるための処理を実行する。

【６５５５】

一方、認識用出力カウンタの値が「０」である場合には（ステップＳ２８１１：ＹＥＳ）、識別終了信号の出力処理を実行する（ステップＳ２８１２）。当該出力処理では、第３バッファ１２２ｃに入力される第３信号、第１３バッファ１２２ｍに入力される開閉実行モード中信号、第１４バッファ１２２ｎに入力される高頻度サポートモード中信号のそれぞれの出力状態をＨＩレベルに設定することで、識別終了信号の出力を開始する。これら信号をＨＩレベルに維持する期間は、これら信号の出力状態を管理側ＣＰＵ１１２にて認識するのに十分な期間に設定されている。

【６５５６】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における管理処理について、図５５５のフローチャートを参照しながら説明する。管理処理は、上記第３３実施形態と同様に管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合に開始される。

【６５５７】

まず主側ＣＰＵ６３からの識別開始信号の受信を終了したか否かを判定する（ステップＳ２９０１）。識別開始信号を受信していない場合、ステップＳ２９０２にて設定更新認識用処理を実行した後にステップＳ２９０１の処理を再度実行する。設定更新認識用処理の処理内容は上記第３３実施形態と同一である。

【６５５８】
主側ＣＰＵ６３からの識別開始信号の受信が終了した場合（ステップＳ２９０１：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ２９０３）。その後、主側ＣＰＵ６３から開始契機信号を受信していることを条件として（ステップＳ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２９０５に進む。ステップＳ２９０５では、主側ＣＰＵ６３から種類識別用信号を受信しているか否かを判定する。種類識別用信号を受信している場合（ステップＳ２９０５：ＹＥＳ）、管理側ＲＡＭ１１４に設けられた受信回数カウンタの値を１加算する（ステップＳ２９０６）。受信回数カウンタは、主側ＣＰＵ６３から種類識別用信号を受信した回数を管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。なお、受信回数カウンタの値はステップＳ２９０４にて肯定判定をした場合に「０」クリアされる。
【６５５９】
ステップＳ２９０５にて否定判定をした場合、又はステップＳ２９０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から終了契機信号を受信しているか否かを判定する（ステップＳ２９０７）。終了契機信号を受信していない場合（ステップＳ２９０７：ＮＯ）、ステップＳ２９０５に戻り、終了契機信号を受信している場合（ステップＳ２９０７：ＹＥＳ）、対応関係設定処理を実行する（ステップＳ２９０８）。対応関係設定処理では、対応関係用メモリ１１６の第１～第１０対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊのうち、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタにおける現状の値に対応する対応関係エリアに、受信回数カウンタにセットされている値を格納する。この場合、第１対応関係エリア１２３ａ、第２対応関係エリア１２３ｂ及び第３対応関係エリア１２３ｃには一般入賞口３１の賞球個数に対応する「１０」がセットされ、第４対応関係エリア１２３ｄには特電入賞装置３２の賞球個数に対応する「１５」がセットされ、第５対応関係エリア１２３ｅには第１作動口３３の賞球個数に対応する「１」がセットされ、第６対応関係エリア１２３ｆには第２作動口３４の賞球個数に対応する「１」がセットされる。また、第７～第１２対応関係エリア１２３ｇ～１２３ｌには「０」がセットされる。その後、管理側ＲＡＭ１１４の設定対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ２９０９）。
【６５６０】
ステップＳ２９０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ２９０９の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３からの識別終了信号の受信が終了したか否かを判定する（ステップＳ２９１０）。識別終了信号の受信が終了していない場合（ステップＳ２９１０：ＮＯ）、ステップＳ２９０４に戻り、主側ＣＰＵ６３から開始契機信号を受信することを条件として（ステップＳ２９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ２９０５以降の処理を実行する。主側ＣＰＵ６３からの識別終了信号の受信が終了している場合（ステップＳ２９１０：ＹＥＳ）、ステップＳ２９１１の履歴設定処理、ステップＳ２９１２の表示出力処理及びステップＳ２９１３の外部出力用処理を繰り返し実行する。
【６５６１】
図５５６は第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｊに入力される信号の種類との対応関係の情報が対応関係用メモリ１１６に格納される様子を示すタイムチャートである。図５５６（ａ）は第１信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｂ）は第２信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｃ）は第３信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｄ）は開閉実行モード中信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｅ）は高頻度サポートモード中信号の出力状態がＨＩレベルとなっている期間を示し、図５５６（ｆ）は第１～第１０バッファ１２２ａ～１２２ｊとこれらバッファ１２２ａ～１２２ｊに入力される信号の種類との対応関係を識別するための処理が実行される識別状態の実行期間を示し、図５５６（ｇ）は管理側ＲＡＭ１１４の受信回数カウンタの値が１加算されるタイミングを示し、図５５６（ｈ）は管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理（ステップＳ２９０８）が実行されるタイミングを示す。
【６５６２】

主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ１のタイミングで、図５５６（ａ）、図５５６（ｄ）及び図５５６（ｅ）に示すように、第１信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別開始信号の出力が開始される。その後、ｔ２のタイミングで、第１信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＨＩレベルからＬＯＷベルに変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別開始信号の出力が停止される。当該ｔ２のタイミングで、管理側ＣＰＵ１１２は管理処理（図５５５）のステップＳ２９０１にて肯定判定をすることで、図５５６（ｆ）に示すように識別状態となる。

【６５６３】

その後、ｔ３のタイミング～ｔ４のタイミングに亘って図５５６（ａ）に示すように第１信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に開始契機信号が出力された状態となる。そして、ｔ５のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って図５５６（ｂ）に示すように第２信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に種類識別用信号が１回出力された状態となる。この場合、ｔ６のタイミングで、図５５６（ｇ）に示すように管理側ＲＡＭ１１４の受信回数カウンタの値が１加算される。

【６５６４】

その後、ｔ８のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘って図５５６（ｃ）に示すように第３信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、ｔ９のタイミングで、図５５６（ｈ）に示すように管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「１」となっているため、対応関係用メモリ１１６における今回の設定対象の対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊに対応関係情報として「１」の情報を格納する。

【６５６５】

その後、ｔ１１のタイミング～ｔ１２のタイミングに亘って図５５６（ａ）に示すように第１信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に開始契機信号が出力された状態となる。そして、ｔ１３のタイミング～ｔ１５のタイミング、ｔ１６のタイミング～ｔ１８のタイミング、ｔ１９のタイミング～ｔ２１のタイミング、及びｔ２２のタイミング～ｔ２４のタイミングのそれぞれに亘って図５５６（ｂ）に示すように第２信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に種類識別用信号がそれぞれ１回出力された状態となる。この場合、ｔ１４のタイミング、ｔ１７のタイミング、ｔ２０のタイミング、ｔ２３のタイミングのそれぞれで、図５５６（ｇ）に示すように管理側ＲＡＭ１１４の受信回数カウンタの値が１加算される。

【６５６６】

その後、ｔ２５のタイミング～ｔ２７のタイミングに亘って図５５６（ｃ）に示すように第３信号の出力状態がＨＩレベルに維持される。これにより、管理側ＣＰＵ１１２に終了契機信号が出力された状態となる。この場合、ｔ２６のタイミングで、図５５６（ｈ）に示すように管理側ＣＰＵ１１２にて対応関係設定処理が実行される。当該対応関係設定処理が実行されるタイミングでは受信回数カウンタの値が「１０」となっているため、対応関係用メモリ１１６における今回の設定対象の対応関係エリア１２３ａ～１２３ｊに対応関係情報として「１０」の情報を格納する。

【６５６７】

その後、ｔ２８のタイミングで、図５５６（ｃ）、図５５６（ｄ）及び図５５６（ｅ）に示すように、第３信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＬＯＷレベルからＨＩレベルに変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別終了信号の出力が開始される。その後、ｔ２９のタイミングで、第３信号、開閉実行モード中信号及び高頻度サポートモード中信号の出力状態がＨＩレベル

からＬＯＷベルに変更される。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２への識別終了信号の出力が停止される。当該ｔ２９のタイミングで、管理側ＣＰＵ１１２は管理処理（図５５５）のステップＳ２９１０にて肯定判定をすることで、図５５６（ｆ）に示すように識別状態が解除される。

【６５６８】

なお、本実施形態では対応関係情報として賞球個数の情報が格納されるため、履歴用メモリ１１７に格納される履歴情報にはその履歴情報の格納契機となった入球部に対応する賞球個数の情報が対応関係情報として含まれる。当該構成においては、賞球個数が同一である入球部が複数種類存在している場合、履歴情報においてそれら入球部を区別することができない。具体的には、第１作動口３３と第２作動口３４とは賞球個数がいずれも１個であるため、履歴情報において第１作動口３３と第２作動口３４とを区別することができない。このような事情において第１作動口３３と第２作動口３４との賞球個数を異ならせてもよい。これにより、本実施形態のような履歴情報が格納される構成であっても、履歴情報において第１作動口３３と第２作動口３４とを区別することが可能となる。

【６５６９】

以上詳述した本実施形態によれば、設定値更新信号及び出力指示信号だけではなく、遊技回が開始されたか否かに対応する情報、開閉実行モード中であるか否かに対応する情報、高頻度サポートモード中であるか否かに対応する情報、及び前扉枠１４が開放中であるか否かに対応する情報についても、これら情報に対応する信号経路であることを主側ＣＰＵ６３からの対応関係情報を受信しなくても管理側ＣＰＵ１１２にて特定可能となっている。この場合、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する情報のみが、各情報と各信号経路１１８ａ～１１８ｊとの対応関係を主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に認識させる必要がある情報となる。そして、対応関係情報を管理側ＣＰＵ１１２に認識させる場合、各入球検知センサ４２ａ～４８ａに対応する賞球個数と同一の数のパルス信号が第２信号を利用して主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に出力される。これにより、対応関係情報の送信に関する構成を簡素化することが可能となる。

【６５７０】

＜第４２実施形態＞

本実施形態では、各入球結果の情報を管理用ＩＣ６６に提供するための構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５７１】

図５５７は各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果が主側ＣＰＵ６３及び管理用ＩＣ６６に入力されるようにするための信号経路の構成を説明するための説明図である。

【６５７２】

第１入賞口検知センサ４２ａの検知結果は第１信号経路ＳＬ１１を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第２入賞口検知センサ４３ａの検知結果は第２信号経路ＳＬ１２を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第３入賞口検知センサ４４ａの検知結果は第３信号経路ＳＬ１３を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、特電検知センサ４５ａの検知結果は第４信号経路ＳＬ１４を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第１作動口検知センサ４６ａの検知結果は第５信号経路ＳＬ１５を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、第２作動口検知センサ４７ａの検知結果は第６信号経路ＳＬ１６を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。また、アウト口検知センサ４８ａの検知結果は第７信号経路ＳＬ１７を通じて主側ＣＰＵ６３に入力される。

【６５７３】

第１信号経路ＳＬ１１の途中位置から分岐させるようにして第１分岐経路ＳＬ２１が形成されており、当該第１分岐経路ＳＬ２１は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第２信号経路ＳＬ１２の途中位置から分岐させるようにして第２分岐経路ＳＬ２２が形成されており、当該第２分岐経路ＳＬ２２は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第３信号経路ＳＬ１３の途中位置から分岐させるようにして第３分岐経路ＳＬ２

３が形成されており、当該第３分岐経路ＳＬ２３は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第４信号経路ＳＬ１４の途中位置から分岐させるようにして第４分岐経路ＳＬ２４が形成されており、当該第４分岐経路ＳＬ２４は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第５信号経路ＳＬ１５の途中位置から分岐させるようにして第５分岐経路ＳＬ２５が形成されており、当該第５分岐経路ＳＬ２５は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第６信号経路ＳＬ１６の途中位置から分岐させるようにして第６分岐経路ＳＬ２６が形成されており、当該第６分岐経路ＳＬ２６は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。また、第７信号経路ＳＬ１７の途中位置から分岐させるようにして第７分岐経路ＳＬ２７が形成されており、当該第７分岐経路ＳＬ２７は管理用ＩＣ６６と電気的に接続されている。

【６５７４】

上記構成であることにより、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果は主側ＣＰＵ６３による処理を介在させることなく管理用ＩＣ６６に入力される。これにより、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４の各入球結果を管理側ＣＰＵ１１２に認識させるための処理を主側ＣＰＵ６３にて実行する必要がなくなるため、主側ＣＰＵ６３の処理負荷の軽減を図ることが可能となる。

【６５７５】

また、各信号経路ＳＬ１１～ＳＬ１７からの各分岐経路ＳＬ２１～ＳＬ２７の分岐箇所はＭＰＵ６２内に存在している。これにより、当該分岐箇所及び各分岐経路ＳＬ２１～ＳＬ２７に対する外部からのアクセスを行いづらくさせることが可能となり、管理用ＩＣ６６にのみ異常な入球結果を入力させる不正行為を阻止することが可能となる。

【６５７６】

＜第４３実施形態＞

本実施形態では遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置の構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６５７７】

図５５８は本実施形態における主制御装置６０の正面図である。

【６５７８】

上記第３３実施形態では主制御装置６０に第１報知用表示装置６９ａ、第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃが設けられていたが、本実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４が設けられている。これら第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は主制御基板６１の素子搭載面において横並びで設けられている。

【６５７９】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれもその表示面が主制御基板６１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂにより覆われている。この場合に、基板ボックス６０ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容された第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部６０ｂを通じて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。

【６５８０】

第１報知用表示装置２０１の表示面においては「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」

といったアルファベットが表示される。一方、第２報知用表示装置２０２、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４においては「０」～「９」の範囲で数字が表示される。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して遊技履歴の管理結果が報知される。この場合、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２では報知対象となっている遊技履歴の管理結果（上記第３３実施形態における第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ、第４１～第４２パラメータ）の種類に対応する表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４では報知対象となっている種類の遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。

【６５８１】

詳細には、遊技履歴の管理結果の種類として上記第３３実施形態における第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータが存在している。第１報知用表示装置２０１では報知対象となっているパラメータ群の種類に対応する表示が行われる。具体的には、第１～第８パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ａ」が表示され、第１１～第１８パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｅ」が表示され、第２１～第２６パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｈ」が表示され、第３１パラメータのいずれかが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｌ」が表示され、第４１～第４２パラメータが報知対象となっている場合には第１報知用表示装置２０１にて「Ｏ」が表示される。

【６５８２】

第２報知用表示装置２０２では報知対象となっているパラメータ群における遊技履歴の管理結果の配列順序のうち報知対象となっている遊技履歴の管理結果の種類に対応する順序の表示が行われる。第１～第８パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第１パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「１」が表示され、第２パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「２」が表示され、第３パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「３」が表示され、第４パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「４」が表示され、第５パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「５」が表示され、第６パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「６」が表示され、第７パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「７」が表示され、第８パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「８」が表示される。また、第２１～第２６パラメータのパラメータ群を例に挙げて説明すると、第２１パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「１」が表示され、第２２パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「２」が表示され、第２３パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「３」が表示され、第２４パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「４」が表示され、第２５パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「５」が表示され、第２６パラメータが報知対象となっている場合には第２報知用表示装置２０２にて「６」が表示される。

【６５８３】

第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の表示内容について詳細には、報知対象となっているパラメータを１００倍した値のうち、１０の位に対応する数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、１の位に対応する数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。

【６５８４】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においては、上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び

上記第４１～第４２パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第４２パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第１パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は２秒となっている。これに対して、管理側ＣＰＵ１１２における上記各種パラメータの演算周期は５１秒となっているとともに、各種パラメータの数は２５個となっている。したがって、管理側ＣＰＵ１１２にて演算された各種パラメータは少なくとも１回は第１～第４報知用表示装置２０１～２０２における報知対象となる。

【６５８５】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においては上記第３３実施形態と同様に遊技履歴の管理結果の報知だけではなく、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては現状の設定値に対応する値が表示される。具体的には、当該変更可能状態においては第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が消灯状態とされるのに対して、横並びの第１～第４報知用表示装置２０４において右端に存在している第４報知用表示装置２０４にて現状の設定値に対応する値が表示される。つまり、変更可能状態において「設定１」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「１」が表示され、変更可能状態において「設定２」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「２」が表示され、変更可能状態において「設定３」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「３」が表示され、変更可能状態において「設定４」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「４」が表示され、変更可能状態において「設定５」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「５」が表示され、変更可能状態において「設定６」が選択されている場合には第４報知用表示装置２０４にて「６」が表示される。

【６５８６】

次に、ＭＰＵ６２の制御に基づき第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において各種表示を行うための電気的な構成について説明する。図５５９はＭＰＵ６２の制御に基づき第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において各種表示を行うための電気的な構成を説明するためのブロック図である。

【６５８７】

既に説明したとおり主制御基板６１にはＭＰＵ６２及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。また、主制御基板６１には第１表示ＩＣ２０５、第２表示ＩＣ２０６、第３表示ＩＣ２０７及び第４表示ＩＣ２０８が設けられている。

【６５８８】

第１表示ＩＣ２０５は第１報知用表示装置２０１に対応させて設けられており、信号経路ＳＬ３１によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３２により第１報知用表示装置２０１と電気的に接続されている。第１表示ＩＣ２０５にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第１報知用表示装置２０１の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第１表示ＩＣ２０５は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第１報知用表示装置２０１に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第１報知用表示装置２０１の表示が変更される。また、第１表示ＩＣ２０５への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第１報知用表示装置２０１は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５８９】

但し、当該構成に限定されることはなく第１表示ＩＣ２０５にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第１表示ＩＣ２０５にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１

０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第１報知用表示装置２０１にて行われていた表示が当該第１報知用表示装置２０１にて開始されることとなる。

【６５９０】

第２表示ＩＣ２０６は第２報知用表示装置２０２に対応させて設けられており、信号経路ＳＬ３３によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３４により第２報知用表示装置２０２と電気的に接続されている。第２表示ＩＣ２０６にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第２報知用表示装置２０２の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第２表示ＩＣ２０６は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第２報知用表示装置２０２に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第２報知用表示装置２０２の表示が変更される。また、第２表示ＩＣ２０６への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第２報知用表示装置２０２は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５９１】

但し、当該構成に限定されることはなく第２表示ＩＣ２０６にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第２表示ＩＣ２０６にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第２報知用表示装置２０２にて行われていた表示が当該第２報知用表示装置２０２にて開始されることとなる。

【６５９２】

第３表示ＩＣ２０７は第３報知用表示装置２０３に対応させて設けられており、信号経路ＳＬ３５によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３６により第３報知用表示装置２０３と電気的に接続されている。第３表示ＩＣ２０７にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッファに記憶されている表示データに従って第３報知用表示装置２０３の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第３表示ＩＣ２０７は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第３報知用表示装置２０３に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第３報知用表示装置２０３の表示が変更される。また、第３表示ＩＣ２０７への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第３報知用表示装置２０３は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５９３】

但し、当該構成に限定されることはなく第３表示ＩＣ２０７にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第３表示ＩＣ２０７にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第３報知用表示装置２０３にて行われていた表示が当該第３報知用表示装置２０３にて開始されることとなる。

【６５９４】

第４表示ＩＣ２０８は第４報知用表示装置２０４に対応させて設けられており、信号経路ＳＬ３７によりＭＰＵ６２と電気的に接続されているとともに信号経路ＳＬ３８により第４報知用表示装置２０４と電気的に接続されている。第４表示ＩＣ２０８にはＭＰＵ６２から受信した表示データを記憶するための記憶バッファが設けられており、当該記憶バッ

ファに記憶されている表示データに従って第４報知用表示装置２０４の表示制御、すなわち各表示用セグメントの発光制御を行う。第４表示ＩＣ２０８は動作電力が供給されている場合には記憶バッファに記憶された表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を第４報知用表示装置２０４に継続して表示させる。そして、表示データがＭＰＵ６２により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に第４報知用表示装置２０４の表示が変更される。また、第４表示ＩＣ２０８への動作電力の供給が開始された後であってＭＰＵ６２による表示データの設定が行われていない状況においては表示データがオール「０」のデータとなるが、この場合には第４報知用表示装置２０４は非表示状態、すなわち消灯状態となる。

【６５９５】

但し、当該構成に限定されることはなく第４表示ＩＣ２０８にバックアップ電力が供給されることでパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても第４表示ＩＣ２０８にて表示データを記憶保持可能な構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、パチンコ機１０の動作電力の供給が停止される直前に第４報知用表示装置２０４にて行われていた表示が当該第４報知用表示装置２０４にて開始されることとなる。

【６５９６】

第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８への表示データの出力はＭＰＵ６２により行われるが、当該表示データの出力設定は主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２のそれぞれにて行われる。つまり、主側ＣＰＵ６３において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が実行されるとともに管理側ＣＰＵ１１２において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が実行される。この場合、主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２において同時期に表示データの出力設定が行われないように、それぞれにおいて表示データの出力設定が行われる期間が調整されている。具体的には、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後においてパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定が行われるのに対して管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定は行われない。一方、設定値の変更可能状態ではない状態においては管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定が行われるのに対して主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定は行われない。

【６５９７】

なお、仮に主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定と管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定とが同期時に行われた場合には主側ＣＰＵ６３による表示データの出力設定が優先される。但し、これに限定されることはなく管理側ＣＰＵ１１２による表示データの出力設定が優先される構成としてもよい。

【６５９８】

次に、管理側ＣＰＵ１１２にて実行される本実施形態における表示用処理について、図５６０のフローチャートを参照しながら説明する。

【６５９９】

まず管理側ＲＡＭ１１４の更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ３００１）。更新タイミングカウンタは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを管理側ＣＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。その後、１減算後における更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ３００２）。

【６６００】

ステップＳ３００２にて肯定判定をした場合、管理側ＲＡＭ１１４の表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ３００３）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「２４」を超えた場合（ステップＳ３００４：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ３００５）。表示対象カウンタは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における表示対象となっているパラメータの種類を管理側Ｃ

ＰＵ１１２にて特定するためのカウンタである。上記第１～第８パラメータ、上記第１１～第１８パラメータ、上記第２１～第２６パラメータ、上記第３１パラメータ及び上記第４１～第４２パラメータと、「０」～「２４」の表示対象カウンタの取り得る値とは１対１で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「０」である場合、最初の表示対象である第１パラメータが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示対象となり、表示対象カウンタの値が「２４」である場合、最後の表示対象である第４２パラメータが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示対象となる。

【６６０１】

ステップＳ３００４にて否定判定をした場合、又はステップＳ３００５の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する表示データを管理側ＲＯＭ１１３から読み出す（ステップＳ３００６）。そして、第１報知用表示装置２０１に対応する表示データの設定処理を実行するとともに（ステップＳ３００７）、第２報知用表示装置２０２に対応する表示データの設定処理を実行する（ステップＳ３００８）。例えば表示対象カウンタの値が「０」であり第１パラメータが表示対象となっているのであれば、第１報知用表示装置２０１に「Ａ」を表示するための表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力するとともに、第２報知用表示装置２０２に「１」を表示するための表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。また、例えば表示対象カウンタの値が「２４」であり第４２パラメータが表示対象となっているのであれば、第１報知用表示装置２０１に「Ｏ」を表示するための表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力するとともに、第２報知用表示装置２０２に「２」を表示するための表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。

【６６０２】

その後、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果用メモリ１３１から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍した結果の１０の位に対応する表示データと１の位に対応する表示データとを管理側ＲＯＭ１１３から読み出す（ステップＳ３００９）。そして、その結果の１０の位に対応する数字が表示されるように第３報知用表示装置２０３を表示制御するとともに（ステップＳ３０１０）、１の位に対応する数字が表示されるように第４報知用表示装置２０４を表示制御する（ステップＳ３０１１）。例えば１００倍した結果が「５３」である場合には第３報知用表示装置２０３に「５」を表示するための表示データを第３表示ＩＣ２０７に出力するとともに、第４報知用表示装置２０４に「３」を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。

【６６０３】

その後、管理側ＲＡＭ１１４の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として２秒に対応する値を設定する（ステップＳ３０１２）。

【６６０４】

上記のように表示用処理が実行されることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機１０の状態に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が実行されるようにすることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【６６０５】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示は管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された後であって主側ＣＰＵ６３から識別終了コマンドを受信した後に開始される。この場合、演算結果用メモリ１３１に記憶されている情報は履歴用メモリ１１７に記憶されている情報と同様に、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている場合であっても記憶保持されるため、管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が開始された場合には当該管理側ＣＰＵ１１２への動作電力の供給が停止される前に算出された遊技履歴の管理結果が表示される。

【６６０６】
第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８は動作電力が供給されている間はＭＰＵ６２から出力された表示データを記憶保持するとともに、その表示データに従って対応する第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御する。したがって、遊技履歴の管理結果の表示が開始された後は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は消灯状態（すなわち非表示状態）となることはなく、何らかの表示に対応する点灯状態（すなわち表示状態）となっている。
【６６０７】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図５６１のフローチャートを参照しながら説明する。
【６６０８】
まず第１～第３報知用表示装置２０１～２０３の消灯処理を実行する（ステップＳ３１０１）。具体的には、第１～第３表示ＩＣ２０５～２０７に対してオール「０」となる表示データを出力する。これにより、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３の表示用セグメントは全て消灯状態となり、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は非表示状態となる。なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された直後においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示用セグメントは全て消灯状態であり第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は非表示状態である。したがって、ステップＳ３１０１は、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３を非表示状態に維持させる処理であるとともに、仮に何らかの影響で第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のいずれかが表示状態となっていた場合にはそれを非表示状態とする処理である。
【６６０９】
その後、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３１０２）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。
【６６１０】
その後、第４表示用報知装置２０４における設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ３１０３）。設定値の表示開始処理では、「１」を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、「設定１」に対応する「１」の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。
【６６１１】
その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていないことを条件として（ステップＳ３１０４：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ３１０５）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ３１０５にて否定判定をした場合、ステップＳ３１０４の処理に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。
【６６１２】
更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ３１０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ３１０６）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ３１０７：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３１０８）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。
【６６１３】
ステップＳ３１０７にて否定判定をした場合、又はステップＳ３１０８の処理を実行した場合、第４報知用表示装置２０４における設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ３１０９）。設定値の表示更新処理では、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値に対応す

る数字を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。遊技ホールの管理者は第４報知用表示装置２０４を確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。

【６６１４】

ステップＳ３１０９の処理を実行した後はステップＳ３１０４に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。ＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ３１０４：ＮＯ）、ステップＳ３１０５以降の処理を再度実行する。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ３１０４：ＹＥＳ）、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における管理結果の表示開始処理を実行する（ステップＳ３１１０）。

【６６１５】

当該表示開始処理では主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側ＣＰＵ１１２は演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータのうち第１パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理（図５６０）におけるステップＳ３００６～ステップＳ３０１２と同様である。これにより、パチンコ機１０の動作電力が前回停止される直前に演算された第１パラメータに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【６６１６】

次に、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機１０の設定状態が更新される場合のそれぞれにおける第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様について説明する。図５６２（ａ）は遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を説明するための説明図であり、図５６２（ｂ）はパチンコ機１０の設定状態が変更される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を説明するための説明図である。

【６６１７】

遊技履歴の管理結果が表示される場合、図５６２（ａ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。そして、これは第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータのいずれが報知対象となる場合であっても同様である。これにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全てが表示状態となっていることを目視することで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果が表示されていることを把握することが可能となる。

【６６１８】

一方、パチンコ機１０の設定状態が変更される場合、図５６２（ｂ）に示すように第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のそれぞれにおいて全ての表示用セグメントが消灯状態となる。つまり、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のそれぞれが非表示状態となる。また、第４報知用表示装置２０４において「１」～「６」のいずれかの表示が行われる。このように第４報知用表示装置２０４において「１」～「６」のいずれかの表示が行われるとともに第１～第３報知用表示装置２０１～２０３のそれぞれが非表示状態となることにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値に対応する表示が行われていることを把握することが可能となるとともに、現状の設定値を明確に把握することが可能となる。

【６６１９】

次に、図５６３（ａ）～図５６３（ｈ）のタイムチャートを参照しながら第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示状態となる様子について説明する。図５６３（ａ）はパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態の期間を示し、図５６３（ｂ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における設定表示の更新タイミングを示

し、図５６３（ｃ）は遊技履歴の管理結果を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に表示する期間を示し、図５６３（ｄ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果に対応する表示の更新タイミングを示し、図５６３（ｅ）は第１報知用表示装置２０１が表示状態となっている期間を示し、図５６３（ｆ）は第２報知用表示装置２０２が表示状態となっている期間を示し、図５６３（ｇ）は第３報知用表示装置２０３が表示状態となっている期間を示し、図５６３（ｈ）は第４報知用表示装置２０４が表示状態となっている期間を示す。

【６６２０】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態でパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されることで図５６３（ａ）に示すようにｔ１のタイミングでパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となる。当該ｔ１のタイミングで図５６３（ｂ）に示すように設定表示の更新タイミングとなり図５６３（ｈ）に示すように第４報知用表示装置２０４が表示状態となりその表示状態が継続される。この場合、「設定１」が選択されているため、第４報知用表示装置２０４では「１」が表示される。一方、ｔ１のタイミングでは図５６３（ｅ）～図５６３（ｇ）に示すように第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

【６６２１】

その後、ｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ４のタイミング及びｔ５のタイミングのそれぞれで更新ボタン６８ｂの操作により設定値を変更する操作が行われることにより、図５６３（ｂ）に示すようにこれら各タイミングで設定値表示の更新タイミングとなる。この場合、図５６３（ｈ）に示すように第４報知用表示装置２０４ではそれら各タイミングにおいて、変更後における設定値に対応する数字に表示内容が切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第４報知用表示装置２０４は表示状態に維持される。一方、図５６３（ｅ）～図５６３（ｇ）に示すようにこれら設定値表示の更新タイミングのそれぞれにおいても第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は非表示状態、すなわち全ての表示用セグメントが消灯された状態に維持される。

【６６２２】

その後、ｔ６のタイミングで設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されることで図５６３（ａ）に示すように変更可能状態が終了される。この場合、当該ｔ６のタイミングで図５６３（ｃ）に示すように遊技履歴の管理結果の表示期間が開始される。具体的には、演算結果用メモリ１３１に記憶されている第１パラメータの表示が開始される。したがって、当該ｔ６のタイミングで図５６３（ｅ）～図５６３（ｇ）に示すように第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態から表示状態に切り換えられるとともに第４報知用表示装置２０４が表示内容は変更されるものの表示状態に維持される。

【６６２３】

その後、ｔ７のタイミング、ｔ８のタイミング、ｔ９のタイミング、ｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング及びｔ１２のタイミングのそれぞれで図５６３（ｄ）に示すように遊技履歴の管理結果の表示の更新タイミングとなる。この場合、図５６３（ｅ）～図５６３（ｈ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではそれら各タイミングにおいて、更新後における遊技履歴の管理結果に対応する表示内容に切り換えられることとなるが、この表示内容の切り換えが行われる各タイミングを含めて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも表示状態に維持される。

【６６２４】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６６２５】

遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される構成において、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においてはそれに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく変更可能状態においてそれに対応する表示を行うための表示装置として兼用するこ

とが可能となる。
【６６２６】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値の変更可能状態であることに対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示が行われている状況を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。
【６６２７】
設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。
【６６２８】
複数の報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置２０１～２０４が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。
【６６２９】
設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態となる。これにより、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【６６３０】
設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第４報知用表示装置２０４が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第４報知用表示装置２０４にて表示され得る表示内容である。このように第４報知用表示装置２０４における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及び設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように第４報知用表示装置２０４における表示内容が重複し得る構成であっても、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態とされるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。
【６６３１】
遊技履歴の管理結果が表示される場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合と設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合とで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を明確に相違させることが可能となる。
【６６３２】
遊技履歴の管理結果が表示される場合、表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類が変更される場合であっても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は非表示状態に維持されない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示されている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認したタイミングに関係なく、遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認したタイミングに関係なく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果

の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【６６３３】

設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、第４報知用表示装置２０４の１個のみが表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【６６３４】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が横方向に配列されている構成において右端に配置された第４報知用表示装置２０４のみを利用して設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【６６３５】

遊技履歴の管理結果が表示される場合には第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を利用して表示対象となる遊技履歴の管理結果の種類に対応する表示が行われるとともに第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４を利用して遊技履歴の管理結果の内容に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果を把握し易くなる。この場合に、設定値の変更可能状態においては遊技履歴の管理結果の種類が表示される第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２がいずれも非表示状態となる。これにより、種類を表示するための第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示の状態が設定値の変更可能状態に対応していることとなり、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

【６６３６】

また、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合には、遊技履歴の管理結果の種類が表示される第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２だけではなく、遊技履歴の管理結果の内容が表示される第３報知用表示装置２０３も非表示状態となる。これにより、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われていることを把握し易くなる。

【６６３７】

ＭＰＵ６２から第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８に表示データが出力され、第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８はその表示データに従って第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせる構成において、第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８にて表示データが記憶保持される。これにより、例えば電波検知異常や振動検知異常が発生したことで主側ＣＰＵ６３において遊技を進行させるための処理の実行が停止された場合であっても（ステップＳ３０６にて肯定判定をする場合）、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示を維持させることが可能となる。

【６６３８】

なお、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のうちパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態において非表示状態（全消灯状態）となる対象は、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に限定されることはなく第１，第２報知用表示装置２０１，２０２としてもよい。この場合、第３報知用表示装置２０３にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「５」の表示）が行われるとともに、第４報知用表示装置２０４にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよく、第４報知用表示装置２０４にて現状の設定値の内容とは異なる所定の表示（例えば「５」の表示）が行われるとともに、第３報知用表示装置２０３にて現状の設定値に対応する数字が表示される構成としてもよい。また、第１報知用表示装置２０１と第３報知用表示装置２０３とが非表示状態（全消灯状態）となり第２報知用表示装置２０２と第４報知用表示装置２０４とが表示状態となる構成としてもよく、第１報知用表示装置２０１と第４報知用表示装置２０４とが非表示状態（全消灯状態）となり第２報知用表示装置２０２と第３報知用表示装置２０３とが表示状態となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２と第３報知用表示装置２０３とが非表示状態（全消灯状態）となり第１報知用表示装置２０１と

第４報知用表示装置２０４とが表示状態となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２と第４報知用表示装置２０４とが非表示状態（全消灯状態）となり第１報知用表示装置２０１と第３報知用表示装置２０３とが表示状態となる構成としてもよい。

【６６３９】

また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第１報知用表示装置２０１のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第３報知用表示装置２０３のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよく、第４報知用表示装置２０４のみが非表示状態（全消灯状態）となる構成としてもよい。

【６６４０】

また、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態においては、第１報知用表示装置２０１のみが表示状態となる構成としてもよく、第２報知用表示装置２０２のみが表示状態となる構成としてもよく、第３報知用表示装置２０３のみが表示状態となる構成としてもよい。

【６６４１】

＜第４４実施形態＞

本実施形態では、設定値の変更可能状態における第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容が上記第４３実施形態と相違している。以下、上記第４３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６６４２】

図５６４（ａ）は第１報知用表示装置２０１の構成を説明するための説明図であり、図５６４（ｂ）は第２報知用表示装置２０２の構成を説明するための説明図である。

【６６４３】

図５６４（ａ）に示すように第１報知用表示装置２０１は７個の第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇを備えている。第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇは第１報知用表示装置２０１が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。

【６６４４】

図５６４（ｂ）に示すように第２報知用表示装置２０２は７個の第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇを備えている。第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇは第２報知用表示装置２０２が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。

【６６４５】

図５６５は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを表示する場合における第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容を説明するための説明図である。

【６６４６】

遊技履歴の管理結果を表示する場合における第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容は上記第４３実施形態と同様である。したがって、第１報知用表示装置２０１では「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」のいずれかが表示され、第２報知用表示装置２０２では「１」～「８」のいずれかが表示される。

【６６４７】

この場合、第１報知用表示装置２０１の第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇのそれぞれは、第１報知用表示装置２０１における「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」の表示のうち少なくとも１種類の表示において発光対象となる。つまり、第１報知用表示装置２０１において「Ａ」、「Ｅ」、「Ｈ」、「Ｌ」、「Ｏ」のいずれを表示する場

合であっても発光対象とならない表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇは存在していない。
【６６４８】
第２報知用表示装置２０２についても同様に、第２報知用表示装置２０２の第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇのそれぞれは、第２報知用表示装置２０２における「１」～「８」の表示のうち少なくとも１種類の表示において発光対象となる。つまり、第２報知用表示装置２０２において「１」～「８」のいずれを表示する場合であっても発光対象とならない表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇは存在していない。
【６６４９】
パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第１報知用表示装置２０１では第２表示用セグメント２０１ｂと第５表示用セグメント２０１ｅとが発光状態となる。これら第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅは既に説明したとおり第１報知用表示装置２０１にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。さらに言うと第１報知用表示装置２０１にて遊技履歴の管理結果を表示する場合のいずれにおいても第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅは発光状態となる。その一方、第１～第７表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇのうち第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅのみが発光状態となる第１報知用表示装置２０１の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント２０１ｂ，２０１ｅを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第１報知用表示装置２０１に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇを兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第１報知用表示装置２０１にて行わせることが可能となる。
【６６５０】
設定値の変更可能状態においては第２報知用表示装置２０２では第３表示用セグメント２０２ｃが発光状態となる。第３表示用セグメント２０２ｃは既に説明したとおり第２報知用表示装置２０２にて遊技履歴の管理結果を表示する場合において発光状態となり得る。その一方、第１～第７表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇのうち第３表示用セグメント２０２ｃのみが発光状態となる第２報知用表示装置２０２の表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において存在していない。これにより、設定値の変更可能状態において、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となり得る表示用セグメント２０２ｃを利用しながら、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示態様を第２報知用表示装置２０２に表示させることが可能となる。よって、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される表示用セグメント２０２ａ～２０２ｇを兼用しながら、設定値の変更可能状態に対応する表示を第２報知用表示装置２０２にて行わせることが可能となる。
【６６５１】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図５６６のフローチャートを参照しながら説明する。
【６６５２】
まず第１～第２報知用表示装置２０１，２０２における設定値表示の開始処理を実行する（ステップＳ３２０１）。具体的には、第１報知用表示装置２０１については第２表示用セグメント２０１ｂ及び第５表示用セグメント２０１ｅが発光状態となりそれ以外の表示用セグメント２０１ａ，２０１ｃ，２０１ｄ，２０１ｆ，２０１ｇが消灯状態となる表示データを第１表示ＩＣ２０５に出力する。また、第２報知用表示装置２０２については第３表示用セグメント２０２ｃが発光状態となりそれ以外の表示用セグメント２０２ａ，２０２ｂ，２０２ｄ～２０２ｇが消灯状態となる表示データを第２表示ＩＣ２０６に出力する。これにより、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態であることを報知するための表示が第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２にて開始される。
【６６５３】

その後、第３報知用表示装置２０３の消灯処理を実行する（ステップＳ３２０２）。具体的には、第３表示ＩＣ２０７に対してオール「０」となる表示データを出力する。これにより、第３報知用表示装置２０３は全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第３報知用表示装置２０３は非表示の状態となる。

【６６５４】

その後、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３２０３）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。

【６６５５】

その後、第４報知用表示装置２０４における設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ３２０４）。設定値の表示開始処理では、「１」を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、「設定１」に対応する「１」の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。

【６６５６】

その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていないことを条件として（ステップＳ３２０５：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ３２０６）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ３２０６にて否定判定をした場合、ステップＳ３２０５の処理に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。

【６６５７】

更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ３２０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ３２０７）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ３２０８：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ３２０９）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【６６５８】

ステップＳ３２０８にて否定判定をした場合、又はステップＳ３２０９の処理を実行した場合、第４報知用表示装置２０４における設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ３２１０）。設定値の表示更新処理では、主側ＲＡＭ６５の設定値カウンタの値に対応する数字を表示するための表示データを第４表示ＩＣ２０８に出力する。これにより、現状の設定値に対応する数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。遊技ホールの管理者は第４報知用表示装置２０４を確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。

【６６５９】

ステップＳ３２１０の処理を実行した後はステップＳ３２０５に戻り、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する。ＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ３２０５：ＮＯ）、ステップＳ３２０６以降の処理を再度実行する。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ３２０５：ＹＥＳ）、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における管理結果の表示開始処理を実行する（ステップＳ３２１１）。

【６６６０】

当該表示開始処理では主側ＣＰＵ６３から管理側ＣＰＵ１１２に管理結果の表示開始コマンドが送信される。当該管理結果の表示開始コマンドを受信した管理側ＣＰＵ１１２は演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータのうち第１パラメータを表示するための処理を実行する。この場合の処理内容は表示用処理（図５６０）におけるステップＳ３００６～ステップＳ３０１２と同様である。これにより、パチンコ機１０の動作電力が前回停止される直前に演算された第１パラメータに対応する表示が第１～第４報知用表

示装置２０１～２０４にて行われる。
【６６６１】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【６６６２】
遊技履歴の管理結果が表示される場合に発光状態となり得る第１，第２報知用表示装置２０１，２０２の表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇを発光状態とすることにより設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる。これにより、遊技履歴の管理結果の表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２のそれぞれについて、設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合に発光状態となる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇの組合せが、遊技履歴の管理結果が表示される場合には存在しない組合せとなっている。これにより、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２のそれぞれについて発光状態となる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇの組合せを把握することにより、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。
【６６６３】
第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２のそれぞれについて、遊技履歴の管理結果の表示が全パターン行われたとしても発光状態とならない表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇは存在していない。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示の多様化を図る上で遊技履歴の管理結果の表示内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。
【６６６４】
設定値の変更可能状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第３報知用表示装置２０３が非表示状態となる。これにより、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容だけではなく、第３報知用表示装置２０３が非表示状態となっているか否かを確認することで、遊技履歴の管理結果の表示及び設定値の変更可能状態に対応する表示のうちいずれが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【６６６５】
なお、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２におけるパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示内容の種類が１種類のみ設定されている構成に限定されることはなく、複数種類設定されている構成としてもよい。この場合、当該複数種類の表示内容は表示順序が予め定められており、変更可能状態が新たに実行される度にその表示順序に従って表示対象となる表示内容が変更される構成としてもよい。このように設定値の変更可能状態に対応する表示内容が複数種類存在している場合であっても、それら表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合に発光状態となる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇを利用して表示されるとともに、遊技履歴の管理結果を表示する場合には表示されない表示内容となっている。
【６６６６】
また、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態に対応する表示を行う場合のうち一方においては第１，第２報知用表示装置２０１，２０２において点滅表示が行われ、他方においては点灯を維持する表示が行われる構成としてもよい。この場合、点滅表示及び点灯表示のいずれであるかによって遊技履歴の管理結果の表示及び変更可能状態に対応する表示のうちいずれであるかを遊技ホールの管理者が特定することができるため、変更可能状態に対応する表示において発光状態とされる表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇの組合せが、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用される組合せであってもよく、遊技履歴の管理結果を表示する場合に利用されない組合せであってもよい。また、点滅表示における点灯期間と消灯期間とが、第１報知用表示装置２０１と第２報知用表示装置２０２とで相

互に一致している構成としてもよく、完全にずれている構成としてもよく、一部だけ重複する構成としてもよい。

【６６６７】

＜第４５実施形態＞

本実施形態ではパチンコ機１０に異常状態が発生した場合にそれに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して行われることが上記第４３実施形態と相違している。以下、上記第４３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６６６８】

図５６７は主側ＲＡＭ６５に設けられた異常表示エリア２１１の構成を説明するための説明図である。

【６６６９】

異常表示エリア２１１は、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示すべき異常状態の情報を記憶するためのエリアである。異常表示エリア２１１には、複数の単位エリア２１１ａ～２１１ｄが設けられている。具体的には、第１単位エリア２１１ａ、第２単位エリア２１１ｂ、第３単位エリア２１１ｃ及び第４単位エリア２１１ｄが設けられている。これら第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのそれぞれには１個ずつパチンコ機１０の異常状態の情報を格納することが可能である。つまり、異常表示エリア２１１においてはパチンコ機１０の異常状態の情報を最大で４個記憶保持可能である。

【６６７０】

ここで、本実施形態ではパチンコ機１０において発生する異常状態の全ての情報が主側ＣＰＵ６３にて特定される。例えば、遊技球の払い出しに関する異常（例えば、下皿５６ａの満タン、タンク７５の球無し、払出装置７６による払出異常）が発生した場合には、その発生した異常に対応するコマンドが払出側ＣＰＵ９２から主側ＣＰＵ６３に送信される。また、パチンコ機１０には図示しない電波検知センサ及び振動検知センサが設けられており、不正な電波を電波検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側ＣＰＵ６３に送信され、異常な振動を振動検知センサが検知した場合にはそれに対応する異常信号が主側ＣＰＵ６３に送信される。また、各入球検知センサ４２ａ～４９ａから正常な信号の送信が行われなくなることを特定することに基づいて、これら入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線異常の発生を特定する。

【６６７１】

主側ＣＰＵ６３にて特定される異常状態の種類は、異常表示エリア２１１において記憶可能な異常状態の情報の最大数よりも多い数となっている。そうすると、多数の異常状態が同時に発生した場合には異常表示エリア２１１に既に最大数の異常状態の情報が記憶されているにも関わらず新たな異常情報が発生することが想定される。これに対して、異常状態の情報に対してはパチンコ機１０の設定段階において記憶優先度が設定されており、異常表示エリア２１１に既に最大数の異常状態の情報が記憶されている状況において新たに異常状態が発生した場合には記憶優先度が高い異常状態の情報が異常表示エリア２１１に残されることとなる。これにより、記憶優先度が高い異常状態の報知を優先して実行することが可能となる。

【６６７２】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される異常設定処理について、図５６８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、異常設定処理はタイマ割込み処理（図５１６）の最初の処理として実行される。

【６６７３】

まず異常表示対象が発生しているか否かを判定する（ステップＳ３３０１）。異常表示対象の種類は、下皿５６ａの満タン、タンク７５の球無し、払出装置７６による払出異常、電波検知異常、振動検知異常、各入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線異常が含まれる。この異常表示対象の種類の数は異常表示エリア２１１に設けられた第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄの数よりも多い数となっている。

【６６７４】
ステップＳ３３０１にて肯定判定をした場合、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのいずれかに既に記憶されているか否かを判定する（ステップＳ３３０２）。既に記憶されている場合には今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報は異常表示エリア２１１に記憶されない。これにより、同一種類の異常状態の情報が異常表示エリア２１１に重複して記憶されてしまわないようにすることが可能となる。
【６６７５】
ステップＳ３３０２にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた異常対象カウンタの値が最大値（具体的には「４」）であるか否かを判定する（ステップＳ３３０３）。異常対象カウンタは、異常表示エリア２１１における第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのうち異常状態の情報が格納されているエリアの数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。
【６６７６】
異常対象カウンタの値が最大値である場合（ステップＳ３３０３：ＹＥＳ）、優先度の比較処理を実行する（ステップＳ３３０４）。優先度の比較処理では、まず異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄに記憶されている異常状態の情報のうち最も記憶優先度が低い異常状態の情報を特定する。記憶優先度はパチンコ機１０の設計段階において予め定められており、具体的には下皿５６ａの満タン→タンク７５の球無し→振動検知異常→払出装置７６による払出異常→入球検知センサ４２ａ～４９ａの断線異常→電波検知異常の順序で記憶優先度が高くなる。優先度の比較処理では、第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄに記憶されている最も記憶優先度が低い異常状態の情報と、今回発生した異常表示対象とのうちいずれの記憶優先度が高いのかを比較判定する。
【６６７７】
今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が低い場合には（ステップＳ３３０５：ＮＯ）、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を異常表示エリア２１１に記憶しない。これにより、異常表示対象の種類の数が異常表示エリア２１１に設けられた第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄの数よりも多い数である構成において、記憶優先度が高い異常状態の情報を異常表示エリア２１１に残すことが可能となる。
【６６７８】
今回発生した異常表示対象の記憶優先度の方が高い場合には（ステップＳ３３０５：ＹＥＳ）、異常表示エリア２１１の設定処理を実行する（ステップＳ３３０６）。ステップＳ３３０５にて肯定判定をした場合に実行される異常表示エリア２１１の設定処理では、記憶優先度が最も低い異常状態の情報が記憶されていると特定された単位エリア２１１ａ～２１１ｄに、今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を上書きする。
【６６７９】
一方、主側ＲＡＭ６５の異常対象カウンタの値が最大値に達していない場合には（ステップＳ３３０３：ＮＯ）、異常対象カウンタの値を１加算した後に（ステップＳ３３０７）、異常表示エリア２１１の設定処理を実行する（ステップＳ３３０６）。当該設定処理では、異常表示エリア２１１において異常状態の情報が格納されていない単位エリア２１１ａ～２１１ｄの中から一のエリアを選択し、その選択したエリアに今回発生した異常表示対象に対応する異常状態の情報を格納する。
【６６８０】
なお、ステップＳ３３０６では、異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が１個のみである場合にはその異常状態の情報は第１単位エリア２１１ａに格納されるようにし、異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第ｎ単位エリア２１１ａ～２１１ｂの「ｎ」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。
【６６８１】
異常設定処理では、異常表示対象の解除事象が発生したか否かを判定する（ステップＳ３

３０８）。例えば下皿５６ａの満タンが解除されたこと、タンク７５の球無しが解除されたこと、又は払出装置７６による払出異常が解除されたことを示すコマンドを払出側ＣＰＵ９２から受信したか否かを判定する。また、電波検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、振動検知異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否か、又は断線異常の発生に対する異常解除操作が行われたか否かを判定する。

【６６８２】

ステップＳ３３０８にて肯定判定をした場合、異常表示エリア２１１の消去処理を実行する（ステップＳ３３０９）。当該消去処理では、今回解除対象となった異常表示対象に対応する異常状態の情報が異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのいずれかに格納されているか否かを特定し、格納されている場合にはその格納されているエリアを「０」クリアすることでその異常状態の情報を消去する。この場合、消去後において異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が１個のみである場合にはその異常状態の情報は第１単位エリア２１１ａに格納されるようにし、消去後において異常表示エリア２１１に記憶されている異常状態の情報が複数個である場合には第ｎ単位エリア２１１ａ～２１１ｂの「ｎ」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されるようにする。また、主側ＲＡＭ６５の異常対象カウンタの値を１減算する（ステップＳ３３１０）。

【６６８３】

異常設定処理では、異常表示の開始操作が発生したか否かを判定する（ステップＳ３３１１）。異常表示の開始操作は、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠１１に対して遊技機本体１２を前方に開放させた状態で更新ボタン６８ｂを押圧操作することにより行われる。

【６６８４】

ステップＳ３３１１にて肯定判定をした場合、異常表示エリア２１１に１個以上の異常状態の情報が記憶されているか否かを判定する（ステップＳ３３１２）。異常状態の情報が記憶されていない場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における異常表示が開始されない。これにより、報知すべき異常状態の情報が存在していないにも関わらず異常表示が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【６６８５】

ステップＳ３３１２にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた異常表示中フラグに「１」をセットする（ステップＳ３３１３）。異常表示中フラグは、遊技履歴の管理結果に対応する表示を中止して、異常表示エリア２１１に格納されている異常状態の情報に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行うべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。なお、既に異常表示中フラグに「１」がセットされている状況で異常表示の開始操作が行われたとしてもステップＳ３３１１にて否定判定をする。

【６６８６】

その後、管理結果の表示の中止設定処理を実行する（ステップＳ３３１４）。当該中止設定処理では、管理側ＣＰＵ１１２に対して表示中止コマンドを送信することで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示の更新を一旦中止させる。管理側ＣＰＵ１１２は当該表示中止コマンドを受信することで、表示用処理（図５６０）の実行を中止する。但し、管理側ＣＰＵ１１２は表示中止コマンドを受信したとしても第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８にオール「０」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、主側ＣＰＵ６３から第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８に表示データが送信されるまではその時点における遊技履歴の管理結果の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において継続される。

【６６８７】

異常設定処理では、異常表示の終了操作が発生したか否かを判定する（ステップＳ３３１５）。異常表示の終了操作は、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態ではない状況において外枠１１に対して遊技機本体１２を前方に開放させた状態で

リセットボタン６８ｃを押圧操作することにより行われる。ステップＳ３３１５にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグを「０」クリアする（ステップＳ３３１６）。なお、既に異常表示中フラグの値が「０」である状況で異常表示の終了操作が行われたとしてもステップＳ３３１５にて否定判定をする。

【６６８】

その後、管理結果の表示の中止解除処理を実行する（ステップＳ３３１７）。当該中止解除処理では、管理側ＣＰＵ１１２に対して中止解除コマンドを送信することで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状態を解除する。管理側ＣＰＵ１１２は当該中止解除コマンドを受信することで、表示用処理（図５６０）の実行を再開する。但し、管理側ＣＰＵ１１２は中止解除コマンドを受信したとしても第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８にオール「０」のデータとなる表示データを設定しない。したがって、管理側ＣＰＵ１１２から第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８に表示データが送信されるまではその時点における異常表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において継続される。また、管理側ＣＰＵ１１２は遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止されている状況であっても履歴情報の記憶及び各種パラメータの演算を継続しており、各種パラメータの演算を行った結果は演算結果用メモリ１３１に記憶されている。したがって、遊技履歴の管理結果の表示の更新が中止された状態が解除された場合には、直近の遊技履歴の管理結果についての表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において即座に再開されることとなる。

【６６８９】

異常設定処理では、主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ３３１８：ＹＥＳ）、異常表示用処理を実行する（ステップＳ３３１９）。図５６９は異常表示用処理を示すフローチャートである。

【６６９０】

まず第１，第２報知用表示装置２０１，２０２の消灯処理を実行する（ステップＳ３４０１）。具体的には、第１，第２表示ＩＣ２０５，２０６に対してオール「０」となる表示データを出力する。これにより、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２はいずれも全ての表示用セグメントが消灯状態となり、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２は非表示の状態となる。

【６６９１】

その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ３４０２）。更新タイミングカウンタは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における異常表示の表示内容を更新するタイミングであることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。なお、既に更新タイミングカウンタの値が「０」となっている場合にはその状態を維持する。その後、更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ３４０３）。

【６６９２】

ステップＳ３４０３にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた表示対象カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ３４０４）。当該更新処理では、今回が主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグに「１」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回である場合には表示対象カウンタに「０」をセットする。表示対象カウンタの値は異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄに対応しており、具体的には表示対象カウンタの「０」の値は第１単位エリア２１１ａに対応しており、表示対象カウンタの「１」の値は第２単位エリア２１１ｂに対応しており、表示対象カウンタの「２」の値は第３単位エリア２１１ｃに対応しており、表示対象カウンタの「３」の値は第４単位エリア２１１ｄに対応している。更新処理では、今回が主側ＲＡＭ６５の異常表示中フラグに「１」がセットされてから最初の異常表示処理の処理回ではない場合には表示対象カウンタの値を１加算する。

【６６９３】

その後、第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのうち表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されているか否かを判定する（ステップＳ３４０５）。ここで、既に説明したとおり異常状態の情報が１個のみ記憶されている場合にはその異常状態の情報は第１単位エリア２１１ａに記憶されており、異常状態の情報が複数個記憶されている場合には第ｎ単位エリア２１１ａ～２１１ｂの「ｎ」の値が小さいエリアから順に異常状態の情報が格納されている。したがって、表示対象カウンタの現状の値に対応するエリアに異常状態の情報が格納されていない場合には当該表示対象カウンタの値よりも大きい値に対応するエリアにも異常状態の情報が格納されていないことになる。また、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「３」を超えている場合にはそもそも対応するエリアが存在していないため、異常状態の情報は格納されていないものとして扱われる。

【６６９４】

ステップＳ３４０５にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ３４０６）。ここで、異常表示が行われている状況において異常表示の対象となっている異常状態の全てが解除されることが想定される。この場合、異常表示用処理が実行される状況であっても異常表示エリア２１１に異常状態の情報が記憶されていない状況となる。このような状況においては、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて異常状態の情報が記憶されていないことを示す表示が行われる。

【６６９５】

ステップＳ３４０５にて否定判定をした場合、又はステップＳ３４０６の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ６５の表示対象カウンタの値に対応する表示対象の表示データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ３４０７）。具体的には、異常表示エリア２１１の第１～第４単位エリア２１１ａ～２１１ｄのうち主側ＲＡＭ６５の表示対象カウンタの値に対応するエリアに記憶されている情報を読み出す。そして、その情報に対応する表示データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。表示データは異常状態の情報に対して１対１で対応させて設定されており、その表示データによる第３，第４報知用表示装置２０３，２０４の表示内容は異常状態の情報の種類毎に相違している。また、異常状態の情報が存在していないことに対応する表示データも存在しており、この表示データは異常状態の情報に対応する表示データと相違している。したがって、異常状態の情報が存在していない場合には、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４の表示内容は異常状態の情報が存在している場合とは異なる表示内容となる。

【６６９６】

一方、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４における異常状態の情報に対応する表示の表示内容及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示の表示内容は、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて遊技履歴の管理結果を表示する場合の表示内容及び第４報知用表示装置２０４における設定値の表示内容と重複している。これに対して、遊技履歴の管理結果を表示する場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全てが表示状態となり、パチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態においては第１～第３報知用表示装置２０１～２０３が非表示状態となるとともに第４報知用表示装置２０４が表示状態となり、異常表示を行う場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態となるとともに第３，第４報知用表示装置２０３，２０４が表示状態となるため、上記のように表示内容が重複しているとしてもいずれの状況に対応している表示であるのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【６６９７】

その後、ステップＳ３４０７にて読み出した表示データに従って第３報知用表示装置２０３を表示制御するとともに（ステップＳ３４０８）、第４報知用表示装置２０４を表示制御する（ステップＳ３４０９）。この場合、異常状態の情報に対応する表示を行う場合及び異常状態の情報が存在していないことに対応する表示を行う場合のいずれであっても第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４はいずれも非表示状態となることはなく（すなわち全消灯状態となることはなく）、何らかの表示状態となっている。

【６６９８】
その後、主側ＲＡＭ６５の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として２秒に対応する値を設定する（ステップＳ３４１０）。
【６６９９】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【６７００】
遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される構成において、パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を遊技履歴の管理結果を表示するためだけではなく異常状態に対応する表示を行うための表示装置として兼用することが可能となる。
【６７０１】
パチンコ機１０に異常状態が発生していない場合において異常状態に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に行わせる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では異常状態が発生していないことに対応する表示が行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認することでパチンコ機１０に異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。
【６７０２】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において遊技履歴の管理結果が表示される期間と、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されている。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示が行われている状況を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。
【６７０３】
パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果が表示される場合における表示態様とは異なる表示態様となるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示態様を把握することで、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することが可能となる。
【６７０４】
複数の報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。これにより、遊技履歴の管理結果に対応する表示として多種多様な表示を行うことが可能となる。また、複数の報知用表示装置２０１～２０４が存在していることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合とパチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。
【６７０５】
パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合、遊技履歴の管理結果を表示する場合に非表示状態とならない第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態となる。これにより、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態となっているか否かを確認するだけで、遊技履歴の管理結果の表示及びパチンコ機１０の異常状態に対応する表示のうちいずれが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【６７０６】
パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４が表示状態となるとともに、その表示内容は遊技履歴の管理結果を表示する場合において第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて表示され得る表示内容である。このように第３，第４報知用表示装置２０３，２０４における表示内容が重複し得るようにすることにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合及びパチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合のそれぞれの表示内容に制約を与えないようにすること

が可能となる。また、このように第３，第４報知用表示装置２０３，２０４における表示内容が重複し得る構成であっても、パチンコ機１０の異常状態に対応する表示が行われる場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２が非表示状態とされるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においていずれの表示が行われているのかを特定することができる。

【６７０７】

なお、異常表示エリア２１１に異常状態の情報が記憶されていない状況において異常表示の開始操作が行われた場合、その時点で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて異常状態の情報が記憶されていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【６７０８】

＜第４６実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される管理用出力処理の処理構成が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６７０９】

図５７０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用出力処理を示すフローチャートである。

【６７１０】

まず主側ＲＡＭ６５に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３５０１）。管理開始フラグは、履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させるべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ１１７への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７１１】

ステップＳ３５０１にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５に設けられた開始時管理カウンタに「７」をセットする（ステップＳ３５０２）。開始時管理カウンタは、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において７個の入球検知センサ４２ａ～４８ａのうちいずれのセンサについて遊技球の検知状態の特定を行う状況であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【６７１２】

その後、開始時管理カウンタの値に対応する主側ＲＡＭ６５の出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ３５０３）。具体的には、開始時管理カウンタの値が「７」であり第１入賞口検知センサ４２ａに対応している場合には第１出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「６」であり第２入賞口検知センサ４３ａに対応している場合には第２出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「５」であり第３入賞口検知センサ４４ａに対応している場合には第３出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「４」であり特電検知センサ４５ａに対応している場合には第４出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「３」であり第１作動口検知センサ４６ａに対応している場合には第５出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「２」であり第２作

動口検知センサ４７ａに対応している場合には第６出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定し、開始時管理カウンタの値が「１」でありアウト口２４ａに対応している場合には第７出力フラグに「１」がセットされているか否かを判定する。なお、これら第１～第７出力フラグには既に説明したとおり、入球検知処理（図５２０）にて「１」がセットされる。

【６７１３】

ステップＳ３５０３にて肯定判定をした場合、開始時管理カウンタの値に対応する出力フラグを「０」クリアする（ステップＳ３５０４）。その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた排出個数カウンタの値を１加算する（ステップＳ３５０５）。排出個数カウンタは、主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【６７１４】

その後、排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上となっているか否かを判定する（ステップＳ３５０６）。管理開始基準値は「３００」に設定されているが、これに限定されることはなく「３００」よりも少ない数である構成としてもよく、「３００」よりも多い数である構成としてもよい。

【６７１５】

ステップＳ３５０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ３５０６にて否定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５の開始時管理カウンタの値を１減算する（ステップＳ３５０７）。そして、その１減算後における開始時管理カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ３５０８）。ステップＳ３５０８にて否定判定をした場合にはステップＳ３５０３に戻り、ステップＳ３５０８にて肯定判定をした場合にはそのまま本管理用出力処理を終了する。

【６７１６】

一方、主側ＲＡＭ６５の排出個数カウンタの値が管理開始基準値以上である場合（ステップＳ３５０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ３５０９）。その後、管理用処理を実行する（ステップＳ３５１０）。また、管理開始フラグに「１」がセットされておりステップＳ３５０１にて肯定判定をした場合にも管理用処理を実行する（ステップＳ３５１０）。管理用処理の処理内容は上記第３３実施形態における管理用出力処理（図５３０）のステップＳ１００１～ステップＳ１０１２と同一である。

【６７１７】

上記構成によれば、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させることなく、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に履歴用メモリ１１７への履歴情報の記憶を開始させる。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが履歴情報として記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７１８】

ここで、上記のようにパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報が記憶されない構成においては、その間の遊技履歴の管理結果を算出することができない。そこでこのような状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において当該状況に対応する表示が行われる構成としてもよい。例えば第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメン

トを発光状態とする構成としてもよい。当該表示内容は、遊技履歴の管理結果を表示する場合及びパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能である変更可能状態であることを表示する場合のいずれであっても表示されないため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を確認することで上記のように履歴情報が記憶されない状況であるか否かを特定することが可能となる。

【６７１９】

なお、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後においてパチンコ機１０の設定状態を変更することが可能な変更可能状態となったか否かにより主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグの情報の設定態様が相違する構成としてもよい。図５７１は主側ＣＰＵ６３にて実行される当該別形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。ステップＳ３６０１～ステップＳ３６０９では上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１０１～ステップＳ１０９と同一の処理を実行し、ステップＳ３６１１～ステップＳ３６２０では上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１０～ステップＳ１１９と同一の処理を実行する。一方、本別形態ではステップＳ３６０８にて肯定判定をした場合には主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグを「０」クリアし（ステップＳ３６１０）、ステップＳ３６２０の処理を実行した後に主側ＲＡＭ６５の管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ３６２１）。当該構成によれば、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定するための処理が実行されない場合にはパチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは履歴用メモリ１１７に履歴情報を記憶させないようにされ、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定するための処理が実行された場合にはパチンコ機１０への動作電力の供給開始後における遊技球の排出個数に関係なく履歴用メモリ１１７に履歴情報が記憶される。これにより、パチンコ機１０の出荷段階における動作チェックに該当しない可能性が高い状況においてはパチンコ機１０への動作電力の供給開始直後から遊技履歴の管理を行うことが可能となる。

【６７２０】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われない構成に代えて、履歴用メモリ１１７とは別に、遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴情報を格納するためのエリアを設ける構成としてもよい。これにより、当該状況における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【６７２１】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われない状況が発生する条件として、履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されていない状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合という条件が追加されている構成としてもよい。この場合、履歴用メモリ１１７に履歴情報が既に格納されている状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるか否かに関係なく当初から履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われることとなる。

【６７２２】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格納が行われない構成に加えて又は代えて、電波検知異常や振動検知異常といった異常状態となった場合には当該異常状態が解除されるまで履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、異常状態である状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７２３】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてから遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまで履歴用メモリ１１７への履歴情報の格

納が行われない構成に加えて又は代えて、遊技機本体１２又は前扉枠１４が開放されている状況においては履歴用メモリ１１７に履歴情報が格納されないようにしてもよい。これにより、遊技機本体１２又は前扉枠１４が開放されている状況において発生した事象に対して履歴情報が格納されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７２４】

＜第４７実施形態＞

本実施形態では遊技履歴を管理する処理の実行主体が上記第３３実施形態と相違している。以下、上記第３３実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第３３実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６７２５】

上記第３３実施形態ではＭＰＵ６２に管理用ＩＣ６６が設けられている構成としたが、本実施形態ではＭＰＵ６２に管理用ＩＣ６６が設けられていない。管理用ＩＣ６６が設けられていない代わりに、本実施形態では遊技履歴を管理するための処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される。また、本実施形態では主側ＣＰＵ６３は特定制御と非特定制御とに区別して各種制御を実行する。具体的には、遊技履歴の管理に関する制御が非特定制御とされ、遊技者による遊技操作に基づき遊技を進行させるための制御を含めて非特定制御以外の制御が特定制御とされている。

【６７２６】

特定制御について詳細には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図５１４）による制御は全て特定制御に含まれている。なお、本実施形態では上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のうち認識用処理（ステップＳ１１１）、データ出力用処理（ステップＳ１１２）及び設定値更新信号の出力処理（ステップＳ１１９）は実行されない。また、本実施形態であってもメイン処理（図５１４）におけるステップＳ１１３～ステップＳ１１６の処理に割り込むようにしてタイマ割込み処理が定期的に実行されることとなるが、当該タイマ割込み処理の各種処理のうち後述する管理用処理以外の処理はいずれも特定制御に含まれる。また、管理用処理についても一部は特定制御に含まれる。

【６７２７】

図５７２は主側ＲＯＭ６４におけるプログラム及びデータの設定態様を説明するための説明図である。主側ＣＰＵ６３にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図５７２に示すように、主側ＲＯＭ６４においても特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが記憶されているエリアのアドレスが明確に区別されている。

【６７２８】

具体的には、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（１）～Ｘ（ｋ＋２）に連続するアドレスＸ（ｋ＋３）～Ｘ（ｋ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに特定制御用のデータが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｋ＋６）～Ｘ（ｍ＋２）に連続するアドレスＸ（ｍ＋３）～Ｘ（ｍ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のプログラムが集約して記憶されている。また、アドレスＸ（ｍ＋６）～Ｘ（ｎ＋２）に連続するアドレスＸ（ｎ＋３）～Ｘ（ｎ＋５）はデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＸ（ｎ＋６）～Ｘ（ｐ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアに非特定制御用のデータが集約して記憶されている。なお、上記のようなプログラム及びデータとアドレスとの関係は、主側ＲＯＭ６４における物理アドレス及び主側ＣＰＵ６３において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【６７２９】

上記のように特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータと、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、例えば特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよく、例えば非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータのみをチェックする場合にはこれら非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたアドレス範囲のエリアのみをチェックすればよい。よって、プログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、それに伴ってプログラム及びデータを特定制御と非特定制御とで区別して修正する場合の作業を効率的に行うことが可能となる。

【６７３０】

特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲と、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、特定制御用のアドレス範囲と非特定制御用のアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【６７３１】

特定制御用のアドレス範囲及び非特定制御用のアドレス範囲のそれぞれにおいて、プログラムとデータとが、対応する制御を実行するための処理の実行順序とは関係なく、異なる範囲のアドレスのエリアに記憶されていることにより、プログラムとデータとで区別してチェックする場合の作業を効率的に行うことが可能となる。また、プログラムが記憶されたエリアのアドレス範囲と、データが記憶されたエリアのアドレス範囲との間に何らデータが記憶されていない未使用のエリアのアドレス範囲が設定されていることにより、プログラムのアドレス範囲とデータのアドレス範囲との境界をチェック作業に際して把握し易くなる。

【６７３２】

図５７３は主側ＲＡＭ６５における各エリアの設定態様を説明するための説明図である。主側ＣＰＵ６３にて実行される制御が特定制御と非特定制御とで区別されていることに対応させて、図５７３に示すように、主側ＲＡＭ６５においても特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲とが明確に区別されている。

【６７３３】

具体的には、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア２２１として設定されている。また、アドレスＹ（１）～Ｙ（ｒ＋２）に連続するアドレスＹ（ｒ＋３）～Ｙ（ｒ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア２２２として設定されている。また、アドレスＹ（ｒ＋６）～Ｙ（ｓ＋２）に連続するアドレスＹ（ｓ＋３）～Ｙ（ｓ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア２２３として設定されている。また、アドレスＹ（ｓ＋６）～Ｙ（ｔ＋２）に連続するアドレスＹ（ｔ＋３）～Ｙ（ｔ＋５）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｔ＋６）～Ｙ（ｕ＋２）の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア２２４として設定されている。なお、上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ６５における物理アドレス及び主側ＣＰＵ６３において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定されている。

【６７３４】

上記のように特定制御用のワークエリア２２１と、非特定制御用のワークエリア２２３と

が区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ６５の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア２２１，２２３への情報の書き込み及び各ワークエリア２２１，２２３からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてロード命令が行われる。

【６７３５】

特定制御用のスタックエリア２２２と、非特定制御用のスタックエリア２２４とが区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア２２２，２２４への情報の書き込みに際しては主側ＣＰＵ６３にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア２２２，２２４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【６７３６】

ここで、主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【６７３７】

また、主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【６７３８】

なお、主側ＲＡＭ６５にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後

においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。
【６７３９】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図５７４のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、上記第３３実施形態と同様にメイン処理（図５１４）においてステップＳ１１３～ステップＳ１１６の処理が実行されている状況で定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【６７４０】
ステップＳ３７０１～ステップＳ３７１８では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０１～ステップＳ３１８と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。タイマ割込み処理におけるステップＳ３７１９では管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。
【６７４１】
図５７５は管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ３８０１～ステップＳ３８０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【６７４２】
まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ３８０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【６７４３】
その後、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ３８０２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は１バイトとなっている。
【６７４４】
その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ３８０３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。
【６７４５】
管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ３８０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ３８０４）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステ

ップＳ３８０２が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【６７４６】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ３８０５）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【６７４７】

図５７６は管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ３９０１～ステップＳ３９１５の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６７４８】

まず「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ３９０１）。スタックポインタは、スタックエリア２２２，２２４においてプッシュ命令による情報の書き込み対象となる記憶エリアを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのアドレスの情報が設定されるエリアである。プッシュ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新され、ポップ命令が行われる度にスタックポインタの情報が、前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新される。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を使用する場合、記憶対象となる情報は非特定制御用のスタックエリア２２４における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に非特定制御用のスタックエリア２２４における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ３９０１では、非特定制御用のスタックエリア２２４における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。このように最後のアドレスの記憶エリアから最初のアドレスの記憶エリアに向けて情報が記憶されることは、特定制御用のスタックエリア２２２についても同様である。

【６７４９】

ちなみに、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれについても、全ての記憶エリアに情報が設定されているにも関わらず追加でプッシュ命令が実行された場合には、記憶処理に関して異常が発生したものとして主側ＲＡＭ６５の全エリアが「０」クリアされる。これにより、記憶処理に関して異常が発生しているにも関わらずそのまま遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。

【６７５０】

その後、「ＬＤ　（＿ＷＡＢＵＦ），ＷＡ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＷＡバッファに退避させる（ステップＳ３９０２）。また、「ＬＤ　（＿ＢＣＢＵＦ），ＢＣ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＢＣバッファに退避させる（ステップＳ３９０３）。また、「ＬＤ　（＿ＤＥＢＵＦ），ＤＥ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＤＥバッファに退避させる（ステップＳ３９０４）。また、「ＬＤ　（＿ＨＬＢＵＦ），ＨＬ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＨＬバッファに退避させる（ステップＳ３９０５）。また、「ＬＤ　（＿ＩＸＢＵＦ），ＩＸ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＸバッファに退避させる（ステップＳ３９０６）。また、「ＬＤ　（＿ＩＹＢＵＦ），ＩＹ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＹバッファに退避させる（ステップＳ３９０７）。

【６７５１】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジ

スタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア２２３における対応するバッファに退避させている。なお、ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報量はいずれも２バイトとなっている。

【６７５２】

これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ３９０８）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理（ステップＳ３９０８）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア２２３に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【６７５３】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア２２３においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア２２３の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側ＣＰＵ６３における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【６７５４】

また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【６７５５】

ステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップＳ３９０８）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処

理のプログラムに復帰する。チェック処理の詳細については後に説明する。
【６７５６】
チェック処理を実行した後は、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ３９０９）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。
【６７５７】
管理用処理（図５７５）のステップＳ３８０３にて管理実行処理のサブルーチンが実行される直前において特定制御用のスタックエリア２２２に記憶されている情報量は常に一定であり、それに伴って当該タイミングにおける主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報（すなわちスタックポインタの値）は一定である。この場合に特定制御用のスタックエリア２２２に記憶されている情報としては、例えば管理実行処理（図５７６）が終了した後における管理用処理（図５７５）の戻り番地の情報、及び管理用処理（図５７５）が終了した後におけるタイマ割込み処理（図５７４）の戻り番地の情報が挙げられる。スタックポインタの上記一定の情報がＹ（ｒ＋α）となっている。したがって、非特定制御に対応する処理であるチェック処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には、その一定の情報であるＹ（ｒ＋α）を主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに設定することで、当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させることが可能となる。このように固定の情報をスタックポインタに設定することによって当該スタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の情報に復帰させる構成とすることで、非特定制御に対応する処理を開始する前に特定制御に対応する主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる必要がなくなる。よって、処理負荷を軽減させることが可能となるとともに当該退避させるための領域を主側ＲＡＭ６５において確保する必要がなくなる。
【６７５８】
その後、「ＬＤ　ＷＡ，（＿ＷＡＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＷＡバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ３９１０）。また「ＬＤ　ＢＣ，（＿ＢＣＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＢＣバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ３９１１）。また「ＬＤ　ＤＥ，（＿ＤＥＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＤＥバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタに上書きする（ステップＳ３９１２）。また「ＬＤ　ＨＬ，（＿ＨＬＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＨＬバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ３９１３）。また「ＬＤ　ＩＸ，（＿ＩＸＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＸバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタに上書きする（ステップＳ３９１４）。また「ＬＤ　ＩＹ，（＿ＩＹＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＹバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタに上書きする（ステップＳ３９１５）。ステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。
【６７５９】
ここで、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理が再開される場合に主側ＲＡＭ６５に退避されない。これにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２において上記情報を退避させるための記憶エリアを確保する必要が生じない。

【６７６０】
また、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報は、特定制御に対応する処理への復帰後において非特定制御に対応する処理が再度開始された場合に利用されない情報である。つまり、特定制御に対応する処理を間に挟んで実行される非特定制御に対応する処理の複数回の処理回において必要な情報は非特定制御用のワークエリア２２３又は非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶されており、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタには記憶されていない。したがって、非特定制御に対応する処理が実行された場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ及び各種レジスタに記憶された情報が主側ＲＡＭ６５に退避されないとしても、非特定制御に対応する処理を実行する上で問題が生じない。

【６７６１】
次に、ステップＳ３９０８にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理について説明する。当該チェック処理では遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理を実行する。つまり、遊技履歴の情報を収集するための処理、遊技履歴の管理結果を導出するための処理及びその管理結果を報知するための処理は、非特定制御に対応する処理として実行される。

【６７６２】
チェック処理の説明に先立ち、遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア２２３の各種エリア２３１～２３４の内容について説明する。図５７７は遊技履歴を管理するために使用される非特定制御用のワークエリア２２３の各種エリア２３１～２３４を説明するための説明図である。

【６７６３】
非特定制御用のワークエリア２２３には、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３が設けられている。これら各エリア２３１～２３３のそれぞれには、一般入賞カウンタ２３１ａ，２３２ａ，２３３ａ、特電入賞カウンタ２３１ｂ，２３２ｂ，２３３ｂ、第１作動カウンタ２３１ｃ，２３２ｃ，２３３ｃ、第２作動カウンタ２３１ｄ，２３２ｄ，２３３ｄ、及びアウトカウンタ２３１ｅ，２３２ｅ，２３３ｅが設けられている。一般入賞カウンタ２３１ａ，２３２ａ，２３３ａは所定の計測開始契機からの一般入賞口３１への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。特電入賞カウンタ２３１ｂ，２３２ｂ，２３３ｂは所定の計測開始契機からの特電入賞装置３２への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第１作動カウンタ２３１ｃ，２３２ｃ，２３３ｃは所定の計測開始契機からの第１作動口３３への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。第２作動カウンタ２３１ｄ，２３２ｄ，２３３ｄは所定の計測開始契機からの第２作動口３４への遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。アウトカウンタ２３１ｅ，２３２ｅ，２３３ｅは所定の計測開始契機からのアウト口２４ａへの遊技球の入球個数を計測するためのカウンタである。

【６７６４】
通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅは、前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において対象となる入球部２４ａ，３１～３４に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅは、前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況であって開閉実行モードである状況において対象となる入球部２４ａ，３１～３４に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅは、前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況であって高頻度サポートモードである状況において対象となる入球部２４ａ，３１～３４に入球した遊技球の個数を計測するために利用される。

【６７６５】

なお、前扉枠１４が開放状態となっている状況が計測対象外となっているのは、前扉枠１４を開放した状態で入球部２４ａ，３１～３４に手入れで遊技球が入球された場合の入球個数を計測対象から除外するためである。但し、これに限定されることはなく前扉枠１４が開放状態となっている状況も前扉枠１４が閉鎖状態となっている状況と同様に計測対象とする構成としてもよい。

【６７６６】

非特定制御用のワークエリア２２３には、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３以外にも演算結果記憶エリア２３４が設けられている。演算結果記憶エリア２３４は、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を利用して算出した遊技履歴の管理結果の情報を記憶するためのエリアである。演算結果記憶エリア２３４に記憶された遊技履歴の管理結果の情報は、遊技履歴の管理結果の情報が新たに算出されることで当該新たに算出された情報が上書きされるまで記憶保持される。

【６７６７】

図５７８はステップＳ３９０８にてサブルーチンのプログラムが呼び出されることにより実行されるチェック処理を示すフローチャートである。なお、チェック処理におけるステップＳ４００１～ステップＳ４００８の処理はサブルーチンの処理も含めて、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。また、サブルーチンの処理を実行する場合には当該サブルーチンの処理の実行後における戻り番地の情報を非特定制御用のスタックエリア２２４において主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの値に対応する記憶エリアに書き込むとともに、当該スタックポインタの値を次の順番の記憶対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。また、サブルーチンの処理が完了した場合には主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの値に対して手前の順番の値に対応する記憶エリアから戻り番地の情報を読み出してその戻り番地の情報に対応するプログラムに復帰するとともに、当該スタックポインタの値をその戻り番地の情報の読み出し元となった記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６７６８】

チェック処理では、前扉枠１４が開放状態である場合には（ステップＳ４００１：ＹＥＳ）、通常の入球管理処理（ステップＳ４００４）、開閉実行モード中の入球管理処理（ステップＳ４００５）及び高頻度サポートモード中の入球管理処理（ステップＳ４００６）のいずれも実行することなく、後述する結果演算処理（ステップＳ４００７）及び表示用処理（ステップＳ４００８）を実行する。前扉枠１４に設けられた窓パネル５２の裏面と遊技盤２４の前面によって前後に区画された空間によって遊技領域ＰＡが形成されているため、前扉枠１４が開放状態となった場合には遊技領域ＰＡが前方に向けて開放された状態となりその状況で遊技領域ＰＡに向けて遊技球が発射されたとしてもその遊技球は遊技領域ＰＡを正常に流下することはできない。また、前扉枠１４が開放状態である状況で入球部２４ａ，３１～３４への遊技球の入球が発生する場合というのは、メンテナンスや不具合の解消のために遊技ホールの管理者により前扉枠１４が開放状態とされて手入れなどにより遊技球の入球が発生する場合である。このような遊技球の入球は正規の遊技の実行状況における遊技球の入球ではないため、そのような遊技球の入球を管理対象とする必要がない。したがって、チェック処理では上記のとおり前扉枠１４が開放状態である場合にはステップＳ４００４～ステップＳ４００６のいずれの処理も実行しない。

【６７６９】

前扉枠１４が閉鎖状態であって開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない場合（ステップＳ４００１～ステップＳ４００３：ＮＯ）、通常の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００４）。また、前扉枠１４が閉鎖状態であって開閉実行モードである場合（ステップＳ４００１：ＮＯ、ステップＳ４００２：ＹＥＳ）、開閉実行モード中の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００５）。また、前扉枠１４が閉鎖状態であって高頻度サポートモードである場合（ステップＳ４００１：ＮＯ、ステップＳ４００３：

ＹＥＳ）、高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する（ステップＳ４００６）。
【６７７０】
図５７９は、ステップＳ４００４における通常の入球管理処理を示すフローチャートである。
【６７７１】
第１入賞口検知センサ４２ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０１：ＹＥＳ）、すなわち第１入賞口検知センサ４２ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、第２入賞口検知センサ４３ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０３：ＹＥＳ）、すなわち第２入賞口検知センサ４３ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、又は第３入賞口検知センサ４４ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０５：ＹＥＳ）、すなわち第３入賞口検知センサ４４ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値を１加算する（ステップＳ４１０２、ステップＳ４１０４、ステップＳ４１０６）。
【６７７２】
なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１０２、ステップＳ４１０４及びステップＳ４１０６に対応する処理として開閉実行モード用の一般入賞カウンタ２３２ａの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１０２、ステップＳ４１０４及びステップＳ４１０６に対応する処理として高頻度サポートモード用の一般入賞カウンタ２３３ａの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａの検知結果が監視され、第１～第３入賞口検知センサ４２ａ～４４ａのいずれかにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には一般入賞口３１に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行する。
【６７７３】
特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０７：ＹＥＳ）、すなわち特電検知センサ４５ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値を１加算する（ステップＳ４１０８）。
【６７７４】
なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１０８に対応する処理として開閉実行モード用の特電入賞カウンタ２３２ｂの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１０８に対応する処理として高頻度サポートモード用の特電入賞カウンタ２３３ｂの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても特電検知センサ４５ａの検知結果が監視され、特電検知センサ４５ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には特電入賞装置３２に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともにラウンド遊技の終了契機を特定するための処理を実行する。
【６７７５】
第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１０９：ＹＥＳ）、すなわち第１作動口検知センサ４６ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値を１加算する（ステップＳ４１１０）。
【６７７６】
なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１１０に対応する処理として開閉実行モード用の第１作動カウンタ２３２ｃの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１１０に対応する処理として高頻度サポートモー

ド用の第１作動カウンタ２３３ｃの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても第１作動口検知センサ４６ａの検知結果が監視され、第１作動口検知センサ４６ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には第１作動口３３に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

【６７７７】

第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１１１：ＹＥＳ）、すなわち第２作動口検知センサ４７ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値を１加算する（ステップＳ４１１２）。

【６７７８】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１１２に対応する処理として開閉実行モード用の第２作動カウンタ２３２ｄの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１１２に対応する処理として高頻度サポートモード用の第２作動カウンタ２３３ｄの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においても第２作動口検知センサ４７ａの検知結果が監視され、第２作動口検知センサ４７ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合には第２作動口３４に対応する個数の遊技球が払い出されるようにするための処理を実行するとともに特図用の保留情報の取得契機を特定するための処理を実行する。

【６７７９】

アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたと判定した場合（ステップＳ４１１３：ＹＥＳ）、すなわちアウト口検知センサ４８ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったことを確認した場合、通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値を１加算する（ステップＳ４１１４）。

【６７８０】

なお、開閉実行モード中の入球管理処理であればステップＳ４１１４に対応する処理として開閉実行モード用のアウトカウンタ２３２ｅの値を１加算し、高頻度サポートモード中の入球管理処理であればステップＳ４１１４に対応する処理として高頻度サポートモード用のアウトカウンタ２３３ｅの値を１加算する。また、特定制御に対応する処理として実行されるタイマ割込み処理（図５７４）の入球検知処理（ステップＳ３７０９）においてはアウト口検知センサ４８ａの検知結果は監視されない。

【６７８１】

以上のようにステップＳ４００４～ステップＳ４００６の処理が実行されることにより、一般入賞口３１への遊技球の入球個数が一般入賞カウンタ２３１ａ，２３２ａ，２３３ａを利用して計測され、特電入賞装置３２への遊技球の入球個数が特電入賞カウンタ２３１ｂ，２３２ｂ，２３３ｂを利用して計測され、第１作動口３３への遊技球の入球個数が第１作動カウンタ２３１ｃ，２３２ｃ，２３３ｃを利用して計測され、第２作動口３４への遊技球の入球個数が第２作動カウンタ２３１ｄ，２３２ｄ，２３３ｄを利用して計測され、アウト口２４ａへの遊技球の入球個数がアウトカウンタ２３１ｅ，２３２ｅ，２３３ｅを利用して計測される。これにより、各入球部２４ａ，３１～３４への入球履歴を主側ＣＰＵ６３にて把握することが可能となる。また、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３のそれぞれが区別して設けられていることにより、開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況と、開閉実行モードである状況と、高頻度サポートモードである状況とのそれぞれを区別して各入球部２４ａ，３１～３４への入球履歴を主側ＣＰＵ６３にて把握することが可能となる。

【６７８２】

チェック処理（図５７８）の説明に戻り、ステップＳ４００１にて肯定判定をした場合、

ステップＳ４００４の処理を実行した場合、ステップＳ４００５の処理を実行した場合、又はステップＳ４００６の処理を実行した場合、ステップＳ４００７にて結果演算処理を実行し、ステップＳ４００８にて表示用処理を実行する。

【６７８３】

図５８０はステップＳ４００７の結果演算処理を示すフローチャートである。

【６７８４】

まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ４２０１）。管理開始フラグは、遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。本実施形態ではパチンコ機１０の製造後に初めて当該パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された場合）、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行することなく、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となった場合に遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行する。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。これに対して、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることにより、上記のような動作チェック時における入球結果などが遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴として収集されてしまわないようにすることが可能となる。

【６７８５】

ここで、パチンコ機１０の製造後に初めて当該パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された場合）、管理開始フラグの値は「０」となっている。この場合、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値も「０」となっている。一方、管理開始フラグの値が「１」である状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が停止され、その後に主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力が供給されている状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には管理開始フラグの値が「１」のままとなる。この場合、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値もパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前の状態に維持される。上記構成であることにより管理開始フラグの値が「０」である場合には通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値も「０」となる。

【６７８６】

ちなみに、メイン処理（図５１４）におけるステップＳ１０５又はステップＳ１１７にて主側ＲＡＭ６５のクリア処理が実行される場合、そのクリア処理の対象となるのは特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２であり、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はクリア処理の対象から除外される。これにより、遊技ホールの管理者が意図的に非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアすることができない構成となっている。

【６７８７】

また、主側ＣＰＵ６３は後述するタイマ割込み処理（図５７４）において非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生していないか

否かを確認し、異常の発生を確認した場合には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる構成としてもよい。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生した場合には初期化することが可能となる。また、当該構成において非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生した場合には非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアすることなく非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアし、非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生した場合には非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアすることなく非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする構成としてもよい。また、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生したとしても演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアの対象から除外される構成としてもよい。

【６７８８】

ステップＳ４２０１にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳ４２０２）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準値である「３００」よりも多い個数となっているか否かを判定する（ステップＳ４２０３）。

【６７８９】

ステップＳ４２０３にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３の管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ４２０４）。また、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅ、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅ、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ４２０５）。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後（すなわちＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始された後）において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値に対応する個数以上となるまでに収集された遊技履歴の情報が全て消去されることとなる。よって、パチンコ機１０への動作電力の供給開始後において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が管理開始基準値以上となるまでは遊技履歴の管理結果を算出するための遊技履歴の収集を実行させないようにすることが可能となる。

【６７９０】

ステップＳ４２０１にて肯定判定をした場合、ステップＳ４２０２と同様に合計個数の演算処理を実行する（ステップＳ４２０６）。つまり、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する。そして、その算出した合計個数が演算基準個数である「６０００」以上の個数となっているか否かを判定する（ステップＳ４２０７）。

【６７９１】

ステップＳ４２０７にて肯定判定をした場合、各種パラメータの演算処理を実行する（ステップＳ４２０８）。具体的には、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ６１～Ｋ６５とし、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各種カウンタ２３２ａ～２３２ｅの値をＫ７１～Ｋ７５とし、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各種カウンタ２３３ａ～２３３ｅの値をＫ８１～Ｋ８５とした場合において以下の第６１パラメータ～第６８パラメータを算出する。

・第６１パラメータ：遊技球の合計払出個数（「Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１」×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３」×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３

＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６２パラメータ：通常時における遊技球の合計払出個数（Ｋ６１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ６４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／通常時における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５）の割合・第６３パラメータ：開閉実行モード時における遊技球の合計払出個数（Ｋ７１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ７４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／開閉実行モード時における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５）の割合・第６４パラメータ：高頻度サポートモード時における遊技球の合計払出個数（Ｋ８１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ８４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／高頻度サポートモード時における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６５パラメータ：一般入賞口３１への遊技球の合計入球個数（Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６６パラメータ：第１作動口３３への遊技球の合計入球個数（Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ６１＋Ｋ６２＋Ｋ６３＋Ｋ６４＋Ｋ６５＋Ｋ７１＋Ｋ７２＋Ｋ７３＋Ｋ７４＋Ｋ７５＋Ｋ８１＋Ｋ８２＋Ｋ８３＋Ｋ８４＋Ｋ８５）の割合・第６７パラメータ：（「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技球の合計払出個数（「Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１」×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３」×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合・第６８パラメータ：「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」／遊技球の合計払出個数（「Ｋ６１＋Ｋ７１＋Ｋ８１」×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６２＋Ｋ７２＋Ｋ８２」×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６３＋Ｋ７３＋Ｋ８３」×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋「Ｋ６４＋Ｋ７４＋Ｋ８４」×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）の割合

その後、ステップＳ４２０８にて算出した第６１～第６８パラメータを演算結果記憶エリア２３４に上書きする（ステップＳ４２０９）。この場合、演算結果記憶エリア２３４に既に記憶されていた前回の処理回における演算結果の第６１～第６８パラメータは消去される。なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても主側ＲＡＭ６５にはバックアップ電力が供給されるため、当該バックアップ電力が供給されている状況であればパチンコ機１０への動作電力の供給開始直後であっても演算結果記憶エリア２３４にはパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に算出された第６１～第６８パラメータの情報が記憶されている。

【６７９２】

その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅ、開閉実行モード用カウンタエリア２３２の各カウンタ２３２ａ～２３２ｅ、及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の各カウンタ２３３ａ～２３３ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ４２１０）。これにより、第６１～第６８パラメータが演算されたことを契機として、その時点で遊技履歴の情報を一旦消去することが可能となる。

【６７９３】

なお、管理開始フラグに「１」がセットされた直後においては遊技領域ＰＡから排出され

た遊技球の合計個数が演算基準個数から管理開始基準値を減算した値以上となった場合にステップＳ４２０８～ステップＳ４２１０の処理を実行し、その後は遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数が演算基準個数以上となった場合にステップＳ４２０８～ステップＳ４２１０の処理を実行する構成としてもよい。

【６７９４】

図５８１はチェック処理（図５７８）におけるステップＳ４００８の表示用処理を示すフローチャートである。

【６７９５】

まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた更新タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ４３０１）。更新タイミングカウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける遊技履歴の管理結果の表示内容を更新するタイミングであることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。主側ＣＰＵ６３は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御することにより、上記第６１～第６８パラメータの演算結果を報知する。この場合、第１報知用表示装置６９ａでは報知対象となっているパラメータの種類に対応する情報が表示される。また、報知対象となっているパラメータを１００倍した値のうち、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。そして、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおいては、上記第６１～第６８パラメータの演算結果に対応する表示が予め定められた順序に従って順次切り換えられ、最後の順番の表示対象である第６８パラメータの演算結果が表示された後は最初の順番の表示対象である第６１パラメータの演算結果が表示される。この場合、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は１０秒となっている。

【６７９６】

ここで、主側ＣＰＵ６３における上記第６１～第６８パラメータの演算周期は最短で６０分となっている。これに対して、第６１～第６８パラメータの数は８個となっているとともに、一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は１０秒となっている。したがって、主側ＣＰＵ６３にて演算された第６１～第６８パラメータは少なくとも１回は第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となる。

【６７９７】

ステップＳ４３０１の処理を実行した場合、１減算後における更新タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示内容を更新するタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳ４３０２）。ステップＳ４３０２にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ４３０３）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「７」を超えた場合（ステップＳ４３０４：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ４３０５）。

【６７９８】

表示対象カウンタは第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにおける表示対象となっているパラメータの種類を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。上記第６１～第６８パラメータと、「０」～「７」の表示対象カウンタの取り得る値とは１対１で対応している。例えば表示対象カウンタの値が「０」である場合、最初の表示対象である第６１パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となり、表示対象カウンタの値が「７」である場合、最後の表示対象である第６８パラメータが第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示対象となる。

【６７９９】

ステップＳ４３０４にて否定判定をした場合、又はステップＳ４３０５の処理を実行した場合、表示対象カウンタの値に対応するパラメータの種類に対応する情報が表示されるように第１報知用表示装置６９ａを表示制御する（ステップＳ４３０６）。また、表示対象カウンタの値に対応するパラメータを演算結果記憶エリア２３４から読み出すとともに、その読み出したパラメータを１００倍し、１０の位に対応する数字が第２報知用表示装置

６９ｂにて表示され、１の位に対応する数字が第３報知用表示装置６９ｃにて表示されるようにする（ステップＳ４３０７）。

【６８００】

ここで、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃのそれぞれに対応させて表示ＩＣが設けられている。ステップＳ４３０６では主側ＣＰＵ６３は第１報知用表示装置６９ａに対応する表示ＩＣに表示データを出力し、ステップＳ４３０７では主側ＣＰＵ６３は第２報知用表示装置６９ｂに対応する表示ＩＣ、及び第３報知用表示装置６９ｃに対応する表示ＩＣのそれぞれに表示データを出力する。これら表示ＩＣは動作電力が供給されている場合には表示データを記憶保持可能であり、その記憶保持している表示データに対応する表示内容を対応する報知用表示装置６９ａ～６９ｃに継続して表示させる。そして、表示データが主側ＣＰＵ６３により変更されることにより、その変更された表示データに対応する表示内容に報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示が変更される。これにより、非特定制御に対応する処理である管理実行処理（図５７６）が終了して特定制御に対応する処理に復帰した後においても、非特定制御に対応する処理の実行状況において設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて継続されることとなる。

【６８０１】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３の更新タイミングカウンタに次回の更新タイミングに対応する値として１０秒に対応する値を設定する（ステップＳ４３０８）。

【６８０２】

上記のように表示用処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３に動作電力の供給が開始されている場合、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて遊技履歴の管理結果が表示される。当該遊技履歴の管理結果の表示は遊技が継続されているか否かに関係なく行われるとともに、遊技機本体１２が外枠１１に対して開放操作されて主制御装置６０がパチンコ機１０の前方から視認可能となっているか否かに関係なく行われる。このように遊技の状況やパチンコ機１０の状態に関係なく第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの表示制御が実行されるようにすることにより、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃを表示制御するための処理構成を簡素化することが可能となる。

【６８０３】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６８０４】

主側ＲＡＭ６５には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２と、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４とが設けられている。そして、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は、特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。また、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は、非特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であるのに対して、特定制御に対応する処理が主側ＣＰＵ６３にて実行される場合には情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可である。これにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。したがって、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで主側ＲＡＭ６５における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【６８０５】
特定制御に対応する処理には遊技の進行を制御するための処理が含まれ、非特定制御に対応する処理には遊技履歴を管理するための処理が含まれる。そして、上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は非特定制御に対応する処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して、遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報、例えば通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【６８０６】
遊技履歴を管理するための情報が記憶される通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４が主側ＲＡＭ６５に設けられている。これにより、主側ＣＰＵ６３にて遊技履歴を管理するための処理を完結することが可能となる。また、遊技履歴の情報及び当該遊技履歴の情報を利用して算出された各種パラメータの情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。
【６８０７】
特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合には主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が主側ＲＡＭ６５に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が実行される場合に、特定制御に対応する処理の実行に際して主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御に対応する処理を終了する場合又は終了した後に、主側ＲＡＭ６５に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの状態から特定制御に対応する処理を実行することが可能となる。
【６８０８】
特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタのうち一部のレジスタの情報が主側ＲＡＭ６５に退避される。これにより、主側ＲＡＭ６５において主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【６８０９】
特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタのうち非特定制御に対応する処理にて情報の記憶対象となるレジスタの情報が主側ＲＡＭ６５に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理の実行前における主側ＣＰＵ６３のレジスタの状態から特定制御に対応する処理を再開することを可能としながら、主側ＲＡＭ６５において主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【６８１０】
非特定制御に対応する処理が開始される場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において特定制御用のスタックエリア２２２に退避され、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報が非特定制御に対応する処理において非特定制御用のワークエリア２２３に退避される。これにより、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに記憶された各情報

にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分散させて実行することが可能となる。

【６８１１】

フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。この場合に、フラグレジスタの情報は非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて、特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。これにより、非特定制御に対応するサブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。

【６８１２】

ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【６８１３】

特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合に主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、当該スタックポインタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側ＲＡＭ６５に退避されない。これにより、主側ＲＡＭ６５においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、主側ＲＡＭ６５の記憶容量をそれだけ抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、特定制御に対応する処理を実行している状況から非特定制御に対応する処理を実行する状況となる場合又は非特定制御に対応する処理を実行する状況となった場合において主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても非特定制御に対応する処理が終了した場合には当該非特定制御に対応する処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。

【６８１４】

なお、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

【６８１５】

また、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合

において上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

【６８１６】

＜第４８実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８１７】

図５８２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ４４０１～ステップＳ４４０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８１８】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ４４０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【６８１９】

その後、「ＬＤ　（＿ＰＳＷＢＵＦ），ＰＳＷ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＰＳＷバッファに退避させる（ステップＳ４４０２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させておくことが可能となる。

【６８２０】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ４４０３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【６８２１】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には、「ＬＤ　ＰＳＷ，（＿ＰＳＷＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ４４０２にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＰＳＷバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ４４０４）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ４４０２が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【６８２２】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ４４０５）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【６８２３】

上記構成によれば特定制御から非特定制御に切り換わる直前における主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２ではなく特定制御用のワークエ

リア２２１に退避される。これにより、特定制御用のスタックエリア２２２の容量を抑えながらフラグレジスタの情報を退避させることが可能となる。

【６８２４】

なお、特定制御用のワークエリア２２１におけるＰＳＷバッファは専用エリアとして確保されているがこれに限定されることはなく、他の情報も書き込まれ得る兼用エリアである構成としてもよい。つまり、管理用処理が実行されない状況においては特定制御に対応する主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を退避させる必要がないため、管理用処理が実行されない状況における特定制御に対応する処理にて所定の演算処理を実行する場合などにＰＳＷバッファとしても利用される兼用エリアを利用する構成としてもよい。この場合、当該兼用エリアは管理用処理の実行に際してフラグレジスタの情報を退避させるために確実に利用されることとなるため、フラグレジスタの情報以外の情報として、管理用処理が実行される前に不要となる情報が兼用エリアに書き込まれる構成とする必要がある。

【６８２５】

＜第４９実施形態＞

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８２６】

図５８３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４５０１～ステップＳ４５１５の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８２７】

まず、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４５０１）。

【６８２８】

その後、「ＰＵＳＨ　ＷＡ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０２）。この場合、ステップＳ４５０１にて主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに設定した固定アドレスに対応する記憶エリアにＷＡレジスタの情報を退避させる。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８２９】

その後、「ＰＵＳＨ　ＢＣ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０３）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３０】

その後、「ＰＵＳＨ　ＤＥ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０４）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３１】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタッ

クポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０５）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３２】

その後、「ＰＵＳＨ　ＩＸ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０６）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３３】

その後、「ＰＵＳＨ　ＩＹ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４５０７）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３４】

ステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行した後は、チェック処理を実行する（ステップＳ４５０８）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。

【６８３５】

その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ４５０９）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。

【６８３６】

その後、「ＰＯＰ　ＩＹ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタに上書きする（ステップＳ４５１０）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３７】

その後、「ＰＯＰ　ＩＸ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタに上書きする（ステップＳ４５１１）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３８】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ４５１２）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８３９】

その後、「ＰＯＰ　ＤＥ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタに上書きする（ステップＳ４５１３）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８４０】

その後、「ＰＯＰ　ＢＣ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ４５１４）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８４１】

その後、「ＰＯＰ　ＷＡ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対して前の順番の情報に対応する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ４５１５）。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を前の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８４２】

ステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【６８４３】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させている。これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ４５０８）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報をチェック処理（ステップＳ４５０８）の実行に先立ち非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【６８４４】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用対象となるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を選択的に非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させることにより、非特定制御用のスタックエリア２２４においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、チェック処理に際して利用可能となる非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。

【６８４５】

＜第５０実施形態＞

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上

記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８４６】

図５８４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４６０１～ステップＳ４６０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８４７】

まず、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４６０１）。

【６８４８】

その後、「ＬＤ　（＿ＡＬＬＢＵＦ），ＡＬＬ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＡＬＬバッファに退避させる（ステップＳ４６０２）。これにより、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア２２３のＡＬＬバッファに退避されることとなる。このように主側ＣＰＵ６３の全レジスタを非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【６８４９】

ここで、退避対象となるレジスタにはフラグレジスタも含まれる。フラグレジスタの情報は管理用処理（図５７５）のステップＳ３８０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避されているが、ステップＳ４６０２においてはフラグレジスタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避される。これにより、フラグレジスタの情報も含めて、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報の選択的な退避を行う必要が生じない。また、このようにフラグレジスタの情報が重複させて退避されるとしても、当該管理実行処理の終了後において管理用処理（図５７５）のステップＳ３８０４にて特制御用のスタックエリア２２２から主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタへの情報の復帰が行われるため、特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８５０】

その後、チェック処理を実行する（ステップＳ４６０３）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。

【６８５１】

その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ４６０４）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。

【６８５２】

その後、「ＬＤ　ＡＬＬ，（＿ＡＬＬＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＡＬＬバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップＳ４６０５）。これにより、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【６８５３】

上記構成によれば、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。

【６８５４】

また、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のワークエリア２２３のＡＬＬバッファに退避されることとなる。このように主側ＣＰＵ６３の全レジスタを非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【６８５５】

なお、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。

【６８５６】

＜第５１実施形態＞

本実施形態では管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６８５７】

図５８５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４７０１～ステップＳ４７０６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８５８】

まず「ＬＤ　（＿ＳＰＢＵＦ），ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＳＰバッファに退避させる（ステップＳ４７０１）。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されることとなる。

【６８５９】

その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と

同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４７０２）。

【６８６０】

その後、「ＰＵＳＨ　ＡＬＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避させる（ステップＳ４７０３）。この場合、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４における一の記憶エリアに記憶させることができないため、上記のとおり非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアをレジスタの情報の退避先とする。また、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を全レジスタの情報の退避に際して最後の情報を記憶させた記憶エリアに対して次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する。

【６８６１】

その後、チェック処理を実行する（ステップＳ４７０４）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなる。当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報を、プッシュ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに書き込む。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報を読み出し、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。

【６８６２】

その後、「ＰＯＰ　ＡＬＬ」として、ポップ命令により、非特定制御用のスタックエリア２２４における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアから連続する記憶エリアに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のそれぞれに対応するレジスタに上書きする（ステップＳ４７０５）。これにより、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【６８６３】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，（＿ＳＰＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＳＰバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに上書きする（ステップＳ４７０６）。これにより、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰することとなる。

【６８６４】

上記構成によれば、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる場合、非特定制御に対応する処理であるチェック処理にて利用されるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタだけではなく、それ以外のレジスタも含めて、全てのレジスタの情報がまとめて非特定制御用のスタックエリア２２４に退避されることとなる。このように主側ＣＰＵ６３の全レジスタを非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させることにより、主側ＣＰＵ６３のレジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。

【６８６５】

非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応するスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避される。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応するスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理

に復帰する場合には、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を非特定制御に対応する処理が開始される直前の特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。
【６８６６】
なお、主側ＣＰＵ６３の全レジスタの情報が非特定制御に対応する処理が開始された後において当該非特定制御に対応する処理にて主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、全レジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。
【６８６７】
＜第５２実施形態＞
本実施形態では管理用処理及び管理実行処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６８６８】
図５８６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ４８０１～ステップＳ４８１１の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【６８６９】
まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ４８０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【６８７０】
その後、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ４８０２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。
【６８７１】
その後、「ＬＤ　ＷＡ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０３）。また、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０４）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０５）。また、「ＬＤ　ＨＬ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０６）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０７）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４８０８）。
【６８７２】
主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジ

スタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタのそれぞれを「０」クリアする。これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ４９０２）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ４８０９）の実行に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【６８７３】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【６８７４】

ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８の処理を実行した後は、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ４８０９）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【６８７５】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ４８０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ４８１０）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ４８０２が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【６８７６】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ４８１１）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【６８７７】

図５８７は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ４９０１～ステップＳ４９０９の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【６８７８】

まず上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ４９０１）。

【６８７９】

その後、チェック処理を実行する（ステップＳ４９０２）。チェック処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されているチェック処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはチェック処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、チェック処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、

当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。チェック処理の内容は上記第４７実施形態と同一である。

【６８８０】

その後、「ＬＤ　ＷＡ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０３）。また、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０４）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０５）。また、「ＬＤ　ＨＬ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０６）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０７）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ４９０８）。

【６８８１】

これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは既に説明したとおり非特定制御に対応する処理であるチェック処理（ステップＳ４９０２）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【６８８２】

また、特定制御に対応する処理が開始される前におけるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該特定制御に対応する処理が終了した後における非特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した非特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【６８８３】

その後、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ４９０９）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。

【６８８４】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、れら各レジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる必要が生じない。よって、これら各情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【６８８５】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させる場合にも主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、これら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８８６】

上記各レジスタが「０」クリアされた状態は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【６８８７】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において「０」クリアの実行対象となるレジスタは主側ＣＰＵ６３の各種レジスタのうち一部のレジスタである。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合において上記各レジスタを所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【６８８８】

非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合にＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成において、それ以外のレジスタは「０」クリアしない。これにより、特定制御に対応する処理において必要な情報を非特定制御に対応する処理の開始に際して消去してしまわないようにすることが可能となる。

【６８８９】

また、ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタの情報は非特定制御に対応する処理の開始に際して主側ＲＡＭ６５に退避されない。これにより、これら情報を退避させるための領域を主側ＲＡＭ６５において確保する必要が生じない。

【６８９０】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合に上記各レジスタが「０」クリアされる構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【６８９１】

なお、管理用処理（図５８６）におけるステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成に代えて、これらレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、これら主側ＣＰＵ６３の各レジスタは一旦「０」クリアされた後に、初期状態となるように各レジスタの情報設定が行われるが、ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８ではこの初期状態となるように各レジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップＳ４９０３～ステップＳ４９０８においても上記初期状態となるように各レジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８９２】

また、管理用処理（図５８６）におけるステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする構成に代えて、これらレジスタの全てに「１」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップＳ４９０３～ステップＳ４９０８においても上記各レジスタの全てに「１」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはこれら各レジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【６８９３】

また、非特定制御に対応する処理が実行される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタの情報が非特定制御に対応する処理において主側ＲＡＭ６５に退避される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了した後において主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタへの情報の復帰が特定制御に対応する処理において行われる構成としたが、これに限定されることはなく、当該フラグレジスタへの情報の復帰が非特定制御に対応する処理において行われる構成としてもよい。

【６８９４】
また、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が開始される前において特定制御に対応する処理にて実行される構成としたが、これに限定されることはなく、これらレジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、非特定制御に対応する処理が終了する場合において上記各レジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理にて行われる構成としたが、これに限定されることはなく、上記各レジスタを「０」クリアする処理が非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて行われる構成としてもよい。
【６８９５】
また、管理用処理（図５８６）においてステップＳ４８０２における「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」の処理がステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて各レジスタに「０」を設定する前に実行される構成としたが、これに代えて、ステップＳ４８０２における「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」の処理がステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８にて各レジスタに「０」を設定した後であってステップＳ４８０９にて管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが読み出される前に実行される構成としてもよい。これにより、ステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８のロード命令により変化した後におけるフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させることが可能となる。
【６８９６】
＜第５３実施形態＞
本実施形態では遊技履歴の情報を収集するための構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【６８９７】
図５８８は本実施形態における電気的構成を説明するための説明図である。
【６８９８】
ＭＰＵ６２には上記第４７実施形態と同様に主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が設けられている。また、ＭＰＵ６２には上記第４７実施形態と異なり、ＭＰＵ６２に管理用ＲＡＭ２４１が電気的に接続されている。つまり、ＭＰＵ６２に内蔵されている主側ＲＡＭ６５とは別に管理用ＲＡＭ２４１が設けられており、当該管理用ＲＡＭ２４１はＭＰＵ６２に外付けされている。
【６８９９】
主側ＲＡＭ６５には上記第４７実施形態と同様に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が設けられている。したがって、主側ＣＰＵ６３にて主側ＲＯＭ６４における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して特定制御に対応する処理を実行する場合には主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を利用し、主側ＣＰＵ６３にて主側ＲＯＭ６４における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して非特定制御に対応する処理を実行する場合には主側ＲＡＭ６５における非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する。
【６９００】
管理用ＲＡＭ２４１には通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４が設けられている。これら各エリア２３１～２３４の内容は上記第４７実施形態と同一である。本実施形態においても主側ＣＰＵ６３における非特定制御に対応する処理としてチェック処理を含む管理実行処理が実行される。そして、当該チェック処理において上記第４７実施形態と同様に通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３の更新を通じて遊技履歴の収集が行

われるとともに、その収集された遊技履歴を利用して算出された第６１～第６８パラメータは演算結果記憶エリア２３４に書き込まれる。つまり、管理用ＲＡＭ２４１は主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合に利用されることとなるため、管理用ＲＡＭ２４１は非特定制御用のワークエリアとして利用されることとなる。

【６９０１】

また、遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第６１～第６８パラメータを算出する場合に主側ＲＡＭ６５の非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が適宜利用される。

【６９０２】

上記構成によれば、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４がＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１に設けられている。これにより、主側ＲＡＭ６５における非特定制御用のワークエリア２２３において必要な記憶容量を増加させないようにしながら、収集した遊技履歴の情報を記憶することが可能となるとともに、当該遊技履歴を利用して算出された第６１～第６８パラメータを記憶することが可能となる。また、汎用的なＭＰＵ６２を利用しながら、遊技履歴の情報を記憶するための記憶容量を増大化させることが可能となる。

【６９０３】

遊技履歴の収集やその収集された履歴情報を利用して第６１～第６８パラメータを算出する場合に主側ＲＡＭ６５の非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が適宜利用される。これにより、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【６９０４】

なお、管理用ＲＡＭ２４１に通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４が設けられる構成に加えて又は代えて、上記第３３実施形態などにおける履歴用メモリ１１７に対応する記憶エリアが設定されている構成としてもよい。この場合、履歴情報を記憶するために必要な記憶容量を増大化させる必要があるが、ＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１が当該履歴情報を記憶するための記憶手段として利用される構成であるため、記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

【６９０５】

＜第５４実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６９０６】

図５８９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ５００１～ステップＳ５０１９の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９０７】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ５００１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ５００２）。

【６９０８】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定し（ステップＳ５００３）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ５００４）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（

ステップＳ５００５）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ５００６）。

【６９０９】

本実施形態では内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ９５が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、前扉開放センサ９５の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。

【６９１０】

また、本実施形態では外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ９６が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、本体開放センサ９６の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。

【６９１１】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ５００３：ＹＥＳ）、ステップＳ５００４～ステップＳ５００６のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ５００７）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。また、非設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。

【６９１２】

非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、リセットボタン６８ｃを押圧操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始したとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【６９１３】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ５００３：ＮＯ）、停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ５００８）。停電フラグは特定制御用のワークエリア２２１に設けられており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される場合において予め定められた停電時処理が正常に実行された場合には当該停電フラグに「１」がセットされることとなる。停電フラグに「１」がセットされてい

る場合には、チェックサムの算出結果が電源遮断時に保存したチェックサムと一致するか否かすなわち記憶保持されたデータの有効性を判定する（ステップＳ５００９）。ステップＳ５００７にて非設定更新時のクリア処理を実行した場合、又はステップＳ５００９にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ５０１０）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【６９１４】

ステップＳ５００８～ステップＳ５０１０のいずれかで否定判定をした場合には動作禁止処理を実行する。動作禁止処理では、ホール管理者等にエラーの発生を報知するためのエラー報知処理を実行した後に（ステップＳ５０１１）、無限ループとなる。当該動作禁止処理は、後述する設定更新時のクリア処理（ステップＳ５０１８）が実行されることにより解除される。

【６９１５】

ステップＳ５００８～ステップＳ５０１０の全てにおいて肯定判定をした場合には電源投入設定処理を実行する（ステップＳ５０１２）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア２２１の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。

【６９１６】

なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップＳ５０１２の処理が完了してステップＳ５０１３の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはステップＳ５０１２の電源投入設定処理が終了して、ステップＳ５０１３の処理が開始される前の段階までタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

【６９１７】

その後、ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【６９１８】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ５００３：ＹＥＳ）、ステップＳ５００４～ステップＳ５００６の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５０１７）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップＳ５０１８）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値（すなわちパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機１０の設定値）を把握することが可能となる。

【６９１９】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ５０１８）。設定更新時のクリ

ア処理では、特定制御用のワークエリア２２１における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「０」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を行う。

【６９２０】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「０」クリアしないため、設定値更新処理（ステップＳ５０１９）が実行されたとしても当否抽選モードをパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「０」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。

【６９２１】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、パチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【６９２２】

その後、ステップＳ５０１９にて設定値更新処理を実行した後に、ステップＳ５０１２の処理に移行する。以下、設定値更新処理について説明する。図５９０は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ５１０１～ステップＳ５１１４の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９２３】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ５１０１）。設定値カウンタはパチンコ機１０の設定状態がいずれの設定値であるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。設定値カウンタに「１」がセットされることにより、設定値更新処理が実行される場合にはそれまでの設定値に関係なく設定値が「設定１」となる。

【６９２４】

その後、設定値の表示開始処理を実行する（ステップＳ５１０２）。設定値の表示開始処理では、「設定１」に対応する「１」の数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の変更に際しては第３報知用表示装置６９ｃを確認することでパチンコ機１０の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【６９２５】

その後、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップＳ５１０３）。具体的にはアウト口検知センサ４８ａから受信している信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ５１０３にて否定判定をした場合、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ５１０４）。具体的には更新ボタン６８ｂの押圧操作を検知するセンサからの信号がＬＯＷレベルからＨＩレベルに切り換わったか否かを判定する。ステップＳ５１０４にて否定

判定をした場合、ステップＳ５１０３の処理に戻り、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球を検知したか否かを判定する。

【６９２６】

更新ボタン６８ｂが１回押圧操作されている場合（ステップＳ５１０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ５１０５）。また、１加算後における設定値カウンタの値が「６」を超えた場合（ステップＳ５１０６：ＹＥＳ）、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ５１０７）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新され、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【６９２７】

ステップＳ５１０６にて否定判定をした場合、又はステップＳ５１０７の処理を実行した場合、設定値の表示更新処理を実行する（ステップＳ５１０８）。設定値の表示更新処理では、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値に対応する数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は第３報知用表示装置６９ｃを確認することで更新ボタン６８ｂを押圧操作した後のパチンコ機１０の設定状態を把握することが可能となる。

【６９２８】

ステップＳ５１０８の処理を実行した後はステップＳ５１０３に戻り、アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球が検知されたか否かを判定する。アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球を検知していない場合（ステップＳ５１０３：ＮＯ）、ステップＳ５１０４以降の処理を再度実行する。アウト口検知センサ４８ａにて１個の遊技球を検知している場合（ステップＳ５１０３：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳ５１０９）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かが特定されるのではなく、ＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生したか否かが特定され、当該切り換わりが発生したと特定された場合にステップＳ５１０９にて肯定判定をする。

【６９２９】

ＯＦＦ状態に切り換わっていない場合（ステップＳ５１０９：ＮＯ）、ステップＳ５１０９の処理を再度実行する。これにより、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されるまで処理の進行を待機することとなる。ＯＦＦ状態に切り換わった場合（ステップＳ５１０９：ＹＥＳ）、設定値の表示終了処理を実行する（ステップＳ５１１０）。設定値の表示終了処理では、第３報知用表示装置６９ｃにおける設定値の表示を終了させる。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算結果記憶エリア２３４に記憶された各種パラメータの情報の表示が第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃにて開始される。

【６９３０】

その後、設定値の比較処理を実行する（ステップＳ５１１１）。設定値の比較処理では特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報が、特定制御用のワークエリア２２１におけるコピー領域に記憶された情報と一致しているか否かを判定する。つまり、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。

【６９３１】

パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合（ステップＳ５１１２：ＮＯ）、非変更時の報知用処理を実行する（ステップＳ５１１３）。非変更時の報知用処理では設定値が変更されなかったことを示す設定維持コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該設定維持コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定維持に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定維持です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定維持です。」という文字画像が表示されるようにする。

【６９３２】
これら報知は設定維持コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば１０秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が維持されたことを把握することが可能となる。なお、非変更時の報知用処理では、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの少なくとも一の表示装置における表示内容を設定維持に対応する表示内容とすることで設定値が維持されたことを報知する構成としてもよく、設定値が維持されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。
【６９３３】
パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一ではない場合（ステップＳ５１１２：ＹＥＳ）、変更時の報知用処理を実行する（ステップＳ５１１４）。変更時の報知用処理では設定値が変更されたことを示す設定変更コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該設定変更コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定変更に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更です。」という文字画像が表示されるようにする。
【６９３４】
これら報知は設定変更コマンドが送信されてから報知実行期間（例えば１０秒）が経過するまでは維持され、報知実行期間が経過した場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値が変更されたことを把握することが可能となる。なお、変更時の報知用処理では、第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃの少なくとも一の表示装置における表示内容を設定変更に対応する表示内容とすることで設定値が変更されたことを報知する構成としてもよく、設定値が変更されたことを示す外部出力を行う構成としてもよい。
【６９３５】
上記のとおり本実施形態では設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。
【６９３６】
また、設定値更新処理が実行されるためには前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。
【６９３７】
特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。
【６９３８】
また、設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を

終了させるためには、アウト口２４ａに遊技球を入球させてアウト口検知センサ４８ａに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いづらくさせることが可能となる。

【６９３９】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。

【６９４０】

図５９１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理を示すフローチャートである。タイマ割込み処理は、メイン処理（図５８９）においてステップＳ５０１３～ステップＳ５０１６の処理が実行されている状況で定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【６９４１】

ステップＳ５２０１～ステップＳ５２０５では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０１～ステップＳ３０５と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９４２】

その後、設定確認用処理を実行する（ステップＳ５２０６）。設定確認用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている設定確認用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては設定確認用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、設定確認用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。

【６９４３】

図５９２は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳ５３０１～ステップＳ５３１２の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【６９４４】

まず第３報知用表示装置６９ｃにて特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報に対応する設定値の表示が行われているか否かを判定する（ステップＳ５３０１）。ステップＳ５３０１にて否定判定をした場合、遊技回及び開閉実行モードのいずれでもないか否かを判定し（ステップＳ５３０２）、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示回及び普電役物３４ａが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないか否かを判定し（ステップＳ５３０３）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５３０４）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５３０５）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳ５３０６）。前扉枠１４が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図５８９）におけるステップＳ５００５と同様に前扉開放センサ９５の検知結果に基づき行い、遊技機本体１２が開放状態であるか否かの判定はメイン処理（図５８９）におけるステップＳ５００６と同様に本体開放センサ９６の検知結果に基づき行う。

【６９４５】

ステップＳ５３０２～ステップＳ５３０６のいずれかにて否定判定をした場合、ステップＳ５３０７～ステップＳ５３０９の処理を実行することなく本設定確認用処理を終了する。ステップＳ５３０２～ステップＳ５３０６の全てにて肯定判定をした場合、設定値の表

示開始処理を実行する（ステップＳ５３０７）。設定値の表示開始処理では、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの情報に対応する設定値の数字が表示されるように第３報知用表示装置６９ｃを表示制御する。遊技ホールの管理者は設定値の確認に際しては第３報知用表示装置６９ｃを目視することでパチンコ機１０の現状の設定状態を把握することが可能となる。

【６９４６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ５３０８）。遊技停止フラグは、タイマ割込み処理（図５９１）においてステップＳ５２０７にて肯定判定をしてステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、タイマ割込み処理（図５９１）のステップＳ５２０７にて肯定判定をすることでステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理が実行されない状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。但し、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であってもタイマ割込み処理（図５９１）におけるステップＳ５２０１～ステップＳ５２０５の処理が実行されるため、設定値の確認が行われている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【６９４７】

その後、確認報知開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５３０９）。音声発光制御装置８１は当該確認報知開始コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定確認中に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定確認中です。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定確認中です。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知は主側ＣＰＵ６３から確認報知終了コマンドを受信するまで継続される。なお、設定値の確認中であることを示す外部出力を行う構成としてもよい。

【６９４８】

上記のとおり遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示回及び普電役物３４ａが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【６９４９】

また、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【６９５０】

また、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【６９５１】

特に、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【６９５２】
ステップＳ５３０１にて肯定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ５３１０）。ＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ５３１０：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグを「０」クリアする（ステップＳ５３１１）。これにより、タイマ割込み処理（図５９１）のステップＳ５２０７にて否定判定をすることでステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理が実行される状況となる。これにより、遊技を進行させるための処理の実行が停止されている状態が解除される。
【６９５３】
その後、確認報知終了コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５３１２）。音声発光制御装置８１は当該確認報知終了コマンドを受信することにより、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４における設定値の確認中であることを示す報知を終了させる。
【６９５４】
タイマ割込み処理（図５９１）の説明に戻り、ステップＳ５２０６の設定確認用処理を終了した後は、遊技停止中か否かを判定する（ステップＳ５２０７）。この場合、ステップＳ５２０６の設定確認用処理にて特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ５２０７にて肯定判定をしてステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理を実行しない。また、ステップＳ５２０５の不正検知処理にて不正の発生を検知している場合にもステップＳ５２０７にて肯定判定をしてステップＳ５２０８～ステップＳ５２２１の処理を実行しない。
【６９５５】
ステップＳ５２０８～ステップＳ５２１９では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０７～ステップＳ３１８と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、ステップＳ５２２１では上記第４７実施形態におけるタイマ割込み処理（図５７４）のステップＳ３７１９と同一の処理を実行する。
【６９５６】
一方、ステップＳ５２２０ではＲＡＭ監視処理を実行する。ＲＡＭ監視処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されているＲＡＭ監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際してはＲＡＭ監視処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、ＲＡＭ監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。
【６９５７】
図５９３はＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４１２の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【６９５８】
まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５４０１）。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のワークエリア２２１に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のワークエリア２２１において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値

とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。
【６９５９】
ステップＳ５４０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０２：ＮＯ）、ステップＳ５４０３に進む。
【６９６０】
ステップＳ５４０３では、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で特定制御用のスタックエリア２２２に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば特定制御用のスタックエリア２２２において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。
【６９６１】
ステップＳ５４０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０３にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０４：ＮＯ）、ステップＳ５４０５に進む。
【６９６２】
ステップＳ５４０５では、非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のワークエリア２２３に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のワークエリア２２３において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。
【６９６３】
ステップＳ５４０５にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０６：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。ステップＳ５４０５にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５４０６：ＮＯ）、ステップＳ５４０７に進む。
【６９６４】
ステップＳ５４０７では、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する。当該監視処理ではノイズなどの原因で非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視する。この監視方法は任意であるが、例えば非特定制御用のスタックエリア２２４において主側ＣＰＵ６３における各種制御にて情報の書き込みが行われない記憶エリアの状態が初期状態とは異なる状態となっているか否かを監視し、初期状態とは異なる状態となっている場合に異常発生と判定する方法が挙げられる。この場合、記憶エリアの初期状態が「０」の値である状態とした場合には当該記憶エリアに「１」が記憶されている場合に異常発生と判定し、記憶エリアの初期状態が「１」の値である状態とした場合には当該記憶エリアが「０」の値となっている場合に異常発生と判定する。また、上記監視方法以外にも所定のバイトの値が正常な状態において設定され得る値とは異なる値となっている場合に異常発生と判定する構成としてもよい。
【６９６５】

ステップＳ５４０７にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５４０８：ＹＥＳ）、ステップＳ５４０９～ステップＳ５４１２の処理を実行する。具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５４０９）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップＳ５４１０）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。

【６９６６】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５４１０）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする。また、「０」クリアした後に初期設定を行う。つまり、ＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれか１つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする。これにより、主側ＲＡＭ６５において何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【６９６７】

なお、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合、ＲＡＭ監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合にはステップＳ５４１２の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図５２７）におけるステップＳ５０１３の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップＳ５０１３に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図５９１）におけるステップＳ５２２１であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア２２２における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

【６９６８】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５４１１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は主側ＲＡＭ６５が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【６９６９】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５４１２）。つまり、異常時のクリア処理が発生した場合には特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタを含めて「０」クリアが実行されることとなるため、パチンコ機１０の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容はメイン処理（図５８９）のステップＳ５０１９と同一である。したがって、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度

に設定値が１段階ずつ更新され、アウト口検知センサ４８ａにて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。その後、設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。

【６９７０】

ここで、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。ＲＡＭ監視処理（図５９３）にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して一旦ＯＮ操作を行った後にＯＦＦ操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【６９７１】

設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図５９０）におけるステップＳ５１１１を実行することで、特定制御用のワークエリア２２１におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、異常時のクリア処理（ステップＳ５４１０）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップＳ５１１２：ＮＯ）、非変更時の報知用処理（ステップＳ５１１３）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップＳ５１１２：ＹＥＳ）、変更時の報知用処理（ステップＳ５１１４）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

【６９７２】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【６９７３】

パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【６９７４】

設定値更新処理が実行されるためには前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。

【６９７５】

特に、設定値更新処理が実行されるためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。

【６９７６】

設定値更新処理が完了しない場合には遊技を進行させるための処理に復帰しない構成において、設定値更新処理において選択した設定値を確定させて当該設定値更新処理を終了させるためには、アウト口２４ａに遊技球を入球させてアウト口検知センサ４８ａに遊技球を検知させ、その後に設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作する必要がある。これにより、設定値更新処理を不正に実行させたとしても、その後に設定値更新処理を終了させて遊技を進行させるための処理に復帰させるための操作を行いづらくさせることが可能となる。

【６９７７】
パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前に設定されていた設定値と、設定値更新処理にて選択された設定値とが比較され、両設定値が同一であるか否かに対応する報知が実行される。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理によって設定値を変更させることができたか否かを容易に把握することが可能となる。
【６９７８】
遊技回及び開閉実行モードのいずれでもなく、さらに普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示回及び普電役物３４ａが開放状態となり得る普電開放状態のいずれでもないことを条件として、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにすることにより、遊技が行われている状況において設定値の確認作業が行われてしまわないようにすることが可能となる。
【６９７９】
設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるだけではなく、前扉枠１４が開放状態とされており、遊技機本体１２が開放状態とされている必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。
【６９８０】
設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態である必要がある。これにより、設定値の確認用の表示を不正に行わせようとしたとしても、前扉枠１４及び遊技機本体１２が開放状態となっているため当該不正行為が目立つこととなり、遊技ホールの管理者は当該不正行為を発見し易くなる。
【６９８１】
特に、設定値を確認するための表示が第３報知用表示装置６９ｃにて行われるようにするためには、主制御装置６０を露出させるために必要な遊技機本体１２の開放操作だけではなく、前扉枠１４の開放操作も必要とすることにより、上記不正行為の作業を煩雑なものとすることが可能となるとともに、上記不正行為を目立たせることが可能となる。
【６９８２】
特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれか１つでも異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアする。これにより、主側ＲＡＭ６５に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理及び非特定制御に対応する処理のいずれもが実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【６９８３】
特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生しているか否かが監視される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて情報異常が発生しているか否かを監視する構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。
【６９８４】
特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれか１つでも異常が発生していると特定した場合には、特定制御に対応する処理にて、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで分けて「０」クリアを行う構成に比べて処理構成を簡素化させることが可能となる。

【６９８５】
情報異常が発生していることにより異常時のクリア処理が実行された場合には設定値更新処理が実行される。これにより、設定値が設定されていないにも関わらず遊技が進行してしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値と、異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、異常時のクリア処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、異常時のクリア処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機１０の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように異常時のクリア処理の実行後における設定値更新処理を実行することが可能である。
【６９８６】
なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件を上記実施形態とは異なる条件としてもよい。図５９４は別形態となるメイン処理を示すフローチャートである。当該メイン処理ではステップＳ５５０１～ステップＳ５５０６及びステップＳ５５０８～ステップＳ５５２０にて上記実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５００１～ステップＳ５０１９と同一の処理を実行する。一方、当該メイン処理ではステップＳ５５０７にて遊技領域ＰＡに遊技球を発射させるために操作される発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定する。そして、リセットボタン６８ｃが押圧操作されており（ステップＳ５５０３：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されており（ステップＳ５５０４：ＹＥＳ）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態とされており（ステップＳ５５０５：ＹＥＳ）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態とされており（ステップＳ５５０６：ＹＥＳ）、発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されている場合に（ステップＳ５５０７：ＹＥＳ）、設定値更新処理（ステップＳ５５２０）が実行される。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入してＯＮ操作を行うだけではなく、発射操作装置２８の操作ハンドルを回動操作した状態でパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されるようにする必要が生じる。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。なお、ステップＳ５５０７にて発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作されているか否かを判定するのではなく、発射操作装置２８が遊技者により触れられているか否かを判定する構成としてもよい。
【６９８７】
また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっていること及び外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっていることという両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。
【６９８８】
また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることという条件が設定されている構成としたが、当該条件が設定されていない構成としてもよい。
【６９８９】
また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるための条件として、ゲート検知センサ４９ａにおいて遊技球が検知されている状況でパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されたことという条件が設定されている構成としてもい。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に設定値更新処理が実行されるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入してＯＮ操作を行うだけではなく、スルーゲート３５に遊技球を滞留させた状態でパチンコ機１０への動作電力

の供給が開始されるようにする必要が生じる。よって、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【６９９０】

また、設定値更新処理において設定値を確定させるための操作の内容を上記実施形態とは異なる内容としてもよい。図５９５は別形態となる設定値更新処理を示すフローチャートである。当該設定値更新処理ではステップＳ５６０１～ステップＳ５６０２及びステップＳ５６０４～ステップＳ５６１４にて上記実施形態における設定値更新処理（図５９０）のステップＳ５１０１～ステップＳ５１０２及びステップＳ５１０４～ステップＳ５１１４と同一の処理を実行する。一方、当該設定値更新処理ではステップＳ５６０３にて、アウト口検知センサ４８ａにて遊技球を検知したか否かを判定するのではなく、ゲート検知センサ４９ａからＯＮ信号が継続して出力されているＯＮ継続期間が終了基準期間（具体的には５秒）以上となっているか否かを判定する。そして、ステップＳ５６０３にて肯定判定をした場合に選択中の設定値を確定させてステップＳ５６０９に進む。当該構成によれば、選択中の設定値を確定させるためにはスルーゲート３５に遊技球を終了基準期間以上に亘って意図的に滞留させる必要がある。スルーゲート３５に遊技球が終了基準期間以上に亘って滞留することは通常の遊技が行われている状況においては発生しない。これにより、選択中の設定値を確定させるための条件が通常の遊技が行われている状況においては成立しない又は成立しづらくなるようにすることが可能となる。また、不正により設定値更新処理が開始されたとしても、当該設定値更新処理にて選択中の設定値を確定させるための操作を行いづらくさせることが可能となる。

【６９９１】

また、設定値更新処理において、発射操作装置２８の操作ハンドルが初期回転位置から回動操作された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、発射操作装置２８が遊技者により触れられた場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。

【６９９２】

また、設定値更新処理において、開閉部材が設けられた特電入賞装置３２に遊技球が入球したことが特電検知センサ４５ａにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよく、開閉部材が設けられた第２作動口３４に遊技球が入球したことが第２作動口検知センサ４７ａにて検知された場合に選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには対象となる入球部を手動で開放状態とした後に遊技球を手入れする必要が生じるため、不正に設定値を変更する行為を行いづらくさせることが可能となる。

【６９９３】

また、設定値更新処理において、第１の入球部に遊技球が入球したことが検知された後に第２の入球部に遊技球が入球したことが検知されたことに基づいて選択中の設定値が確定される構成としてもよい。この場合、選択中の設定値を確定させるためには所定の順序に従って複数の入球部に手入れにより遊技球を入球させる必要が生じるため、不正に設定値を変更する行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合、第１の入球部及び第２の入球部をいずれも開閉部材が設けられていない入球部とすることで、正規の作業の作業性が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【６９９４】

また、設定値更新処理では設定キー挿入部６８ａをＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換えることで、選択中の設定値が確定されるとともに設定値更新処理の終了条件が成立する構成としてもよい。

【６９９５】

また、設定値更新処理において設定値を１段階更新させるための操作が更新ボタン６８ｂの押圧操作である構成に限定されることはなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることで設定値が１段階更新される構成としてもよい。

【６９９６】

また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部６８ａが

設定キーによりＯＮ操作されている状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態ではない場合又は外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ５００７）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者の意思に反して非設定更新時のクリア処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【６９９７】

また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況であって設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作されていない状況においてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合であって、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態ではない場合又は外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態ではない場合、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ５００７）が実行される構成に限定されることはなく、非設定更新時のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【６９９８】

＜第５５実施形態＞

本実施形態ではメイン処理の処理構成が上記第５４実施形態と相違している。以下、上記第５４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【６９９９】

図５９６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ５７０１～ステップＳ５７２０の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０００】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ５７０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ５７０２）。

【７００１】

その後、前扉開放センサ９５の検知結果に基づき内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５７０３）、本体開放センサ９６の検知結果に基づき外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ５７０４）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ５７０５）。ステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５のいずれかにて否定判定をした場合、ステップＳ５７０６～ステップＳ５７１４の処理を実行する。これらステップＳ５７０６～ステップＳ５７１４の処理は上記第５４実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５００８～ステップＳ５０１６と同一である。

【７００２】

ステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５の全てにて肯定判定をした場合、選択用処理を実行する（ステップＳ５７１５）。選択用処理では、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者による選択操作に基づき決定する処理を実行する。具体的には、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に上記各状況のうち一方の状況が選択されている状態から他方の状況が選択されている状態に切り換わるようにする。なお、当該選択操作がリセットボタン６８ｃの操作により行われる構成としてもよく、他の操作部の操作により行われる構成としてもよい。また、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況を選択している場合には第１報知用表示装置６９ａにおいて「Ｏ」を表示するとともに第２報知用表示

装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃを消灯状態とし、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況を選択している場合には第２報知用表示装置６９ｂにおいて「Ｏ」を表示するとともに第１報知用表示装置６９ａ及び第３報知用表示装置６９ｃを消灯状態とする。また、リセットボタン６８ｃが確定選択期間（具体的には１０秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に、上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する。

【７００３】

なお、更新ボタン６８ｂが確定選択期間（具体的には１０秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよく、他の操作部が確定選択期間（具体的には１０秒）以上に亘って継続して押圧操作された場合に上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。また、発射操作装置２８の操作ハンドルが回動操作されることにより上記各状況のうち選択されている側の状況を今回の選択対象として確定する構成としてもよい。

【７００４】

選択用処理において、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップＳ５７１６：ＮＯ）、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ５７１７）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は、上記第５４実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５００７と同一である。

【７００５】

選択用処理において、設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況が今回の選択対象として確定された場合（ステップＳ５７１６：ＹＥＳ）、設定値のコピー処理を実行し（ステップＳ５７１８）、設定更新時のクリア処理を実行し（ステップＳ５７１９）、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５７２０）。これらステップＳ５７１８～ステップＳ５７２０の処理内容は上記第５４実施形態におけるメイン処理（図５８９）のステップＳ５０１７～ステップＳ５０１９と同一である。

【７００６】

上記構成によれば、設定キー挿入部６８ａが設けられていない構成であっても、非設定更新時のクリア処理を実行し設定値更新処理を実行しない状況、及び設定更新時のクリア処理を実行するとともに設定値更新処理を実行する状況のうちいずれの状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【７００７】

また、設定値更新処理を実行する場合だけではなく非設定更新時のクリア処理を実行する場合であっても、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況でパチンコ機１０への動作電力の供給を開始するだけではなく、内枠１３に対して前扉枠１４を開放状態とするとともに外枠１１に対して遊技機本体１２を開放状態とする必要がある。これにより、不正に非設定更新時のクリア処理を実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【７００８】

なお、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっていること及び外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっていることの両方の条件が設定されている構成としたが、これら条件のうち一方のみが設定されている構成としてもよい。

【７００９】

また、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合に選択用処理が実行されるための条件として、発射操作装置２８の発射ハンドルが回動操作されていることという条件が追加されている構成としてもよく、発射操作装置２８が触れられていることという条件が追加されている構成としてもよく、ゲート検知センサ４９ａにおいて遊技球を検知していることという条件が追加されている構成としてもよい。

【７０１０】
＜第５６実施形態＞
本実施形態ではＲＡＭ監視処理の処理構成が上記第５４実施形態と相違している。以下、上記第５４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７０１１】
図５９７は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８１４の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７０１２】
まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５８０１）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０１と同一である。ステップＳ５８０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行する。
【７０１３】
ステップＳ５８０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５８０２：ＮＯ）、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する（ステップＳ５８０３）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０３と同一である。ステップＳ５８０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行する。
【７０１４】
ステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５８０５）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップＳ５８０６）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。
【７０１５】
その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５８０６）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。また、「０」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の「０」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。
【７０１６】
なお、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合、ＲＡＭ監視処理の実行後における戻り番地の情報も消去されてしまう。そこで、特定制御用のスタックエリ

ア２２２が「０」クリアされた場合にはステップＳ５８０８の処理を終了した後に、所定のプログラムに一義的に復帰する。具体的には、メイン処理（図５２７）におけるステップＳ５０１３の処理に一義的に復帰する構成とする。但し、一義的に復帰するプログラムはステップＳ５０１３に限定されることはなく、タイマ割込み処理（図５９１）におけるステップＳ５２２１であってもよい。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされた場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタも特定制御用のスタックエリア２２２における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

【７０１７】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５８０７）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【７０１８】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５８０８）。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）におけるステップＳ５４１２と同一である。

【７０１９】

ステップＳ５８０１及びステップＳ５８０３の両方にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５８０２及びステップＳ５８０４：ＮＯ）、非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理を実行する（ステップＳ５８０９）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０５と同一である。ステップＳ５８０９にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８１０：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ５８１１）。この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。

【７０２０】

その一方、ステップＳ５８１１では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７０２１】

なお、ステップＳ５８１１では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアするものの管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ５８１１では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び管理開始フラグを「０」クリアするものの演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ５８１１では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアす

るものの演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。

【７０２２】

ステップＳ５８１０にて否定判定をした場合又はステップＳ５８１１の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する（ステップＳ５８１２）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０７と同一である。ステップＳ５８１２にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５８１３：ＹＥＳ）、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ５８１４）。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４における情報異常を解消することが可能となる。

【７０２３】

その一方、ステップＳ５８１４では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７０２４】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７０２５】

特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【７０２６】

非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７０２７】

非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生していたとしても、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４における情報異常を契機として特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７０２８】

なお、特定制御用のワークエリア２２１に情報異常が発生していた場合にはコピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１が「０」クリアされる一方、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされない構成としてもよい。

【７０２９】

また、特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生している場合には特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされる一方、特定制御用のワークエリア２２１が「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされたとしてもステップＳ５８０５～ステップＳ５８０８の処理を実行しない構成としてもよい。

【７０３０】

＜第５７実施形態＞

本実施形態では主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４に情報異常が発生しているか否かを監視するための処理構成が上記第５４実施形態と相違している。以下、上記第５４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７０３１】

図５９８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるＲＡＭ監視処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭ監視処理におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０８の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０３２】

まず特定制御用のワークエリア２２１の監視処理を実行する（ステップＳ５９０１）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０１と同一である。ステップＳ５９０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５９０２：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理を実行する。

【７０３３】

ステップＳ５９０１にて異常有りと判定しなかった場合（ステップＳ５９０２：ＮＯ）、特定制御用のスタックエリア２２２の監視処理を実行する（ステップＳ５９０３）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０３と同一である。ステップＳ５９０３にて異常有りと判定した場合（ステップＳ５９０４：ＹＥＳ）、ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理を実行する。

【７０３４】

ステップＳ５９０５～ステップＳ５９０８の処理について詳細には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ５９０５）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される異常時のクリア処理（ステップＳ５９０６）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該異常時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。

【７０３５】

その後、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ５９０６）。異常時のクリア処理では、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。また、「０」クリアした後に初期設定を行う。一方、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の「０」クリアは実行しない。つまり、本実施形態におけるＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のいずれかで異常が発生していると特定した場合には、コピー領域を除いて特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に対して何らかの情報異常が発生している可能性がある場合には、そのままの状態で特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされないことにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特

定制御用のスタックエリア２２２における情報異常を契機として非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【７０３６】

その後、異常時のクリア処理が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ５９０７）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「特定制御に関して強制クリアが実行されました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【７０３７】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ５９０８）。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）におけるステップＳ５４１２と同一である。

【７０３８】

上記のとおり特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行されるＲＡＭ監視処理では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２について情報異常の監視が実行されるものの、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４について情報異常の監視は実行されない。これら非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４についての情報異常の監視は非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータが利用される非特定制御に対応する処理にて実行される。

【７０３９】

図５９９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理は上記第４７実施形態と同様に管理用処理（図５７５）にてサブルーチンのプログラムが読み出されることにより実行される。また、管理実行処理におけるステップＳ６００１～ステップＳ６０１６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０４０】

ステップＳ６００１～ステップＳ６００８及びステップＳ６０１０～ステップＳ６０１６では上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１～ステップＳ３９１５と同一の処理を実行する。また、ステップＳ６００９では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては、非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

【７０４１】

図６００は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップＳ６１０１～ステップＳ６１０８の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０４２】
まず非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理を実行する（ステップＳ６１０１）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０５と同一である。ステップＳ６１０１にて異常有りと判定した場合（ステップＳ６１０２：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ６１０３）。この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。
【７０４３】
その一方、ステップＳ６１０３では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【７０４４】
なお、ステップＳ６１０３では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアするものの管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ６１０３では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び管理開始フラグを「０」クリアするものの演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアしない構成としてもよい。また、ステップＳ６１０３では、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアするものの演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグは「０」クリアしない構成としてもよい。
【７０４５】
その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ６１０４）。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信することにより、表示発光部５３を非特定制御用のワークエリア２２３の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア２２３が強制クリアされたことを把握することが可能となる。
【７０４６】
ステップＳ６１０２にて否定判定をした場合又はステップＳ６１０４の処理を実行した場合、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する（ステップＳ６１０５）。当該監視処理の内容は上記第５４実施形態におけるＲＡＭ監視処理（図５９３）のステップＳ５４０７と同一である。ステップＳ６１０５にて異常有りと判定した場合（ステップＳ６１０６：ＹＥＳ）、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアするとともに初期設定を行う（ステップＳ６１０７）。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４における情報異常を解消することが可能となる。
【７０４７】
その一方、ステップＳ６１０７では、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のス

タックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３は「０」クリアされない。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生したとしても、それを理由に特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７０４８】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ６１０８）。クリア報知処理では非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信することにより、表示発光部５３を非特定制御用のスタックエリア２２４の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「非特定制御のスタックが強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【７０４９】

なお、非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされた場合、別監視処理の実行後における戻り番地の情報として管理実行処理（図５９９）におけるステップＳ６０１０のプログラムのアドレスが一義的に設定される。これにより、非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされたとしても、管理実行処理において本来復帰すべきプログラムに復帰することが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４が強制クリアされた場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタも非特定制御用のスタックエリア２２４における記憶順序が最初の記憶エリアのアドレスに設定される。

【７０５０】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生しているか否かの監視が主側ＣＰＵ６３における特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生しているか否かの監視が主側ＣＰＵ６３における非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、特定制御に対応する処理と非特定制御に対応する処理とで、利用対象となる主側ＲＡＭ６５のエリア２２１～２２４を明確に区別するだけではなく、監視対象となる主側ＲＡＭ６５のエリア２２１～２２４も明確に区別することが可能となる。

【７０５１】

なお、非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされた場合、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報であって非特定制御用のワークエリア２２３に退避された情報も「０」クリアされる。この場合、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰したとしても非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰することができないおそれがある。したがって、非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされた場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２も「０」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタも「０」クリアされてしまうため、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理に復帰した場合には特定制御に対応する処理として設定値更新処理が最初に実行される構成としてもよい。

【７０５２】

＜第５８実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第５２実施形態と相違している。以下、上記第５２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７０５３】

図６０１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６２０１～ステップＳ６２１９の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７０５４】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６２０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７０５５】

その後、「ＬＤ　ＨＬ，ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６２０２）。この場合、スタックポインタの情報量は１６ビットとなっているとともにＨレジスタ及びＬレジスタのそれぞれの情報量は８ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する８ビットの情報がＨレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する８ビットの情報がＬレジスタに上書きされる。

【７０５６】

その後、「ＬＤ　（ＨＬ），０」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアする（ステップＳ６２０３）。なお、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタにはステップＳ６２０２にて主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップＳ６２０３の処理が実行されるまでに主側ＣＰＵ６３のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップＳ６２０３では特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアしたことになる。

【７０５７】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，ＳＰ－１」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップＳ６２０４）。特定制御用のスタックエリア２２２を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２２２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２２２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ６２０４では、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における１個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップＳ６２０４の処理を実行することにより、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次回のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアが次回のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【７０５８】

その後、「ＬＤ　ＷＡ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０５）。また、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０６）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０７）。また、「ＬＤ　ＨＬ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０８）

。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２０９）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６２１０）。

【７０５９】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタのそれぞれを「０」クリアする。これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）の実行に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０６０】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【７０６１】

その後、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６２１１）。ステップＳ６２１１のポップ命令が実行される直前における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップＳ６２０３にて「０」クリアした記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア２２２における１個の記憶エリアは８ビット（１バイト）の情報量となっているとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタも８ビット（１バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）の実行に先立ち「０」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０６２】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６２１２）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７０６３】

なお、管理実行処理の処理内容は上記第５２実施形態における管理実行処理（図５８７）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、ＷＡレ

ジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは「０」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「０」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０６４】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「ＰＵＳＨ ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６２１３）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【７０６５】

その後、「ＬＤ ＨＬ，ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６２１４）。この場合、スタックポインタの情報量は１６ビットとなっているとともにＨレジスタ及びＬレジスタのそれぞれの情報量は８ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する８ビットの情報がＨレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する８ビットの情報がＬレジスタに上書きされる。

【７０６６】

その後、「ＬＤ （ＨＬ），０」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアする（ステップＳ６２１５）。なお、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタにはステップＳ６２１４にて主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が上書きされているとともに、ステップＳ６２１５の処理が実行されるまでに主側ＣＰＵ６３のスタックポインタは情報の更新が行われていないため、ステップＳ６２１５では特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアを「０」クリアしたことになる。

【７０６７】

その後、「ＬＤ ＳＰ，ＳＰ－１」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップＳ６２１６）。特定制御用のスタックエリア２２２を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２２２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２２２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ６２１６では、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における１個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップＳ６２１６の処理を実行することにより、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次回のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした記憶エリアが次回のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【７０６８】

その後、「ＰＯＰ ＰＳＷ」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６２１７）。ステップＳ６２１７のポップ命令が実行される直前における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリア

に対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップＳ６２１５にて「０」クリアした特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。なお、特定制御用のスタックエリア２２２における１個の記憶エリアは８ビット（１バイト）の情報量となっているとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタも８ビット（１バイト）の情報量となっている。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６２１２）の実行後に「０」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が１個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０６９】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６２１３にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６２１８）。なお、ＨＬレジスタは管理実行処理（ステップＳ６２１２）が終了する直前において「０」クリアされているため、ステップＳ６２１３ではその「０」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されているとともに、ステップＳ６２１８ではその「０」クリアされた情報が主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰されるため、結果的に主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタが「０」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０７０】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６２１９）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７０７１】

上記構成によれば上記第５２実施形態にて説明した効果に加え以下の効果を奏することが可能である。

【７０７２】

特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において特定制御に対応する処理にて利用されるフラグレジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させておく必要が生じない。よって、当該情報を退避させるための容量を確保する必要が生じない。

【７０７３】

また、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合にも主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、特定制御に対応する処理に復帰させる場合には、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７０７４】

フラグレジスタが「０」クリアされた状態は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合の状態である。これにより、非特定制御に対応する処理を開始する場合及び特定制御に対応する処理に復帰する場合においてフラグレジスタを所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【７０７５】

非特定制御に対応する処理が開始される前における主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情

報は、非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理にて利用されない情報である。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合にフラグレジスタが「０」クリアされる構成であったとしても非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【７０７６】

特定制御用のスタックエリア２２２の所定の記憶エリアを「０」クリアし、その「０」クリアした記憶エリアの情報をポップ命令によりフラグレジスタに上書きすることにより、当該フラグレジスタを「０」クリアする構成である。これにより、フラグレジスタに対する「０」クリアをロード命令により直接的に行うことが規制されている構成であっても、当該フラグレジスタを「０」クリアすることが可能となる。

【７０７７】

なお、フラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタは一旦「０」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７０７８】

また、ステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１では主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「１」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８においてもフラグレジスタの全てに「１」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７０７９】

また、ステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理に代えて、「ＬＤ　ＰＳＷ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを直接的に「０」クリアする構成としてもよい。また、ステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８の処理に代えて、「ＬＤ　ＰＳＷ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを直接的に「０」クリアする構成としてもよい。

【７０８０】

また、ステップＳ６２１３及びステップＳ６２１８の処理を実行する構成に代えて、「ＬＤ　ＨＬ，０」としてロード命令によりＨＬレジスタを「０」クリアする構成としてもよい。この場合であっても、ＨＬレジスタの状態を非特定制御に対応する処理である管理実行処理が実行される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７０８１】

また、フラグレジスタを「０」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【７０８２】

＜第５９実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第５２実施形態と相違している。以下、上記第５２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第５２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７０８３】

図６０２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６３０１～ステップＳ６３２３の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用し

て実行される。
【７０８４】
まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６３０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【７０８５】
その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３０２）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０８６】
その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６３０３）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０８７】
その後、「ＬＤ　Ａ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０４）。そして、「ＬＤ　Ｌ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きするとともに（ステップＳ６３０５）、「ＬＤ　Ｈ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きする（ステップＳ６３０６）。Ａレジスタはステップ６３０４にて「０」クリアされているため、そのＡレジスタの情報をＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれが「０」クリアされた状態となる。
【７０８８】
その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３０７）。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｈレジスタの情報及びＬレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０８９】
その後、「ＬＤ　ＢＣ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０８）。また、「ＬＤ　ＤＥ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３０９）。また、「ＬＤ　ＩＸ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタ

を「０」クリアする（ステップＳ６３１０）。また、「ＬＤ　ＩＹ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３１１）。

【７０９０】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、フラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ６３０８～ステップＳ６３１１では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタのそれぞれを「０」クリアする。また、ステップＳ６３０５及びステップＳ６３０６にてＨＬレジスタが「０」クリアされている。これらＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６３１３）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６３１３）の実行に先立ち「０」クリアすることにより、これらレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０９１】

また、非特定制御に対応する処理が開始される前におけるＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報は、当該非特定制御に対応する処理が終了した後における特定制御に対応する処理において不要な情報である。よって、これらレジスタの情報が退避されることなく「０」クリアされたとしても、非特定制御に対応する処理が終了した後に復帰した特定制御に対応する処理において問題が生じない。

【７０９２】

その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３０７にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６３１２）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報はいずれもオール「０」の情報であるため、ステップＳ６３１２の処理が実行されることにより主側ＣＰＵ６３のＡレジスタが「０」クリアされた状態となるとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。これにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される前に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７０９３】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６３１３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７０９４】

なお、管理実行処理においてチェック処理が終了した後は、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは「０」クリアされる。これにより、非特定制御に対応する処理から特定制御に対応する処理への復帰に先立ちこれらレジスタが「０」クリアされることとなり、これらレジスタの状態を特定制御に対応する処理への復帰前に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。

【７０９５】
管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアするための処理を実行する。詳細には、まず「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６３１４）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。
【７０９６】
その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３１５）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０９７】
その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３１５にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６３１６）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっている。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７０９８】
その後、「ＬＤ　Ａ，０」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタを「０」クリアする（ステップＳ６３１７）。そして、「ＬＤ　Ｌ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きするとともに（ステップＳ６３１８）、「ＬＤ　Ｈ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きする（ステップＳ６３１９）。Ａレジスタはステップ６３１７にて「０」クリアされているため、そのＡレジスタの情報をＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれに上書きすることでこれらＬレジスタ及びＨレジスタのそれぞれが「０」クリアされた状態となる。
【７０９９】
その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６３２０）。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｈレジスタの情報及びＬレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７１００】
その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３２０にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側Ｃ

ＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６３２１）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報はいずれもオール「０」の情報であるため、ステップＳ６３２１の処理が実行されることにより主側ＣＰＵ６３のＡレジスタが「０」クリアされた状態となるとともに主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタが「０」クリアされた状態となる。フラグレジスタを非特定制御に対応する処理である管理実行処理（ステップＳ６３１３）の実行後に「０」クリアすることにより、フラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が終了した後に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後の状態とすることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１０１】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６３１４にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６３２２）。なお、ＨＬレジスタは管理実行処理（ステップＳ６３１３）が終了する直前において「０」クリアされているため、ステップＳ６３１４ではその「０」クリアされた情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されているとともに、ステップＳ６３２２ではその「０」クリアされた情報が主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰されるため、結果的に主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタが「０」クリアされた状態となる。また、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１０２】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６３２３）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７１０３】

上記構成によれば、特定制御用のスタックエリア２２２における所定の記憶エリアをロード命令により「０」クリアするという処理を実行することなく、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアすることが可能となる。これにより、特定制御用のスタックエリア２２２における所定の記憶エリアに対する「０」クリアをロード命令により行うことが規制されている構成であっても、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアすることが可能となる。

【７１０４】

なお、フラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタを初期化する構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタは一旦「０」クリアされた後に、初期状態となるように情報設定が行われるが、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２ではこの初期状態となるようにフラグレジスタの設定を行う構成としてもよい。この場合、ステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２においても上記初期状態となるようにフラグレジスタの設定が行われる構成とすることで、特定制御に対応する処理に復帰させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。

【７１０５】

また、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２では主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成に代えて、フラグレジスタの全てに「１」を設定する構成としてもよい。この場合、ステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２においてもフラグレジスタの全てに「１」を設定することで、特定制御に対応する処理に復帰

させる場合にはフラグレジスタの状態を非特定制御に対応する処理が開始される直前の状態に復帰させることが可能となる。
【７１０６】
また、ステップＳ６３０２及びステップＳ６３０３の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。
【７１０７】
また、ステップＳ６３１５及びステップＳ６３１６の処理が実行されない構成としてもよい。この場合、処理構成を簡素化することが可能となる。
【７１０８】
また、ステップＳ６３０２～ステップＳ６３０６の処理を実行する構成に代えて、「ＬＤＨＬ，０」として、ロード命令により、ＨＬレジスタを「０」クリアした後に、その「０」クリアしたＨＬレジスタをプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に退避させた後にポップ命令によりその退避させた情報をＡＦレジスタに復帰させることで、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタを「０」クリアする構成としてもよい。
【７１０９】
また、フラグレジスタを「０」クリアする処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。
【７１１０】
＜第６０実施形態＞
本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７１１１】
図６０３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６４０１～ステップＳ６４１６の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７１１２】
まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６４０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【７１１３】
その後、「ＰＵＳＨ　ＷＡ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ（すなわちＷレジスタ及びＡレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６４０２）。主側ＣＰＵ６３のＷレジスタ及びＡレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｗレジスタ及びＡレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７１１４】
その後、「ＬＤ　Ａ，ＰＳＷ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６４０３）。この場合、フラグレジスタ及びＡレジスタはいずれも情報量が８ビット（１バイト）となっている。そして、「ＬＤ　（＿ＦＧＢＵＦ），Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＦＧバッファに退避させる（ステップＳ６４０４）。Ａレジスタにはステップ６４０３にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６４０４が実行されることによりフラグレ

ジスタの情報が特定制御用のワークエリア２２１に退避された状態となる。
【７１１５】
その後、「ＰＯＰ　ＷＡ」として、ポップ命令により、ステップＳ６４０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＷＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに復帰させる（ステップＳ６４０５）。これにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させるためにＡレジスタが利用されたとしても、当該Ａレジスタの状態を当該退避が行われる前の状態に復帰させることが可能となる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７１１６】
その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６４０６）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。
【７１１７】
なお、管理実行処理の処理内容は上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）と同一である。したがって、管理実行処理においてチェック処理が開始される前に主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア２２３に退避された各情報が主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。
【７１１８】
但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第４９実施形態における管理実行処理（図５８３）と同一である構成としてもよく、上記第５０実施形態における管理実行処理（図５８４）と同一である構成としてもよく、上記第５１実施形態における管理実行処理（図５８５）と同一である構成としてもよい。
【７１１９】
管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６４０７）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。
【７１２０】
その後、「ＰＵＳＨ　ＷＡ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６４０８）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＷＡレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。
【７１２１】
その後、「ＬＤ　ＨＬ，ＳＰ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６４０９）。この場合、スタックポインタの情報量は１６ビットとなっているとともにＨレジスタ及びＬ

レジスタのそれぞれの情報量は８ビットとなっているため、スタックポインタの上位側から連続する８ビットの情報がＨレジスタに上書きされ、スタックポインタの下位側から連続する８ビットの情報がＬレジスタに上書きされる。

【７１２２】

その後、「ＬＤ　Ａ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ６４０６にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６４１０）。そして、「ＬＤ　（ＨＬ），Ａ」として、ロード命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに記憶されたスタックポインタの情報に対応する１バイトの記憶エリアに、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を記憶させる（ステップＳ６４１１）。これにより、ステップＳ６４０４にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたフラグレジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避された状態となる。

【７１２３】

その後、「ＬＤ　ＳＰ，ＳＰ－１」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番の書き込み対象となる記憶エリアのアドレスの情報に更新する（ステップＳ６４１２）。特定制御用のスタックエリア２２２を使用する場合、記憶対象となる情報は特定制御用のスタックエリア２２２における最後のアドレスの記憶エリアから記憶され、記憶対象となる情報が追加される度に特定制御用のスタックエリア２２２における最初のアドレス側に向けて記憶先の記憶エリアが変更される。したがって、ステップＳ６４１２では、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２における１個分アドレスが小さい側の記憶エリアに対応するアドレスの情報に更新している。ステップＳ６４１２の処理を実行することにより、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の順番の記憶エリアが次回のプッシュ命令による情報の記憶対象として設定されるとともに、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させた記憶エリアが次回のポップ命令による情報の読み出し対象として設定される。

【７１２４】

その後、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアから情報を読み出し、その読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６４１３）。ステップＳ６４１３のポップ命令が実行される直前における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させた記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となっている。したがって、特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報に対応する記憶エリアに対して１個前の書き込み順序の記憶エリアは、ステップＳ６４１１にてＡレジスタの情報を退避させた記憶エリアとなる。そして、この記憶エリアから読み出した情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きすることにより、ステップＳ６４０４にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰されることとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が１個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１２５】

その後、「ＰＯＰ　ＷＡ」として、ポップ命令により、ステップＳ６４０８にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＷＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに復帰させる（ステップＳ６４１４）。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。また、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６４０７にて特定制御用のスタックエリア２２２

に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６４１５）。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１２６】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６４１６）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７１２７】

上記構成によれば、特定制御に対応する処理が実行されている状況から非特定制御に対応する処理が開始される場合に主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２ではなく特定制御用のワークエリア２２１に退避させることが可能となる。そして、非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰させた場合には特定制御用のワークエリア２２１に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰される。これにより、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を参照することなくプログラム上において指定された特定制御用のワークエリア２２１の記憶エリアから主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに情報を復帰させればよいため、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報がノイズなどの原因で書き換えられてしまった場合であっても主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに情報を復帰させることが可能となる。

【７１２８】

また、フラグレジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【７１２９】

＜第６１実施形態＞

本実施形態では管理用処理の処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７１３０】

図６０４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ６５０１～ステップＳ６５１９の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７１３１】

まずタイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ６５０１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図５７４）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７１３２】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５０２）。主側ＣＰＵ６３のＨレジスタ及びＬレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ｈレジスタ及びＬレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書

き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７１３３】
その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５０３）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７１３４】
その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５０３にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６５０４）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７１３５】
その後、「ＬＤ　Ａ，Ｌ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６５０５）。Ｌレジスタにはステップ６５０４にて主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が上書きされているため、そのＬレジスタの情報をＡレジスタに上書きすることで当該Ａレジスタにフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。そして、「ＬＤ　（__ＦＧＢＵＦ），Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＦＧバッファに退避させる（ステップＳ６５０６）。Ａレジスタにはステップ６５０５にてフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５０６が実行されることによりフラグレジスタの情報が特定制御用のワークエリア２２１に退避された状態となる。
【７１３６】
その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５０７）。この場合、ＨＬレジスタにはステップＳ６５０４にてＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５０７ではそのＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたことになる。なお、上記プッシュ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。
【７１３７】
その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５０７にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６５０８）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報はステップＳ６５０３の時点におけるＡレジスタの

情報であり、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報はステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップＳ６５０８の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップＳ６５０３の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１３８】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６５０９）。これにより、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの状態がステップＳ６５０２の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１３９】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ６５１０）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。

【７１４０】

なお、管理実行処理ではチェック処理が開始される前に主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されるとともに、管理実行処理においてチェック処理が終了した後にその非特定制御用のワークエリア２２３に退避された各情報が主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタに復帰される。これにより、チェック処理の前後で主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの状態を同一の状態とすることが可能となる。

【７１４１】

但し、これに限定されることはなく管理実行処理の処理内容が上記第４９実施形態における管理実行処理（図５８３）と同一である構成としてもよく、上記第５０実施形態における管理実行処理（図５８４）と同一である構成としてもよく、上記第５１実施形態における管理実行処理（図５８５）と同一である構成としてもよい。

【７１４２】

管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を管理実行処理が実行される前の状態に復帰させるための処理を実行する。詳細にはまず「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ６５１１）。当該プッシュ命令の実行後には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は、特定制御用のスタックエリア２２２においてＨＬレジスタの情報が退避された記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアに対応する情報となる。

【７１４３】

その後、「ＰＵＳＨ　ＡＦ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報のそれぞれを特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５１２）。主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタはそれぞれ８ビット（１バイト）の情報量となっているため、Ａレジスタの情報及びフラグレジスタの情報はアドレスが連続する２個の記憶エリアに対して個別に退避される。なお、上記プッシュ命令が実行され

た場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個後の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１４４】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＡレジスタの情報及びフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ６５１３）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＡレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＨレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたフラグレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きされる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１４５】

その後、「ＬＤ　Ａ，（＿ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ６５０６にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＦＧバッファに退避させたステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きする（ステップＳ６５１４）。そして、「ＬＤ　Ｌ，Ａ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＬレジスタに上書きする（ステップＳ６５１５）。Ａレジスタにはステップ６５１４にてステップＳ６５０３の時点における主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が復帰されているため、そのＡレジスタの情報をＬレジスタに上書きすることで当該Ｌレジスタにステップ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされた状態となる。

【７１４６】

その後、「ＰＵＳＨ　ＨＬ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタ（すなわちＨレジスタ及びＬレジスタ）の情報を特定制御用のスタックエリア２２２における主側ＣＰＵ６３の現状のスタックポインタの情報に対応する記憶エリア及び当該記憶エリアに対して次の書き込み順序の記憶エリアのそれぞれに退避させる（ステップＳ６５１６）。この場合、Ｈレジスタにはステップ６５１３にて当該ステップＳ６５１２の時点におけるＡレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５１６ではそのＡレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたことになる。また、Ｌレジスタにはステップ６５１５にてステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報が上書きされているため、ステップＳ６５１６ではそのフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたことになる。

【７１４７】

その後、「ＰＯＰ　ＡＦ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１６にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨレジスタの情報及びＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタに上書きする（ステップＳ６５１７）。この場合、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のＡレジスタに上書きされ、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報が主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに上書きされる。特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＨレジスタの情報はステップＳ６５１２の時点におけるＡレジスタの情報であり、特定制御用のスタックエリア２２２に退避されたＬレジスタの情報はステップＳ６５０３の時点におけるフラグレジスタの情報である。したがって、ステップＳ６５１７の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタの状態がステップＳ６５１２の状態に復帰するとともに、フラグレジスタの状態がステップＳ６５０３の時点における状態に復帰することとなる。

【７１４８】

ちなみに、管理実行処理においては主側ＣＰＵ６３のＡレジスタは利用されない。したがって、ステップＳ６５１２の時点におけるＡレジスタの状態はステップＳ６５０８の時点におけるＡレジスタの状態であり、ステップＳ６５０８の時点におけるＡレジスタの状態はステップＳ６５０３の時点におけるＡレジスタの状態である。したがって、ステップＳ

６５１７の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＡレジスタ及びフラグレジスタの状態がステップＳ６５０３の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１４９】

その後、「ＰＯＰ　ＨＬ」として、ポップ命令により、ステップＳ６５１１にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたＨＬレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに復帰させる（ステップＳ６５１８）。これにより、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの状態がステップＳ６５１１の時点における状態に復帰することとなる。なお、上記ポップ命令が実行された場合、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報は特定制御用のスタックエリア２２２における書き込み順序が２個前の記憶エリアに対応する情報に更新される。

【７１５０】

その後、タイマ割込み処理（図５７４）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ６５１９）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。

【７１５１】

上記構成によれば、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタから当該主側ＣＰＵ６３の他のレジスタに当該フラグレジスタの情報を直接上書きする処理を実行することなく、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させることが可能となる。

【７１５２】

なお、ステップＳ６５０５～ステップＳ６５０８の処理を実行することなく、その代わりに、ステップＳ６５０４の処理を実行した後に、「ＬＤ　（__ＦＧＢＵＦ），Ｌ」として、ロード命令により、フラグレジスタの情報が上書きされたＬレジスタの情報をＦＧバッファに退避させることにより、フラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させる構成としてもよい。

【７１５３】

また、ステップＳステップＳ６５１４及びステップＳ６５１５の処理を実行することなく、その代わりに、ステップＳ６５１３の処理を実行した後に、「ＬＤ　Ｌ，（__ＦＧＢＵＦ）」として、ロード命令により、特定制御用のワークエリア２２１に退避されたフラグレジスタの情報をＬレジスタに上書きする構成としてもよい。

【７１５４】

また、フラグレジスタの情報を主側ＲＡＭ６５に退避させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる処理が特定制御に対応する処理にて実行される構成に代えて、非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。

【７１５５】

＜第６２実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７１５６】

図６０５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ６６０１～ステップＳ６６２１の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７１５７】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ６６０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ６６０２）。

【７１５８】

その後、主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ６６０３）。停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ６６０３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ６６０４）。

【７１５９】

チェックサムの算出方法は任意であるが、例えばチェックサムの演算対象となる記憶エリアの全ての数値を加算する算出方法が挙げられる。このチェックサムの算出方法は後述する停電時処理におけるチェックサムの算出方法と同一の算出方法となっている。後述する停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア２２１に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア２２１の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。

【７１６０】

つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２において一部の記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してからＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されてステップＳ６６０４の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されてから当該ＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムはＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される直前と同一である。なお、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。

【７１６１】

その後、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ６６０４にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ６６０５）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ６６０６）。

【７１６２】

ここで、図６０６のフローチャートを参照しながら主側ＣＰＵ６３にて実行される停電情報記憶処理について説明する。なお、停電情報記憶処理は後述するタイマ割込み処理（図６０８）におけるステップＳ６８０１にて実行される。

【７１６３】

停電情報記憶処理では、まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた繰り返しカウンタに停電信号用の繰り返し回数情報である「１０」の情報をセットするとともに（ステップＳ６７０１）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電検知カウンタを「０」クリアする（ステップＳ６７０２）。

【７１６４】

その後、ＭＰＵ６２の入力ポートに受信している停電信号の情報を読み込む処理を実行する（ステップＳ６７０３）。この場合、電源遮断が発生していないことに対応した停電信号（ＬＯＷレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに非電断情報として「０」の情報が格納されており、電源遮断が発生していることに対応した停電信号（ＨＩレベルの停電信号）を受信している場合には入力ポートに電断発生情報として「１」の情報が格納されている。ステップＳ６７０３では、かかる停電信号の情報を主側ＣＰＵ６３のレジスタに読み込む処理を実行する。

【７１６５】

ステップＳ６７０３にて読み込んだ停電信号の情報が停電の発生（電断の発生）に対応したものである場合（ステップＳ６７０４：ＹＥＳ）、停電検知カウンタの数値情報を１加算する（ステップＳ６７０５）。ステップＳ６７０４にて否定判定をした場合又はステップＳ６７０５の処理を実行した場合、繰り返しカウンタの数値情報を１減算する（ステップＳ６７０６）。そして、その１減算後における繰り返しカウンタの数値情報が「０」であるか否かを判定する（ステップＳ６７０７）。ステップＳ６７０７にて否定判定をした場合には、ステップＳ６７０３に戻りステップＳ６７０３～ステップＳ６７０６の処理を繰り返す。一方、ステップＳ６７０７にて肯定判定をした場合には、ステップＳ６７０８に進む。

【７１６６】

ステップＳ６７０８では、停電検知カウンタの現状の数値情報が、停電発生に対応した契機基準回数以上となっているか否かを判定する。契機基準回数未満である場合には、そのまま本停電情報記憶処理を終了する。一方、契機基準回数以上である場合には、ステップＳ６７０９～ステップＳ６７１２の停電時処理を実行する。

【７１６７】

具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットする（ステップＳ６７０９）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ６５における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア２２１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。

【７１６８】

その後、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ６７１０）。この場合、チェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアは、メイン処理（図６０５）のステップＳ６６０４にてチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアと同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１における当該チェックサムを記憶するための記憶エリアであってチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。

【７１６９】

その後、主側ＣＰＵ６３のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「０」にセットするとともに（ステップＳ６７１１）、主側ＲＡＭ６５へのアクセスを禁止する（ステップＳ６７１２）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。

【７１７０】

なお、タイマ割込み処理の最初の処理として停電情報記憶処理を実行するようにしたことにより、復電後にタイマ割込み処理の途中から実行する必要がなくなる。これにより、停電発生時に実行していた処理のアドレスをスタック情報として主側ＲＡＭ６５に記憶する必要がなくなり、停電発生時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。

【７１７１】
メイン処理（図６０５）の説明に戻り、ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ６６０７）。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、非設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、非設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。
【７１７２】
一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「１」がセットされていなかったとしても非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【７１７３】
ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をした場合においてステップＳ６６０７にて非設定更新時のクリア処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ６６０８）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップＳ６６０８：ＮＯ）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップＳ６６１９～ステップＳ６６２１）を実行する。これにより、ステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をして非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される場合であっても設定値が正常であるか否かを監視することが可能となるとともに、設定値が異常である場合には設定値の再設定を行うようにすることが可能となる。
【７１７４】
設定値が正常である場合（ステップＳ６６０８：ＹＥＳ）、電源投入設定処理を実行する（ステップＳ６６０９）。電源投入設定処理では、停電フラグの初期化といった特定制御用のワークエリア２２１の所定のエリアを初期値に設定するとともに、現状の遊技状態に対応したコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。
【７１７５】
なお、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、メイン処理が開始された段階においてはタイマ割込み処理の発生が禁止されている。このタイマ割込み処理の発生が禁止された状態はステップＳ６６０９の処理が完了してステップＳ６６１０の処理が実行される前のタイミングで解除され、タイマ割込み処理の実行が許可される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはステップＳ６６０９の電源投入設定処理が終了して、ステップＳ６６１０の処理が開始される前の段階ま

でタイマ割込み処理は実行されない。よって、当該状況となるまでは主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始されないこととなる。

【７１７６】

その後、ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３はタイマ割込み処理を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【７１７７】

上記のとおり本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において、特定制御用のワークエリア２２１の停電フラグに「１」がセットされていない場合、又はチェックサムが一致しない場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に、設定値が正常であれば（ステップＳ６６０８：ＹＥＳ）、遊技を進行させるための処理に移行する。これにより、停電時処理が正常に実行されなかったことで停電フラグに「１」がセットされていなかったとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のＯＮ・ＯＦＦ操作をする必要がない。また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムに関して異常が発生したとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後に再度の電源のＯＮ・ＯＦＦ操作をする必要がない。

【７１７８】

ステップＳ６６０３及びステップＳ６６０６の両方にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ６６１４）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。設定値が異常である場合（ステップＳ６６１４：ＮＯ）、後述する設定値を新たに設定するための処理（ステップＳ６６１９～ステップＳ６６２１）を実行する。

【７１７９】

設定値が正常である場合（ステップＳ６６１４：ＹＥＳ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定し（ステップＳ６６１５）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ６６１６）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かを判定し（ステップＳ６６１７）、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ６６１８）。

【７１８０】

本実施形態では内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態となっているか否かを検知するための前扉開放センサ９５が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、前扉開放センサ９５の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合に前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。

【７１８１】

また、本実施形態では外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態となっているか否かを検知するための本体開放センサ９６が主側ＣＰＵ６３と電気的に接続されており、本体開放センサ９６の検知結果は主側ＣＰＵ６３に入力される。この場合、外枠１１に対して遊

技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。

【７１８２】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ６６１５：ＮＯ）、ステップＳ６６０９にて電源投入設定処理を実行した後に、ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の残余処理を繰り返す。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のクリア処理を実行することなく、遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【７１８３】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ６６１５：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１６～ステップＳ６６１８のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行した後に（ステップＳ６６０７）、設定値が正常であることを条件として（ステップＳ６６０８：ＹＥＳ）、ステップＳ６６０９以降における遊技の進行を制御するための処理に移行する。非設定更新時のクリア処理の処理内容は既に説明したとおりである。

【７１８４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって（ステップＳ６６１５：ＹＥＳ）、ステップＳ６６１６～ステップＳ６６１８の全てで肯定判定をした場合、設定値を更新するための処理を実行する。また、ステップＳ６６０８又はステップＳ６６１４にて設定値が異常であると判定した場合にも、設定値を更新するための処理を実行する。

【７１８５】

具体的には、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ６６１９）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６２０）にて設定値カウンタの情報が「０」クリアされたとしても、当該設定値更新時のクリア処理が実行される前における本パチンコ機１０の設定値（すなわちパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前における当該パチンコ機１０の設定値）を把握することが可能となる。

【７１８６】

その後、設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ６６２０）。設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１における当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリア及び上記コピー領域を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、設定更新時のクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、設定更新時のクリア処理ではパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「０」クリアする。また、設定更新時のクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。

【７１８７】

その一方、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「０」クリアしないため、設定値更新処理（ステップＳ６６２１）が実行され

たとしても当否抽選モードをパチンコ機１０への動作電力の供給が停止される前におけるモードに維持させることが可能となる。また、設定更新時のクリア処理ではコピー領域を「０」クリアしないため、設定更新時のクリア処理が実行される前に設定されていた設定値をその後に特定することが可能となる。なお、上記構成に限定されることはなく設定更新時のクリア処理ではパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタを「０」クリアしない構成としてもよく、設定更新時のクリア処理では当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアを「０」クリアする構成としてもよい。

【７１８８】

設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、パチンコ機１０の設定値を変更することが可能な設定値更新処理が実行されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７１８９】

その後、ステップＳ６６２１にて設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態における設定値更新処理（図５９０）と同一である。設定値更新処理を実行した後は、ステップＳ６６０９以降の遊技の進行を制御するための処理に移行する。

【７１９０】

上記構成によれば設定値が異常であった場合、遊技ホールの管理者による特別な操作を要することなく設定値更新処理が開始される。そして、設定値更新処理が完了した場合には遊技の進行を制御するための処理に移行する。これにより、正常な設定値に設定された状況において遊技が行われるようにすることが可能となる。その一方、設定値更新処理を完了させるためには設定キー挿入部６８ａに対する設定キーによるＯＦＦ操作などを要するため、遊技ホールの管理者以外の者により設定値が勝手に設定されて遊技が開始されてしまうという事象の発生を阻止することが可能となる。

【７１９１】

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種処理を正常に行うことができない状況となった場合に遊技の進行を強制的に停止させるための構成について説明する。図６０７（ａ）はＭＰＵ６２の構成を説明するためのブロック図である。

【７１９２】

図６０７（ａ）に示すようにＭＰＵ６２には主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が設けられているとともに、リセット信号出力部２５１及びプログラム監視部２５２が設けられている。リセット信号出力部２５１は主側ＣＰＵ６３にリセット信号を出力する機能を有している。具体的には、リセット信号出力部２５１は、電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合であって出力不可条件が成立していない場合にＨＩレベルの信号としてリセット信号を主側ＣＰＵ６３に出力し、電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されていない場合又は動作電力が供給されている場合であっても出力不可条件が成立している場合にはリセット信号を主側ＣＰＵ６３に出力しない。主側ＣＰＵ６３は電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合であってリセット信号出力部２５１からリセット信号を受信している場合に各種処理を実行し、電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号出力部２５１からリセット信号を受信していない場合には各種処理を実行しない。また、主側ＣＰＵ６３は電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合においてリセット信号出力部２５１からリセット信号を受信していない状況からリセット信号を受信している状況に切り換わった場合にメイン処理（図６０５）を開始する。

【７１９３】

プログラム監視部２５２は主側ＣＰＵ６３にて各種処理を正常に行うことができる状況であるか否かを監視する機能を有している。具体的には、プログラム監視部２５２は、主側ＣＰＵ６３に設けられたプログラムカウンタの値が異常な値であるか否かを監視する。プ

ログラムカウンタは主側ＣＰＵ６３において実行すべき命令が格納されているアドレスを記憶するためのものである。プログラムカウンタは取り得る値が定められており、プログラム監視部２５２はプログラムカウンタの値が取り得る値以外の値となっているか否かを監視する。また、プログラム監視部２５２は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア２２１に書き込む場合にその書き込み先のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する。なお、プログラム監視部２５２は、ロード命令により情報を特定制御用のワークエリア２２１から読み出す場合にその読み出し対象のエリアとして指定されたアドレスが異常なアドレスか否かを監視する構成としてもよい。

【７１９４】

プログラム監視部２５２は、プログラムカウンタの値が異常な値であると判断した場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであると判断した場合、リセット信号出力部２５１に監視異常信号を出力する。リセット信号出力部２５１はプログラム監視部２５２から監視異常信号を受信した場合には電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている場合であってもリセット信号の出力を一旦停止させ、停止継続期間に亘ってリセット信号の出力を停止させた後にリセット信号の出力を再開させる。停止継続期間はリセット信号の出力が停止されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するのに十分な期間となっている。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となった場合、又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなった場合には、リセット信号のＯＦＦ・ＯＮを通じて主側ＣＰＵ６３にてメイン処理が実行されることとなる。

【７１９５】

図６０７（ｂ）はリセット信号出力部２５１によるリセット信号の出力の様子を示すタイムチャートである。図６０７（ｂ１）は電源・発射制御装置７８から動作電力が供給されている期間を示し、図６０７（ｂ２）はリセット信号出力部２５１からリセット信号が出力されている期間を示し、図６０７（ｂ３）はプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力されるタイミングを示す。

【７１９６】

まずプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力されない場合について説明すると、ｔ１のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ２のタイミングで図６０７（ｂ）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が開始される。その後、ｔ３のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されることで、ｔ４のタイミングで図６０７（ｂ２）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が停止される。

【７１９７】

次にプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力される場合について説明すると、ｔ５のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が開始されることで、ｔ６のタイミングで図６０７（ｂ）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が開始される。その後、ｔ７のタイミングで、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることにより、図６０７（ｂ３）に示すようにプログラム監視部２５２からリセット信号出力部２５１に監視異常信号が出力される。これにより、図６０７（ｂ２）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力がｔ７のタイミングで一旦停止され、その後のｔ８のタイミングで再開される。

【７１９８】

この場合、主側ＣＰＵ６３はｔ７のタイミングで各種処理の実行を停止し、リセット信号の立ち上がりを確認したタイミングであるｔ８のタイミングでメイン処理（図６０５）を開始する。但し、主側ＣＰＵ６３の各種処理の実行の停止に際して停電時処理は実行されていないため、特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットさ

れていない状況でメイン処理（図６０５）が開始されるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムが保存されることなくメイン処理（図６０５）が開始される。したがって、メイン処理（図６０５）ではステップＳ６６０３又はステップＳ６６０６にて否定判定をすることとなり、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）を実行する。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力された場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のうち所定の記憶エリアが「０」クリアされることとなる非設定更新時のクリア処理が実行されるようにすることが可能となる。

【７１９９】

但し、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、プログラムカウンタの値が異常な値となる又はロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスとなることによりプログラム監視部２５２から監視異常信号が出力されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。

【７２００】

図６０７（ｂ）の説明に戻り、その後、ｔ９のタイミングで図６０７（ｂ１）に示すように電源・発射制御装置７８からＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されることで、ｔ１０のタイミングで図６０７（ｂ２）に示すようにリセット信号出力部２５１からのリセット信号の出力が停止される。

【７２０１】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるタイマ割込み処理について、図６０８のフローチャートを参照しながら説明する。タイマ割込み処理は、メイン処理（図６０５）においてステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３の処理が実行されている状況で定期的（例えば４ミリ秒周期）に実行される。なお、タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【７２０２】

ステップＳ６８０１～ステップＳ６８１９では上記第５４実施形態におけるタイマ割込み処理（図５９１）のステップＳ５２０１～ステップＳ５２１９と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。その後、設定監視処理を実行する（ステップＳ６８２０）。図６０９は設定監視処理を示すフローチャートである。

【７２０３】

特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ６９０１）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【７２０４】

設定値が異常である場合（ステップＳ６９０１：ＮＯ）、まず設定値のコピー処理を実行する（ステップＳ６９０２）。当該コピー処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値を特定するために利用される設定値カウンタの情報を、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたコピー領域に記憶させる。これにより、この後に実行される設定値更新処理の実行前における本パチンコ機１０の設定値を把握することが可能となる。

【７２０５】

その後、設定値の異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ６９０３）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部

５４から「設定値の異常を検出しました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定値の異常を検出しました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は設定値異常が発生したことを把握することが可能となる。

【７２０６】

その後、設定値更新処理を実行する（ステップＳ６９０４）。つまり、タイマ割込み処理（図６０８）が実行される度に設定値に異常が発生しているか否かが監視され、設定値異常の発生を特定した場合にはパチンコ機１０の設定値の再設定を行うために設定値更新処理を実行する。設定値更新処理の処理内容は上記第５４実施形態における設定値更新処理（図５９０）と同一である。したがって、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に設定値が１段階ずつ更新され、アウト口検知センサ４８ａにて遊技球を検知することで選択中の設定値が確定される。更新途中の設定値及び確定した設定値は第３報知用表示装置６９ｃにて表示される。その後、設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生した場合に設定値更新処理の終了条件が成立したと判定する。設定値更新処理を実行した後は、タイマ割込み処理（図６０８）に復帰する。

【７２０７】

ここで、設定値更新処理では、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているだけでは終了条件が成立したと判定されることはなく、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わった場合に終了条件が成立したと判定する。設定監視処理にて設定値更新処理が実行される場合、当該設定値更新処理の開始時には設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態となっているため、当該設定値更新処理の終了条件を成立させるためには設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して一旦ＯＮ操作を行った後にＯＦＦ操作を行う必要がある。これにより、遊技ホールの管理者による正規の操作が行われていないにも関わらず設定値更新処理が終了してしまわないようにすることが可能となる。

【７２０８】

設定キー挿入部６８ａのＯＮ状態からＯＦＦ状態への切り換わりが発生して設定値更新処理の終了条件が成立した場合には、設定値更新処理（図５９０）におけるステップＳ５１１１を実行することで、特定制御用のワークエリア２２１におけるコピー領域に記憶された設定値と、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタに今回設定された設定値とが同一であるか否かを比較する。つまり、設定値更新処理（ステップＳ６９０４）が実行される前に設定されていた設定値と、今回の設定値更新処理にて設定された設定値とが同一であるか否かを判定する。両設定値が同一である場合（ステップＳ５１１２：ＮＯ）、非変更時の報知用処理（ステップＳ５１１３）を実行することで、既に説明した設定維持報知が行われるようにする。一方、両設定値が異なる場合（ステップＳ５１１２：ＹＥＳ）、変更時の報知用処理（ステップＳ５１１４）を実行することで、既に説明した設定変更報知が行われるようにする。

【７２０９】

設定値異常が発生している場合には設定値更新処理が実行される構成において、当該設定値更新処理が実行される前に設定されていた設定値と、当該設定値更新処理にて設定された設定値とが同一である場合には設定維持報知が行われる。これにより、設定値異常により設定値更新処理が実行されたとしてもその前の状況において設定されていた設定値を再設定することで設定維持報知が行われることとなり、設定値異常による設定値更新処理が実行されたとしても設定値が変化していないことを遊技者に明示することが可能となる。ちなみに、遊技ホールにおいては設置された各パチンコ機１０の設定値を記録するのが一般的であるため、その記録された設定値となるように設定値異常による設定値更新処理を

実行することが可能である。
【７２１０】
タイマ割込み処理（図６０８）の説明に戻り、ステップＳ６８２０にて設定監視処理を実行した後は、ステップＳ６８２１にて管理用処理を実行する。管理用処理の実行に際しては、特定制御用のプログラムに設定されている管理用処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては管理用処理の実行後におけるタイマ割込み処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理用処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すタイマ割込み処理のプログラムに復帰する。
【７２１１】
図６１０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理用処理を示すフローチャートである。なお、管理用処理におけるステップＳ７００１～ステップＳ７００５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７２１２】
まずタイマ割込み処理（図６０８）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ７００１）。これにより、非特定制御に対応する処理である後述する管理実行処理の途中の状況において、特定制御に対応する処理であるタイマ割込み処理（図６０８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【７２１３】
その後、「ＬＤ　（＿ＰＳＷＢＵＦ），ＰＳＷ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に設定されたＰＳＷバッファに退避させる（ステップＳ７００２）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化してしまう前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のワークエリア２２１に退避させておくことが可能となる。
【７２１４】
その後、非特定制御用のプログラムに設定されている管理実行処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該管理実行処理を開始する（ステップＳ７００３）。この場合、当該管理実行処理の実行後における管理用処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、管理実行処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理用処理のプログラムに復帰する。
【７２１５】
管理実行処理の実行後において管理用処理のプログラムに復帰した場合には「ＬＤ　ＰＳＷ，（＿ＰＳＷＢＵＦ）」として、ロード命令により、ステップＳ７００２にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＰＳＷバッファに退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ７００４）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７００２が前回実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。
【７２１６】
その後、タイマ割込み処理（図６０８）の発生を禁止している状態から許可する状態へ切り換えるために割込み許可の設定を行う（ステップＳ７００５）。これにより、タイマ割込み処理の新たな実行が可能となる。
【７２１７】

図６１１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における管理実行処理を示すフローチャートである。なお、管理実行処理におけるステップＳ７１０１～ステップＳ７１１６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２１８】

ステップＳ７１０１～ステップＳ７１０８及びステップＳ７１１０～ステップＳ７１１６では上記第４９実施形態における管理実行処理（図５８３）のステップＳ４５０１～ステップＳ４５１５と同一の処理を実行する。また、ステップＳ７１０９では別監視処理を実行する。別監視処理の実行に際しては非特定制御用のプログラムに設定されている別監視処理に対応するサブルーチンのプログラムが実行されることとなるが、当該サブルーチンのプログラムの実行に際しては別監視処理の実行後における管理実行処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により非特定制御用のスタックエリア２２４に書き込まれる。そして、別監視処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す管理実行処理のプログラムに復帰する。

【７２１９】

図６１２は別監視処理を示すフローチャートである。なお、別監視処理におけるステップＳ７２０１～ステップＳ７２０６の処理は、主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２２０】

別監視処理では、非特定制御用のプログラムにおいて実行している処理の処理位置を示すポインタの値が正常な数値範囲を超えた値となっているか否かを判定する（ステップＳ７２０１）。また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップＳ７２０２）。例えば通常用カウンタエリア２３１において通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値が「０」であるにも関わらず通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値が１０００以上となっている場合には異常と判定する。また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算結果記憶エリア２３４に記憶されている情報が明らかに異常な情報となっているか否かを判定する（ステップＳ７２０３）。例えば第６１パラメータが「０」であるにも関わらず第６２～第６４パラメータのいずれかが「０」ではない場合には異常と判定する。

【７２２１】

ステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３のいずれかにて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３について情報異常が発生しているとして、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７２０４）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３において管理開始フラグ以外の記憶エリアを「０」クリアする。この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４の全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。

【７２２２】

また、管理開始フラグを「０」クリアしないようにすることにより管理開始フラグに既に「１」がセットされている状態を維持させることが可能となり、既にパチンコ機１０が遊技ホールにて継続して使用されているにも関わらず履歴情報の収集に関してパチンコ機１０の出荷段階の規制を生じさせてしまわないようにすることが可能となる。但し、これに限定されることはなくステップＳ７２０４では管理開始フラグを含めて非特定制御用のワークエリア２２３の全体を「０」クリアする構成としてもよい。

【７２２３】

また、ステップＳ７２０４では非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア２２４には管理実行処理（図６１１）におけるステッ

プＳ７１０２～ステップＳ７１０７にて特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報が退避されている。この場合に、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしないようにすることにより、この特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報であって非特定制御用のスタックエリア２２４に退避されている情報を消去してしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４には別監視処理が終了した後における管理実行処理（図６１１）の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２２４】

その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７２０５）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３においてステップＳ７２０４にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【７２２５】

その後、クリア報知処理を実行する（ステップＳ７２０６）。クリア報知処理では非特定制御用のワークエリア２２３が「０」クリアされたことを示すコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は当該コマンドを受信することにより、表示発光部５３を非特定制御用のワークエリア２２３の強制クリアに対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「履歴情報が強制クリアされました。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「履歴情報が強制クリアされました。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、これに限定されることはなく報知終了操作が遊技ホールの管理者により行われた場合に上記報知が終了される構成としてもよい。報知終了操作としては例えば更新ボタン６８ｂが押圧操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されることとしてもよい。上記報知を確認することにより遊技ホールの管理者は非特定制御用のワークエリア２２３が強制クリアされたことを把握することが可能となる。

【７２２６】

ステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３の全てにて否定判定をした場合、又はステップＳ７２０６の処理を実行した場合、別監視処理を終了して監視実行処理（図６１１）に復帰する。

【７２２７】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７２２８】

プログラム監視部２５２においてロード命令により情報を書き込む場合に指定されたアドレスが異常なアドレスであることが特定された場合、リセット信号出力部２５１によりリセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われることにより主側ＣＰＵ６３では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理（図６０５）が実行される。そして、リセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われた場合には特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア２２１に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される。非設定更新時のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定値が記憶された記憶エリア以外の記憶エリアが「０」クリアされるとともに特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされ、さらにこれらエリアの初期設定処理が実行される。これにより、特定制御用のワークエリア２２１又は特定制御用のスタックエリア２２２に関して情報異常が発生している可能性がある場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して「０」クリア処理と初期設定処理とを実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

【７２２９】

プログラム監視部２５２において主側ＣＰＵ６３のプログラムカウンタの値が異常な値で

あることが特定された場合、リセット信号出力部２５１によりリセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われることにより主側ＣＰＵ６３では動作電力の供給が新たに開始された場合と同様にメイン処理（図６０５）が実行される。そして、リセット信号のＯＦＦ→ＯＮが行われた場合には特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされていないとともに停電時におけるチェックサムが特定制御用のワークエリア２２１に記憶されていないため、強制的に非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される。非設定更新時のクリア処理では、各種レジスタを含めた主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリアが「０」クリアされるとともに初期設定処理が実行される。これにより、主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリアに関して情報異常が発生している可能性がある場合には、主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリアに対して「０」クリア及び初期設定処理を実行することで当該情報異常が解消されるようにすることが可能となる。

【７２３０】

一方、非設定更新時のクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、上記のようにプログラム監視部２５２において情報異常が特定されたことで主側ＣＰＵ６３の内部記憶エリア、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して「０」クリアと初期設定処理とが実行される場合であっても、遊技履歴の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となるとともに、遊技履歴の管理結果の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２３１】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図６０５）にて停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しない場合には非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される構成において、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号のＯＦＦ→ＯＮを行うことで停電フラグに「１」がセットされていないとともにチェックサムが記憶されていない状況にてメイン処理（図６０５）が実行されるようにする。これにより、動作電力の供給開始時において情報異常を解消するための構成を利用して、プログラム監視部２５２にて特定された情報異常を解消することが可能となる。

【７２３２】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図６０５）にてチェックサムが正常であるか否かが監視される構成において、当該チェックサムの算出対象には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が含まれ、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は含まれない。これにより、主側ＲＡＭ６５において特定制御に対応する記憶エリアのみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

【７２３３】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合のメイン処理（図６０５）にてチェックサムが異常であることが特定された場合には非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行されることとなるが、当該非設定更新時のクリア処理では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２には「０」クリアする処理と初期設定処理とが実行されるのに対して、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４には「０」クリアする処理が実行されない。これにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態で特定制御に対応する処理が継続して実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の情報異常を契機として主側ＲＡＭ６５の非特定制御に対応する記憶エリアまで「０」クリアされてしまわないようにすることが可能となる。

【７２３４】

停電情報記憶処理（図６０６）の停電時処理（ステップＳ６７０９～ステップＳ６７１２）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２について

チェックサムが算出されるのに対して、主側ＲＡＭ６５の非特定制御に対応する記憶エリアについてはチェックサムが算出されない。これにより、停電時処理を完了するまでに要する処理期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【７２３５】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図６１２）にて非特定制御用のワークエリア２２３に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御に対応する処理である当該別監視処理（図６１２）にて非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定処理を実行する。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に何らかの異常が発生しているにも関わらず非特定制御用のワークエリア２２３の情報がそのまま保持された状態で非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理及び初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行されるため、非特定制御用のワークエリア２２３の情報の更新に関して特定制御に対応する処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

【７２３６】

非特定制御に対応する処理である別監視処理（図６１２）において非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生しているか否かの監視が実行されるとともに、異常が発生している場合には当該非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理と初期設定する処理とが実行される。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３に異常が発生しているか否かの監視と当該非特定制御用のワークエリア２２３の初期化の実行とを非特定制御に対応する処理における一連の処理として実行することが可能となる。

【７２３７】

非特定制御に対応する処理にて実行される別監視処理（図６１２）にて非特定制御用のワークエリア２２３に記憶された情報について異常の発生を特定した場合には、非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理を実行するものの、非特定制御用のスタックエリア２２４に対しては「０」クリアする処理及び初期設定する処理を実行しない。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消可能としながら、非特定制御用のスタックエリア２２４に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報及び別管理処理が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２３８】

特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定する処理は特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアするとともに初期設定する処理は非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、このような初期化の処理に関しても、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【７２３９】

なお、メイン処理（図６０５）ではステップＳ６６０８及びステップＳ６６１４にて設定値が正常であるか否かの監視を実行する構成としたが、これら設定値が正常であるか否かを監視する処理が実行されない構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理の処理負荷を軽減することが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理では設定値が正常であるか否かの監視が行われないとしても、当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後に実行されるタイマ割込み処理（図６０８）の設定監視処理（ステップＳ６８２０）にて設定値が正常であるか否かの監視が行われるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

【７２４０】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がタイマ割込み処理（図６０８）が起動され

る度に実行される構成に限定されることはなく、例えばタイマ割込み処理（図６０８）が複数として定められた契機回数（例えば１００００回）実行される度に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。

【７２４１】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）がメイン処理（図６０５）における残余処理（ステップＳ６６１０～ステップＳ６６１３）にて実行される構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。

【７２４２】

また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップＳ６８２０）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２４３】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップＳ６９０４）に移行する構成に代えて、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする構成としてもよい。この場合、タイマ割込み処理（図６０８）においてステップＳ６８０７にて肯定判定をすることでステップＳ６８０８～ステップＳ６８２１の処理が実行されないため、設定値が異常である場合には遊技の進行が停止されることとなる。但し、ステップＳ６８０１～ステップＳ６８０６の処理は実行されるため、停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。また、遊技停止フラグに「１」をセットした場合には設定値を更新すべきことを示す報知が実行されるようにすることで、設定値更新処理の実行を促すようにしてもよい。この場合、当該報知を確認した遊技ホールの管理者が、電源ＯＦＦ操作を行った後に、設定値更新処理が実行される態様で電源のＯＮ操作を行うことで、遊技停止フラグが「０」クリアされて遊技の進行が停止された状態が解除されるとともに、設定値更新処理が実行されて正常な設定値が設定されることとなる。

【７２４４】

また、設定監視処理（ステップＳ６８２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定異常フラグに「１」をセットした状態でメイン処理（図６０５）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「１」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のＯＦＦ→ＯＮが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図６０５）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われないとしても、設定異常フラグに「１」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図６０５）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。

【７２４５】

また、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にＯＦＦ→ＯＮされた場合には、特定制御用のワークエリア２２１に対して初期化処理が実行されることで、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる構成としてもよい。また、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定されてリセット信号が強制的にＯＦＦ→ＯＮされた場合には、特定制御用のワークエリア２２１に対して初期化処理が実行された後に設定値更新処理が実行される構成としてもよい。

【７２４６】

また、プログラム監視部２５２にて情報異常の発生が特定された場合にはリセット信号が強制的にＯＦＦ→ＯＮされることなく、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）が実行される構成としてもよく、設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６２０）及び設定値更新処理（ステップＳ６６２１）が実行される構成としてもよい。

【７２４７】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）では特定制御用のワークエリア２２１において設定値の情報を記憶する記憶エリアを初期化することでパチンコ機１０の設定値が「設定１」となる構成としてもよく、「設定１」以外の予め定められた設定値となる構成としてもよい。これにより、非設定更新時のクリア処理が実行された場合には予め定められた設定値とすることが可能となる。

【７２４８】

また、非設定更新時のクリア処理（ステップＳ６６０７）では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされない構成としたが「０」クリアされる構成としてもよい。

【７２４９】

また、別監視処理（図６１２）におけるステップＳ７２０４では管理開始フラグを「０」クリアしない構成としたが、管理開始フラグを「０」クリアする構成としてもよい。また、別監視処理（図６１２）におけるステップＳ７２０４では通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアしない構成としてもよい。

【７２５０】

また、別監視処理（図６１２）におけるステップＳ７２０４では非特定制御用のワークエリア２２３だけではなく非特定制御用のスタックエリア２２４に対しても「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア２２４において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報及び非特定制御用のスタックエリア２２４に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は消去しないようにすることが好ましい。

【７２５１】

また、別監視処理（図６１２）では非特定制御用のスタックエリア２２４に異常が発生しているか否かを監視し、異常が発生していることが特定された場合には非特定制御用のスタックエリア２２４に対して「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のスタックエリア２２４において別監視処理の終了後における管理実行処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

【７２５２】

また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の両方がチェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【７２５３】

＜第６３実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６２実施形態と相違している。以下、上記第６２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７２５４】

図６１３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ７３０１～ステップＳ７３２２の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２５５】

まず電源投入ウエイト処理を実行する（ステップＳ７３０１）。当該電源投入ウエイト処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。かかる電源投入ウエイト処理の実行期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。その後、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する（ステップＳ７３０２）。

【７２５６】

その後、主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７３０３）。停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ７３０３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ７３０４）。チェックサムの算出方法は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６０４と同一である。

【７２５７】

その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ７３０４にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ７３０５）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７３０６）。

【７２５８】

ステップＳ７３０６にて肯定判定をした場合、ステップＳ７３０７～ステップＳ７３２０の処理を実行する。この場合、ステップＳ７３０７～ステップＳ７３１４の処理内容は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６１４～ステップＳ６６２１と同一であり、ステップＳ７３１６～ステップＳ７３２０は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６０９～ステップＳ６６１３と同一である。

【７２５９】

また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているのに対して（ステップＳ７３０８：ＹＥＳ）、ステップＳ７３０９～ステップＳ７３１１のいずれかにて否定判定をした場合、非設定更新時のクリア処理を実行する（ステップＳ７３１５）。非設定更新時のクリア処理の処理内容は上記第６２実施形態におけるメイン処理（図６０５）のステップＳ６６０７と同一である。但し、本実施形態では非設定更新時のクリア処理を実行した後は設定値が正常であるか否かの判定を行うことなくステップＳ７３１６～ステップＳ７３２０の処理に進む。ステップＳ７３０９～ステップＳ７３１１のいずれかにて否定判定をした場合にのみ非設定更新時のクリア処理（ステップＳ７３１５）が実行されることとなるが、ステップＳ７３０９～ステップＳ７３１１の処理が実行される前にステップＳ７３０７にて設定値が正常であるか否かの判定を行っているため、非設定更新時のクリア処理を実行した後に設定値が正常であるか否かの判定を行う必要がない。

【７２６０】

ステップＳ７３０３又はステップＳ７３０６にて否定判定をした場合、すなわち特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサム異常が発生した場合、異常時のクリア処理を実行する（ステップＳ７３２１）。図６１４は異常時のクリア処理を示すフローチャートである。なお、異常時のクリア処理におけるステップＳ７４０１～ステップＳ７４０５の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２６１】

まず特定制御用のワークエリア２２１のクリア処理を実行する（ステップＳ７４０１）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともにその「０」クリアしたエリアに対して初期設定を行う。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを

示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。

【７２６２】

その後、特定制御用のスタックエリア２２２のクリア処理を実行する（ステップＳ７４０２）。当該クリア処理では、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を行う。

【７２６３】

その後、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ７４０３）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は１バイトとなっている。

【７２６４】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップＳ７４０４）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後における異常時のクリア処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示す異常時のクリア処理のプログラムに復帰する。

【７２６５】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ７４０２にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ７４０５）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７４０２が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【７２６６】

図６１５は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップＳ７５０１～ステップＳ７５１６の処理は主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７２６７】

まず「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｕ＋２）」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに非特定制御の開始時における固定アドレスとしてＹ（ｕ＋２）を設定する（ステップＳ７５０１）。この場合、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０１と同様に、非特定制御用のスタックエリア２２４における最後のアドレスの情報をスタックポインタに設定する。

【７２６８】

その後、「ＬＤ　（__ＷＡＢＵＦ），ＷＡ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＷＡバッファに

退避させる（ステップＳ７５０２）。また、「ＬＤ　（＿ＢＣＢＵＦ），ＢＣ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＢＣバッファに退避させる（ステップＳ７５０３）。また、「ＬＤ　（＿ＤＥＢＵＦ），ＤＥ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＤＥバッファに退避させる（ステップＳ７５０４）。また、「ＬＤ　（＿ＨＬＢＵＦ），ＨＬ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＨＬバッファに退避させる（ステップＳ７５０５）。また、「ＬＤ　（＿ＩＸＢＵＦ），ＩＸ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＸバッファに退避させる（ステップＳ７５０６）。また、「ＬＤ　（＿ＩＹＢＵＦ），ＩＹ」として、ロード命令により、主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に設定されたＩＹバッファに退避させる（ステップＳ７５０７）。

【７２６９】

主側ＣＰＵ６３のレジスタには、既に説明したフラグレジスタ以外にも、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタが存在している。この場合に、ステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７では、これら各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうち一部のレジスタであるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御用のワークエリア２２３における対応するバッファに退避させている。なお、ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報量はいずれも２バイトとなっている。

【７２７０】

これらＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタは非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）にて利用されるレジスタである。そのようなレジスタに設定されている情報を非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）の実行に先立ち非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、特定制御に際して利用されていたこれらレジスタの情報を非特定制御が開始される前に退避させることが可能となる。よって、非特定制御に際してこれらレジスタが上書きされたとしても、非特定制御を終了する場合には非特定制御用のワークエリア２２３に退避させた情報をこれらレジスタに復帰させることで、これらレジスタの状態を非特定制御が実行される前における特定制御に対応する状態に復帰させることが可能となる。

【７２７１】

また、各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタの全ての情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させるのではなく、非特定制御に対応する処理である非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）にて利用対象となるＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの情報を選択的に非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、非特定制御用のワークエリア２２３においてレジスタの情報を退避させるために確保する容量を抑えることが可能となる。よって、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理（ステップＳ７５０８）及び初期設定処理（ステップＳ７５０９）に際して利用可能となる非特定制御用のワークエリア２２３の容量を大きく確保しながら、上記のようなレジスタの情報の退避を行うことが可能となる。なお、当然のことながら主側ＣＰＵ６３における各種の汎用レジスタ、補助レジスタ及びインデックスレジスタのうちＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタについては、非特定制御に対応する処理が開始される前に設定された情報が当該非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理が再開されるまで記憶保持される。

【７２７２】
また、レジスタの情報を非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させるのではなく非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより、それだけ非特定制御用のスタックエリア２２４の容量を小さく抑えることが可能となる。また、非特定制御用のスタックエリア２２４を利用する場合、既に説明したとおり情報の書き込み順序が後の情報から先に読み出されることとなるため、仮に何らかのノイズなどの原因で情報の読み出し順序がずれてしまうとそれ以降の読み出し順序の情報が全て異なるレジスタに復帰されることとなってしまう。このような事象の発生確率は非特定制御用のスタックエリア２２４に退避させる情報量が多くなるほど高くなってしまう。これに対して、レジスタの情報を非特定制御用のワークエリア２２３に退避させることにより退避対象となる情報が多い場合であっても上記のような事象が発生しないようにすることが可能となる。
【７２７３】
ステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７の処理を実行した後は、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７５０８）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「０」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうちＷＡバッファ、ＢＣバッファ、ＤＥバッファ、ＨＬバッファ、ＩＸバッファ及びＩＹバッファは「０」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「０」クリアする。
【７２７４】
この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「０」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。
【７２７５】
また、ステップＳ７５０８では非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。非特定制御用のスタックエリア２２４には非特定制御用のクリア処理が終了した後における異常時のクリア処理（図６１４）の戻り番地の情報が格納されているが、非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしないようにすることにより、この戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【７２７６】
その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７５０９）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３においてステップＳ７５０８にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。
【７２７７】
その後、「ＬＤ　ＳＰ，Ｙ（ｒ＋α）」として、ロード命令により、上記第４７実施形態における管理実行処理（図５７６）のステップＳ３９０９と同様に、主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに特定制御への復帰時における固定アドレスとしてＹ（ｒ＋α）を設定する（ステップＳ７５１０）。Ｙ（ｒ＋α）のアドレスは、特定制御用のスタックエリア２２２におけるＹ（ｒ＋８）とＹ（ｓ）との間のアドレスとして設定されている。
【７２７８】
その後、「ＬＤ　ＷＡ，（＿ＷＡＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＷＡバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタに上書きする（ステップＳ７５１１）。また「ＬＤ　ＢＣ，（＿ＢＣＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＢＣバッファに退避された情報を

主側ＣＰＵ６３のＢＣレジスタに上書きする（ステップＳ７５１２）。また「ＬＤ　ＤＥ，（＿ＤＥＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＤＥバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＤＥレジスタに上書きする（ステップＳ７５１３）。また「ＬＤ　ＨＬ，（＿ＨＬＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＨＬバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＨＬレジスタに上書きする（ステップＳ７５１４）。また「ＬＤ　ＩＸ，（＿ＩＸＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＸバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＸレジスタに上書きする（ステップＳ７５１５）。また「ＬＤ　ＩＹ，（＿ＩＹＢＵＦ）」として、ロード命令により、非特定制御用のワークエリア２２３のＩＹバッファに退避された情報を主側ＣＰＵ６３のＩＹレジスタに上書きする（ステップＳ７５１６）。ステップＳ７５１１～ステップＳ７５１６の処理が実行されることにより、主側ＣＰＵ６３のＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタの各情報を、非特定制御に対応する処理が開始される直前における特定制御に対応する情報に復帰させることが可能となる。

【７２７９】

上記構成によれば、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図６１３）にて停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には、異常時のクリア処理（ステップＳ７３２１）が実行されることにより、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく非特定制御用のワークエリア２２３も「０」クリアされるとともに初期設定される。特定制御用のワークエリア２２１について情報異常が発生している場合には非特定制御用のワークエリア２２３も情報異常が発生している可能性があるが、異常時のクリア処理において非特定制御用のワークエリア２２３も初期化されることにより非特定制御用のワークエリア２２３に情報異常が発生しているにも関わらずそのままの状態で非特定制御に対応する処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２８０】

異常時のクリア処理（ステップＳ７３２１）において非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、当該非特定制御用のワークエリア２２３に退避された特定制御に対応する処理にて利用される各種レジスタの情報は「０」クリアされない。これにより、非特定制御に対応する処理が終了した後に特定制御に対応する処理にて利用される情報を消去しないようにしながら、非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理を実行することが可能となる。

【７２８１】

異常時のクリア処理（ステップＳ７３２１）において非特定制御用のワークエリア２２３に対して「０」クリアする処理及び初期設定する処理が実行される場合であっても、非特定制御用のスタックエリア２２４に対しては「０」クリアする処理及び初期設定する処理は実行されない。これにより、非特定制御用のクリア処理（図６１５）が終了した後における戻り番地の情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【７２８２】

特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「０」クリアする処理及び初期設定する処理に関しても、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【７２８３】

なお、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の両方が

チェックサムの算出対象である構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２のみがチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【７２８４】

また、非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のワークエリア２２３がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【７２８５】

また、非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【７２８６】

また、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよく、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４がチェックサムの算出対象である構成としてもよい。

【７２８７】

また、非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０８及びステップＳ７５０９では非特定制御用のワークエリア２２３だけではなく非特定制御用のスタックエリア２２４に対しても「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する構成としてもよい。この場合、非特定制御用のクリア処理の終了後における異常時のクリア処理の戻り番地の情報は消去しないようにすることが好ましい。

【７２８８】

また、非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０８では管理開始フラグを「０」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「０」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０８では通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアしない構成としてもよい。

【７２８９】

＜第６４実施形態＞

本実施形態ではチェックサムを利用した主側ＲＡＭ６５の情報異常の監視に関する処理構成が上記第６２実施形態と相違している。以下、上記第６２実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６２実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７２９０】

図６１６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における停電情報記憶処理を示すフローチャートである。なお、停電情報記憶処理はタイマ割込み処理（図６０８）におけるステップＳ６８０１にて実行される。また、停電情報記憶処理におけるステップＳ７６０１～ステップＳ７６１３の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び

特定制御用のデータを利用して実行される。
【７２９１】
停電情報記憶処理におけるステップＳ７６０１～ステップＳ７６０８では上記第６２実施形態における停電情報記憶処理（図６０６）のステップＳ６７０１～ステップＳ６７０８と同一の処理を実行する。停電の発生を特定した場合、ステップＳ７６０８にて肯定判定をしてステップＳ７６０９～ステップＳ７６１３の停電時処理を実行する。
【７２９２】
具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットする（ステップＳ７６０９）。これにより、正常に停電時処理が実行されるとともに主側ＲＡＭ６５における情報の記憶保持が正常に行われた場合には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再度開始された場合に特定制御用のワークエリア２２１の停電フラグに「１」がセットされていることとなる。
【７２９３】
その後、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ７６１０）。この場合、特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図６１７）のステップＳ７７０１にて特定制御用のチェックサムの演算対象となる特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２における記憶エリアと同一である。また、この特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。そして、その算出した特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１における当該特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。
【７２９４】
その後、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４についてチェックサムを算出する（ステップＳ７６１１）。この場合、非特定制御用のチェックサムの算出に際して演算対象となる非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４における記憶エリアは、後述するチェックサムの監視処理（図６１７）のステップＳ７７０６にて非特定制御用のチェックサムの演算対象となる非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４における記憶エリアと同一である。そして、その算出した非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１における当該非特定制御用のチェックサムを記憶するための記憶エリアであって特定制御用のチェックサムの算出対象から除外されている記憶エリアに記憶させる。
【７２９５】
その後、主側ＣＰＵ６３のレジスタにおける出力ポートの情報を全て「０」にセットするとともに（ステップＳ７６１２）、主側ＲＡＭ６５へのアクセスを禁止する（ステップＳ７６１３）。そして、電源が完全に遮断して処理が実行できなくなるまで無限ループを継続する。
【７２９６】
次に、図６１７のフローチャートを参照しながら主側ＣＰＵ６３にて実行されるチェックサムの監視処理について説明する。なお、チェックサムの監視処理はメイン処理（図６０５）においてステップＳ６６０４～ステップＳ６６０６の代わりに実行される。また、チェックサムの監視処理におけるステップＳ７７０１～ステップＳ７７１１の処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７２９７】
まず特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２について特

定制御用のチェックサムを算出する（ステップＳ７７０１）。当該特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図６１６）におけるステップＳ７６１０と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップＳ７６１０にて算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出した特定制御用のチェックサムを、ステップＳ７７０１にて算出した特定制御用のチェックサムと比較する（ステップＳ７７０２）。そして、それら特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７７０３）。

【７２９８】

特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップＳ７７０３：ＮＯ）。特定制御用のワークエリア２２１のクリア処理を実行する（ステップＳ７７０４）。当該クリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、当該クリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。また、特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する（ステップＳ７７０５）。

【７２９９】

ステップＳ７７０３にて肯定判定をした場合、又はステップＳ７７０５の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４について非特定制御用のチェックサムを算出する（ステップＳ７７０６）。当該非特定制御用のチェックサムの算出方法は停電情報記憶処理（図６１６）におけるステップＳ７６１１と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理のステップＳ７６１１にて算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された非特定制御用のチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出した非特定制御用のチェックサムを、ステップＳ７７０６にて算出した非特定制御用のチェックサムと比較する（ステップＳ７７０７）。そして、それら非特定制御用のチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７７０８）。

【７３００】

非特定制御用のチェックサムが一致していない場合（ステップＳ７７０８：ＮＯ）、「ＰＵＳＨ　ＰＳＷ」として、プッシュ命令により、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させる（ステップＳ７７０９）。フラグレジスタにはキャリフラグ、ゼロフラグ、Ｐ／Ｖフラグ、サインフラグ及びハーフキャリフラグなどを含み、演算命令、ローテート命令及び入出力命令などの実行結果によってフラグレジスタの情報は変化することとなる。このようなフラグレジスタの情報を非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムが開始される前に退避させることにより、当該サブルーチンのコールや当該サブルーチンの開始後において変化する前の状態のフラグレジスタの情報を特定制御用のスタックエリア２２２に退避させておくことが可能となる。なお、フラグレジスタの情報量は１バイトとなっている。

【７３０１】

その後、非特定制御用のプログラムに設定されている非特定制御用のクリア処理に対応するサブルーチンのプログラムを読み出すことにより、当該非特定制御用のクリア処理を開始する（ステップＳ７７１０）。この場合、当該非特定制御用のクリア処理の実行後にお

けるチェックサムの監視処理の戻り番地を特定するための情報がプッシュ命令により特定制御用のスタックエリア２２２に書き込まれる。そして、非特定制御用のクリア処理が終了した場合にはポップ命令によりその戻り番地を特定するための情報が読み出され、当該戻り番地が示すチェックサムの監視処理のプログラムに復帰する。

【７３０２】

非特定制御用のクリア処理の実行後において異常時のクリア処理のプログラムに復帰した場合、「ＰＯＰ　ＰＳＷ」として、ポップ命令により、ステップＳ７７０９にて特定制御用のスタックエリア２２２に退避させたフラグレジスタの情報を主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタに復帰させる（ステップＳ７７１１）。これにより、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が、ステップＳ７７０９が実行された時点の情報に復帰することとなる。つまり、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタの情報が特定制御を実行するための情報に復帰することとなる。

【７３０３】

図６１８は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップＳ７８０１～ステップＳ７８１８の処理は主側ＣＰＵ６３において非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７３０４】

非特定制御用のクリア処理におけるステップＳ７８０１～ステップＳ７８０７では上記第６３実施形態における非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５０１～ステップＳ７５０７と同一の処理を実行する。

【７３０５】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７８０８）。当該一部クリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうち、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリア以外の記憶エリアを「０」クリアする。具体的には、非特定制御用のワークエリア２２３の各記憶エリアのうちＷＡバッファ、ＢＣバッファ、ＤＥバッファ、ＨＬバッファ、ＩＸバッファ及びＩＹバッファは「０」クリアしない一方、これら各種バッファ以外の記憶エリアを「０」クリアする。

【７３０６】

この場合、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３、演算結果記憶エリア２３４及び管理開始フラグの全てが「０」クリアされる。これにより、非特定制御用のワークエリア２２３における情報異常を解消することが可能となる。また、特定制御に対応する処理にて利用される主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が退避された記憶エリアを「０」クリアしないようにすることにより、非特定制御に対応する処理が終了して特定制御に対応する処理に復帰する場合には主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに特定制御に対応する処理にて利用される情報を復帰させることが可能となる。

【７３０７】

その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７８０９）。初期設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３においてステップＳ７８０８にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【７３０８】

その後、非特定制御用のスタックエリア２２４の一部クリア処理を実行する（ステップＳ７８１０）。当該一部クリア処理では非特定制御用のスタックエリア２２４の各記憶エリアのうち、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図６１７）の戻り番地の情報が格納された記憶エリア以外の記憶エリアを「０」クリアする。これにより、非特定制御用のクリア処理が終了した後におけるチェックサムの監視処理（図６１７）の戻り番地の情報が消去されてしまわないようにしながら、非特定制御用のスタックエリア２２４の情報異常を解消することが可能となる。

【７３０９】

その後、初期設定処理を実行する（ステップＳ７８１１）。初期設定処理では、非特定制御用のスタックエリア２２４においてステップＳ７８１０にて「０」クリアの対象となった記憶エリアに対して初期設定を行う。

【７３１０】

その後、ステップＳ７８１２～ステップＳ７８１８の処理を実行する。これらステップＳ７８１２～ステップＳ７８１８の処理は上記第６３実施形態における非特定制御用のクリア処理（図６１５）におけるステップＳ７５１０～ステップＳ７５１６と同一の処理を実行する。

【７３１１】

上記構成によれば、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムと、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４についてのチェックサムとが個別に算出される。これにより、主側ＲＡＭ６５における特定制御に対応する記憶エリアと、主側ＲＡＭ６５における非特定制御に対応する記憶エリアとのそれぞれについて個別に情報異常を特定することが可能となる。

【７３１２】

特定制御用のチェックサムに異常がある場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行し、非特定制御用のチェックサムに異常がある場合には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に対して「０」クリアの処理と初期設定処理とを実行する。これにより、「０」クリアの処理及び初期設定処理を実行する対象を、チェックサムの異常が特定されたエリアに絞ることが可能となる。

【７３１３】

特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは特定制御に対応する処理にて実行され、非特定制御用のワークエリア２２３を「０」クリアする処理と初期設定する処理とは非特定制御に対応する処理にて実行される。これにより、「０」クリアする処理及び初期設定処理に関しても、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３が非特定制御に対応する処理の専用の記憶エリアとして扱われるようにすることが可能となる。

【７３１４】

なお、非特定制御用のクリア処理（図６１８）におけるステップＳ７８０８では管理開始フラグを「０」クリアする構成としたが、管理開始フラグを「０」クリアしない構成としてもよい。また、非特定制御用のクリア処理（図６１８）におけるステップＳ７８０８では通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３を「０」クリアしない構成としてもよく、演算結果記憶エリア２３４を「０」クリアしない構成としてもよい。

【７３１５】

＜第６５実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される処理構成が上記第４７実施形態と相違している。以下、上記第４７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第４７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７３１６】

図６１９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９２４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７３１７】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳ７９０１）。電源投入初期設定処理で

は、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【７３１８】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ７９０２）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【７３１９】

つまり、本実施形態ではタイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理と第２タイマ割込み処理とが存在している。第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理は第２タイマ割込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。

【７３２０】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【７３２１】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳ７９０３）。立ち上げ処理中フラグは、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理は実行されることはなく当該第１タイマ割込み処理が終了されることとなる。

【７３２２】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳ７９０４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６２２）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６２８）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳ７９０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理が終了される。

【７３２３】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ７９０５）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【７３２４】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ７９０５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ７９０６）。後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）の停電情報記憶処理（ステップＳ８２０２）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【７３２５】
停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ７９０６：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ７９０７）。チェックサムの算出方法は任意であるが、後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）の停電情報記憶処理（ステップＳ８２０２）における停電時処理においてチェックサムが算出される場合の算出方法と同一の算出方法となっている。当該停電時処理において算出されたチェックサムは特定制御用のワークエリア２２１に記憶されることとなるが、このチェックサムが記憶される特定制御用のワークエリア２２１の記憶エリアはチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアから除外される。
【７３２６】
つまり、チェックサムの算出に際しては特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２において一部の記憶エリアである演算対象となる記憶エリアが演算対象となる。この演算対象となる記憶エリアは、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される場合における停電時処理においてチェックサムを算出してからＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されてステップＳ７９０７の処理が実行されるまで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２へのバックアップ電力といった電力供給が継続された場合には基本的には情報の書き換えが行われない記憶エリアである。したがって、ＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止されてから当該ＭＰＵ６２への動作電力の供給が再開されるまでに特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の情報が変更されていない場合には、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムはＭＰＵ６２への動作電力の供給が停止される直前と同一である。また、このチェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。なお、上記チェックサムの演算対象には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は含まれていない。
【７３２７】
その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ７９０７にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ７９０８）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ７９０９）。
【７３２８】
ステップＳ７９０６又はステップＳ７９０９にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ７９１０）。遊技停止フラグは、後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）においてステップＳ８２０７にて肯定判定をしてステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理を実行しない状況、すなわち遊技を進行させるための処理の実行を停止すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、後述する第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０７

にて肯定判定をすることでステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理が実行されない状況となる。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。

【７３２９】

この場合に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれている。したがって、前回の電源遮断時の後において設定値異常が発生している場合にはチェックサムが一致しないこととなり、遊技の進行が停止された状態となる。

【７３３０】

その一方、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であっても第１タイマ割込み処理（図６２２）におけるステップＳ８２０２～ステップＳ８２０６の処理が実行される。したがって、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【７３３１】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ７９１１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７３３２】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機１０への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機１０への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップＳ７９１８）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能となる。

【７３３３】

特に、チェックサムの算出に際して演算対象となる記憶エリアには上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）が含まれているため、チェックサムに異常が発生している場合には設定値に異常が発生している可能性がある。これに対して、上記のようにチェックサムに関して異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップＳ７９１８）の実行が促されることにより、異常な設定値のまま遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【７３３４】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳ７９０６及びステップＳ７９０９：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ７９１２）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか

否かを判定する（ステップＳ７９１３）。内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に前扉開放センサ９５が利用され、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に本体開放センサ９６が利用される。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ７９１２：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ７９１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳ７９１４）。設定確認用処理では、遊技履歴の管理結果である各種パラメータを表示するために利用される第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行うための処理を実行する。

【７３３５】

図６２０は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳ８００１～ステップＳ８００３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７３３６】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ８００１）。設定確認表示フラグは、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、後述する第２タイマ割込み処理（図６２８）にてそれに対応する表示制御が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対して行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。

【７３３７】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ８００２）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ８００２：ＮＯ）、そのままステップＳ８００２の処理を繰り返す。

【７３３８】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ８００２：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８００３）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

【７３３９】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【７３４０】

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われてい

る途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

【７３４１】

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を再開させようとすると、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物３４ａの開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待って設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示、及び普電役物３４ａの開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまうおそれがある。

【７３４２】

これに対して、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われないようにすることが可能となるとともに、設定値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

【７３４３】

メイン処理（図６１９）の説明に戻り、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ７９０５：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ７９１５）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には設定値カウンタ）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳ７９０２の内部機能レジスタ設定処理（ステップＳ７９

０２）と同様の処理を実行する。
【７３４４】
一方、ＲＡＭクリア処理では非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアしない。これにより、遊技ホールの管理者によるクリア操作によっては非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされないようにすることが可能となる。
【７３４５】
その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ７９１６）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ７９１７）。内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に前扉開放センサ９５が利用され、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に本体開放センサ９６が利用される。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ７９１６：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ７９１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳ７９１８）。
【７３４６】
図６２１は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ８１０１～ステップＳ８１０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７３４７】
まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ８１０１）。設定更新表示フラグは、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、後述する第２タイマ割込み処理（図６２８）にてそれに対応する表示制御が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対して行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。
【７３４８】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する（ステップＳ８１０２）。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合、ステップＳ８１０２にて否定判定をして、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ８１０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。
【７３４９】
ステップＳ８１０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ８１０３の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ８１０４）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。
【７３５０】
設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ８１０４：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳ８１０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ８１０６）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ８１０５：ＮＯ）又は設定値カウンタの値を１加算した場合にはステップＳ８１０２の処理に戻ることとなるが、ステップＳ８１０２にて設定値カウンタの値が７以上で

あると判定されると、ステップＳ８１０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【７３５１】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ８１０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８１０７）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では遊技履歴の管理結果を示す表示が開始されることとなる。

【７３５２】

上記のとおり本実施形態ではリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かに関係なくＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うという操作内容が、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）の実行に一義的に結びつくこととなり、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７３５３】

ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタは「０」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【７３５４】

リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）だけではなく設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７３５５】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【７３５６】

メイン処理（図６１９）の説明に戻り、ステップＳ７９１１の処理を実行した場合、ステップＳ７９１２若しくはステップＳ７９１３にて否定判定をした場合、ステップＳ７９１４の処理を実行した場合、ステップＳ７９１６若しくはステップＳ７９１７にて否定判定

をした場合、又はステップＳ７９１８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳ７９１９）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳ７９１９では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【７３５７】

その後、復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ７９２０）。復帰コマンドには、特図表示部３７ａ用の保留情報の数を示す情報、現状の当否抽選モードを示す情報、現状のサポートモードを示す情報、開閉実行モードの実行途中であるか否かを示す情報、及び遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。これら情報は特定制御用のワークエリア２２１に記憶された情報に基づき設定される。音声発光制御装置８１は復帰コマンドを受信することにより、図柄表示装置４１の表示内容、表示発光部５３の発光内容及びスピーカ部５４の音出力内容を、復帰コマンドに設定されている各種情報に対応する内容とする。

【７３５８】

ここで、パチンコ機１０の設定値の確認を行う場合、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う必要がある。そうすると、例えば遊技回の実行途中に設定値を確認する必要が生じた場合には、遊技回の実行途中でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後に設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることとなる。この場合に、音声発光制御装置８１に設けられたＲＡＭにはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われた段階で、音声発光制御装置８１のＲＡＭにおける遊技回用の演出を制御するための情報は消去されてしまう。これに対して、主側ＲＡＭ６５にはバックアップ電力が供給されるとともに設定値の確認に際しては主側ＲＡＭ６５のクリア処理は実行されないため、遊技回の実行途中でパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作が行われ、その後に設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われた場合には、設定確認用処理の実行後には特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が再開されることとなる。そうすると特図表示部３７ａでは絵柄の変動表示が行われているにも関わらず、図柄表示装置４１では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまう。

【７３５９】

これに対して、設定確認用処理が終了した後に復帰コマンドが音声発光制御装置８１に送信されるとともに当該復帰コマンドには遊技回の実行途中であるか否かを示す情報が含まれている。そして、音声発光制御装置８１は復帰コマンドを受信した場合には図柄表示装置４１において図柄の変動表示を開始させる。これにより、特図表示部３７ａでは絵柄の変動表示が行われているにも関わらず図柄表示装置４１では図柄の変動表示が行われない状況が発生してしまわないようにすることが可能となる。この図柄の変動表示は変動表示中の各図柄が遊技者にとって識別不可又は識別しづらくなるように相対的に速い速度で行われる。また、復帰コマンドには再開対象となる遊技回の当否判定処理の結果及び振分判定処理の結果が含まれていないとともに再開対象となる遊技回の終了タイミングを示す情報も含まれていない。したがって、音声発光制御装置８１は復帰コマンドに基づき図柄表示装置４１における図柄の変動表示を開始させた場合、再開対象の遊技回が外れ結果に対応しているのであれば次の遊技回の開始を示すコマンド又はデモ表示を図柄表示装置４１にて開始すべきコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてその新たに受信したコマンドに対応する表示を開始させ、再開対象の遊技回が大当たり結果に対応しているのであれば開閉実行モードの開始を示すオープニングコマンドを受信した場合に復帰コマンドに基づく図柄の変動表示を終了させてオープニング演出を開始させる。

【７３６０】

また、復帰コマンドに開閉実行モードの実行途中であることを示す情報が含まれている場合には、音声発光制御装置８１は開閉実行モードであることを示す表示演出が図柄表示装置４１にて開始されるようにする。これにより、開閉実行モードが実行されていることを遊技者に認識させることが可能となる。

【７３６１】

その後、ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【７３６２】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される第１タイマ割込み処理について、図６２２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第１タイマ割込み処理は既に説明したとおり第１割込み周期である４ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第１タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【７３６３】

まず特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８２０１）。既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグにはメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０３にて「１」がセットされる。そして、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８２０１：ＹＥＳ）、ステップＳ８２０２～ステップＳ８２２１の各種処理を実行することなく第１タイマ割込み処理を終了する。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６１９）が開始された場合には早期に第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の実行が許可される構成であっても、動作電力の供給開始時の処理が終了して遊技の進行を制御するための処理の実行が許可されるまでは第１タイマ割込み処理において遊技の進行を制御するための各種処理が実行されないようにすることが可能となる。

【７３６４】

既に説明したとおり立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理が終了した場合にステップＳ７９１９にて「０」クリアされる。第１タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８２０１：ＮＯ）、ステップＳ８２０２以降の処理を実行する。

【７３６５】

ステップＳ８２０２～ステップＳ８２１９及びステップＳ８２２１では上記第４７実施形態におけるタイマ割込み処理（図５７４）のステップＳ３７０１～ステップＳ３７１９と同一の処理を実行する。これらの処理は、主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。この場合に、既に説明したとおりメイン処理（図６１９）において停電フラグに「１」がセットされていないと判定した場合（ステップＳ７９０６：ＮＯ）又はチェックサムが一致していないと判定した場合（ステップＳ７９０９：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ７９１０）。遊技停止フラグに「１」がセットされている場合、第１タイマ割込み処理ではステップＳ８２０１～ステップＳ８２０６の処理は実行するものの、ステップＳ８２０７にて肯定判定をすることでステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合には遊技の進行が停止された状態となるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変

化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には遊技の進行が停止された状態となる。例えばステップＳ８２１２の処理が実行されないことで遊技球の発射が禁止される。また、ステップＳ８２１４の処理が実行されないことで遊技回及び開閉実行モードの実行が禁止される。また、ステップＳ８２１８の処理が実行されないことで遊技球の払い出しが禁止される。

【７３６６】

その一方、このように遊技の進行が停止されている状況であってもステップＳ８２０２による停電監視が実行されるとともに、ステップＳ８２０３及びステップＳ８２０４による当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらにステップＳ８２０６による不正の検知が実行される。

【７３６７】

第１タイマ割込み処理ではステップＳ８２２０にて設定監視処理を実行する。図６２３は設定監視処理を示すフローチャートである。なお、設定監視処理におけるステップＳ８３０１～ステップＳ８３０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７３６８】

特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を確認することでパチンコ機１０の設定値が正常か否かを判定する（ステップＳ８３０１）。具体的には、設定値カウンタに設定された設定値が「設定１」～「設定６」のいずれかである場合に正常であると判定し、「０」又は７以上である場合に異常であると判定する。

【７３６９】

設定値が異常である場合（ステップＳ８３０１：ＮＯ）、メイン処理（図６１９）におけるステップＳ７９１０と同様に、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ８３０２）。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０７にて肯定判定をすることでステップＳ８２０８～ステップＳ８２２１の処理が実行されない状況となる。これにより、設定値が異常であることが特定された場合には遊技の進行が停止された状態となる。その一方、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であっても第１タイマ割込み処理（図６２２）におけるステップＳ８２０２～ステップＳ８２０６の処理が実行されるため、遊技の進行が停止されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【７３７０】

その後、設定値が異常であることを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ８３０３）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を設定値異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしてもメイン処理（図６１９）の設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７３７１】

遊技の進行が停止されている状況において上記報知を確認した遊技ホールの管理者は、パチンコ機１０への動作電力の供給を一旦停止させて、その後にパチンコ機１０への動作電力の供給を再開させる場合に設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにするための操作を行うこととなる。これにより、設定値異常が発生した場合には設定値更新処理（ステップＳ７９１８）にて設定値の新たな設定が行われるようにすることが可能

となる。
【７３７２】
ここで、設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。また、設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。
【７３７３】
メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図６１９）における動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとすることが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６２２）にて設定監視処理（ステップＳ８２２０）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。
【７３７４】
第１タイマ割込み処理が上記のように実行される構成において、本実施形態では既に説明したとおりタイマ割込み処理として第１タイマ割込み処理（図６２２）とは別に第２タイマ割込み処理（図６２８）が存在しているとともに、当該第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理の実行途中であっても当該第１タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。この場合に、第１タイマ割込み処理では図示は省略するが、ステップＳ８２０１～ステップＳ８２２１の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行っている。例えば、抽選用乱数更新処理（ステップＳ８２０３）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、抽選用乱数更新処理（ステップＳ８２０３）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、抽選用乱数更新処理が実行されている途中で第２タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）を実行する前にタイマ割込み処理を禁止し、特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）を実行した後にタイマ割込み処理を許可する。これにより、特図特電制御処理が実行されている途中で第２タイマ割込み処理が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【７３７５】
次に、主側ＣＰＵ６３にて各種表示部を表示制御するための構成について説明する。図６２４は主側ＣＰＵ６３にて各種表示部を表示制御するための構成を説明するためのブロック図である。
【７３７６】
主側ＣＰＵ６３にて表示制御が行われる対象として、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が存在している。これらはいずれもＬＥＤによる表示用セグメントが複数配列されたセグメント表示部として設けられている。これらセグメント表示部は、発光状態に対応するデータ（例えば２値データのうち一方である「１」のデータ）が設定されることにより発光状態となり、消灯状態に対応するデータ（例えば２値データのうち他方である「０」のデータ）が設定されることにより消灯状態となる。

【７３７７】
主制御基板６１には、特図表示部３７ａに対応させて第１表示回路２６１が設けられており、特図保留表示部３７ｂに対応させて第２表示回路２６２が設けられており、普図表示部３８ａに対応させて第３表示回路２６３が設けられており、普図保留表示部３８ｂに対応させて第４表示回路２６４が設けられており、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対応させて第５表示回路２６５が設けられている。なお、上記第４３実施形態では主制御基板６１に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に１対１で対応させて第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８が設けられている構成としたが、本実施形態ではこれら第１～第４表示ＩＣ２０５～２０８は設けられていない。
【７３７８】
第１表示回路２６１は供給された表示データに対応するデータを特図表示部３７ａの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第１表示回路２６１に提供された表示データに対応する態様で特図表示部３７ａの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第１表示回路２６１は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第１表示回路２６１に提供された表示データによって発光状態となっている特図表示部３７ａの表示用セグメントは新たな表示データが第１表示回路２６１に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図表示部３７ａの表示内容が変更される場合だけではなく特図表示部３７ａの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第１表示回路２６１に供給される。
【７３７９】
特図表示部３７ａに設けられた表示用セグメントの数は８個である。したがって、特図表示部３７ａを表示制御するための表示データとして８ビットのデータが第１表示回路２６１に提供される。
【７３８０】
第２表示回路２６２は供給された表示データに対応するデータを特図保留表示部３７ｂの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第２表示回路２６２に提供された表示データに対応する態様で特図保留表示部３７ｂの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第２表示回路２６２は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第２表示回路２６２に提供された表示データによって発光状態となっている特図保留表示部３７ｂの表示用セグメントは新たな表示データが第２表示回路２６２に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより特図保留表示部３７ｂの表示内容が変更される場合だけではなく特図保留表示部３７ｂの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第２表示回路２６２に供給される。
【７３８１】
特図保留表示部３７ｂに設けられた表示用セグメントの数は４個である。したがって、特図保留表示部３７ｂを表示制御するための表示データとして４ビットのデータが第２表示回路２６２に提供される。但し、表示データの提供は８ビット単位で行われるため、第２表示回路２６２に表示データが提供される場合にも８ビットのデータが提供されるが、そのうちの４ビットが特図保留表示部３７ｂを表示制御するための表示データとして利用される。
【７３８２】
第３表示回路２６３は供給された表示データに対応するデータを普図表示部３８ａの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第３表示回路２６３に提供された表示データに対応する態様で普図表示部３８ａの各表示用セグメントが発光状態又は消

灯状態となる。この場合に、第３表示回路２６３は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第３表示回路２６３に提供された表示データによって発光状態となっている普図表示部３８ａの表示用セグメントは新たな表示データが第３表示回路２６３に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図表示部３８ａの表示内容が変更される場合だけではなく普図表示部３８ａの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第３表示回路２６３に供給される。

【７３８３】

普図表示部３８ａに設けられた表示用セグメントの数は８個である。したがって、普図表示部３８ａを表示制御するための表示データとして８ビットのデータが第３表示回路２６３に提供される。

【７３８４】

第４表示回路２６４は供給された表示データに対応するデータを普図保留表示部３８ｂの複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第４表示回路２６４に提供された表示データに対応する態様で普図保留表示部３８ｂの各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第４表示回路２６４は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第４表示回路２６４に提供された表示データによって発光状態となっている普図保留表示部３８ｂの表示用セグメントは新たな表示データが第４表示回路２６４に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより普図保留表示部３８ｂの表示内容が変更される場合だけではなく普図保留表示部３８ｂの表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第４表示回路２６４に供給される。

【７３８５】

普図保留表示部３８ｂに設けられた表示用セグメントの数は４個である。したがって、普図保留表示部３８ｂを表示制御するための表示データとして４ビットのデータが第４表示回路２６４に提供される。但し、表示データの提供は８ビット単位で行われるため、第４表示回路２６４に表示データが提供される場合にも８ビットのデータが提供されるが、そのうちの４ビットが普図保留表示部３８ｂを表示制御するための表示データとして利用される。

【７３８６】

第５表示回路２６５は供給された表示データに対応するデータを第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれに設けられた複数の表示用セグメントのそれぞれに提供する。これにより、第５表示回路２６５に提供された表示データに対応する態様で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の各表示用セグメントが発光状態又は消灯状態となる。この場合に、第５表示回路２６５は提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。したがって、第５表示回路２６５に提供された表示データによって発光状態となっている第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示用セグメントは新たな表示データが第５表示回路２６５に提供されることなく所定期間が経過することで徐々に消灯状態となる。また、このような構成であることにより第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容が変更される場合だけではなく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容が変更されない場合であっても、前回の表示データの出力処理回と同一の表示データが第５表示回路２６５に供給される。

【７３８７】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれには表示用セグメントが７個設けられている。これに対して、表示データの提供は８ビット単位で行われる。第１～第４報知

用表示装置２０１～２０４の表示データが第５表示回路２６５に提供される場合、第１報知用表示装置２０１に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供され、その後に第２報知用表示装置２０２に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供され、その後に第３報知用表示装置２０３に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供され、最後に第４報知用表示装置２０４に対応する７ビットの表示データが８ビット単位のデータとして提供される。

【７３８８】

上記のように第１～第５表示回路２６１～２６５が設けられた構成において、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６に対して表示データを供給する。つまり、第１～第５表示回路２６１～２６５に１対１で表示ＩＣ２６６が設けられているのではなく、第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに対して共通となるように１個の表示ＩＣ２６６が設けられている。そして、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６に表示データを供給する場合、その表示データが第１～第５表示回路２６１～２６５のいずれに対応しているのかを示す種別データも表示ＩＣ２６６に供給する。

【７３８９】

主側ＣＰＵ６３と表示ＩＣ２６６との電気的な接続について詳細には、主側ＣＰＵ６３と表示ＩＣ２６６とは、種別データ信号線ＬＮ１と、種別クロック信号線ＬＮ２と、表示データ信号線ＬＮ３と、表示クロック信号線ＬＮ４とを利用して電気的に接続されている。これら信号線ＬＮ１～ＬＮ４はいずれも主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に一方向通信で信号を送信するための信号線である。

【７３９０】

種別データ信号線ＬＮ１を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に種別データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による種別データの各１ビットの区切りが、種別クロック信号線ＬＮ２を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に送信される種別クロック信号により示される。種別データは送信対象となっている表示データが第１～第５表示回路２６１～２６５のいずれに対応しているのかを示すデータである。種別データは第１ビット～第５ビットによる５ビットのデータとして送信される。表示データが第１表示回路２６１に対応している場合には第１ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示データが第２表示回路２６２に対応している場合には第２ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示データが第３表示回路２６３に対応している場合には第３ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示データが第４表示回路２６４に対応している場合には第４ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。表示データが第５表示回路２６５に対応している場合には第５ビットがＨＩレベルとなるとともに他のビットはＬＯＷレベルとなる。

【７３９１】

表示データ信号線ＬＮ３を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に表示データがシリアル通信で送信される。この場合、シリアル通信による表示データの各１ビットの区切りが、表示クロック信号線ＬＮ４を利用して主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に送信される表示クロック信号により示される。表示データは第１～第８ビットによる８ビット単位で送信される。

【７３９２】

主側ＣＰＵ６３は後述する第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、第１～第５表示回路２６１～２６５のそれぞれに対応する表示データを表示ＩＣ２６６に送信する。この場合、第２タイマ割込み処理の１回の処理回では第１～第５表示回路２６１～２６５のうち１個の表示回路に対して表示データを送信するとともに、第ｎ表示回路→第ｎ＋１表示回路となる順序に従って第２タイマ割込み処理の新たな処理回が発生する度に表示データの送信対象となる表示回路２６１～２６５が１個ずつ変更される。また、当該順序において最後の順番となる第５表示回路２６５に対応する表示データを送信した処理回の次の処理回における第２タイマ割込み処理では上記順序において最初の順番となる第１表示回路２６

１に対応する表示データを送信する。なお、第１～第４表示回路２６１～２６４のいずれかに表示データを送信する第２タイマ割込み処理の処理回では８ビット単位の表示データが１個のみ送信されるが、第５表示回路２６５に表示データを送信する第２タイマ割込み処理の処理回では８ビット単位の表示データが第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の数に対応させて４個送信される。

【７３９３】

上記のように主側ＣＰＵ６３が表示データを送信する構成において特定制御用のワークエリア２２１及び非特定制御用のワークエリア２２３には表示データを送信するために主側ＣＰＵ６３により参照される各種記憶エリアが設定されている。図６２５（ａ）は特定制御用のワークエリア２２１に設けられた各種バッファ２７１～２７５を説明するための説明図であり、図６２５（ｂ）は非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた各種記憶エリア２３４，２７６を説明するための説明図である。

【７３９４】

図６２５（ａ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１には第１表示データバッファ２７１と、第２表示データバッファ２７２と、第３表示データバッファ２７３と、第４表示データバッファ２７４と、第５表示データバッファ２７５とが設けられている。

【７３９５】

第１表示データバッファ２７１には第１表示回路２６１に供給するための表示データが格納される。第１表示回路２６１は既に説明したとおり特図表示部３７ａに対応させて設けられているため、第１表示データバッファ２７１には特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第１表示データバッファ２７１に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第１表示回路２６１に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第１表示データバッファ２７１に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第１表示データバッファ２７１に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９６】

第２表示データバッファ２７２には第２表示回路２６２に供給するための表示データが格納される。第２表示回路２６２は既に説明したとおり特図保留表示部３７ｂに対応させて設けられているため、第２表示データバッファ２７２には特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第２表示データバッファ２７２に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における特図特電制御処理（ステップＳ８２１４）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第２表示回路２６２に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第２表示データバッファ２７２に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第２表示データバッファ２７２に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９７】

第３表示データバッファ２７３には第３表示回路２６３に供給するための表示データが格納される。第３表示回路２６３は既に説明したとおり普図表示部３８ａに対応させて設けられているため、第３表示データバッファ２７３には普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第３表示データバッファ２７３に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における普図普電制御処理（ステップＳ８２１５）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第３表示回路２６３に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第３表示データバッファ２７３に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であって

も、第３表示データバッファ２７３に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９８】

第４表示データバッファ２７４には第４表示回路２６４に供給するための表示データが格納される。第４表示回路２６４は既に説明したとおり普図保留表示部３８ｂに対応させて設けられているため、第４表示データバッファ２７４には普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。この場合、第４表示データバッファ２７４に対する表示データの格納は第１タイマ割込み処理（図６２２）における普図普電制御処理（ステップＳ８２１５）の内容を踏まえて表示制御処理（ステップＳ８２１６）にて行われる。また、第４表示回路２６４に表示データを送信する第２タイマ割込み処理（図６２８）の処理回となった場合には、第４表示データバッファ２７４に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第４表示データバッファ２７４に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７３９９】

第５表示データバッファ２７５には第５表示回路２６５に供給するための表示データが格納される。第５表示回路２６５は既に説明したとおり第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対応させて設けられているため、第５表示データバッファ２７５には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納されることになる。第５表示回路２６５に表示データを送信する第２タイマ割込み処理の処理回となった場合には、第５表示データバッファ２７５に格納された表示データが変更された場合だけではなく、当該表示データが変更されていない場合であっても、第５表示データバッファ２７５に格納された表示データが表示ＩＣ２６６に送信される。

【７４００】

ここで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では遊技履歴の管理結果に対応する表示が行われるとともに、設定確認用処理（図６２０）又は設定値更新処理（図６２１）が実行される場合には現状の設定値に対応する表示が行われる。この場合に、第５表示データバッファ２７５は特定制御用のワークエリア２２１に設けられているため、第５表示データバッファ２７５に表示データを格納する処理は特定制御に対応する処理として行われる。一方、遊技履歴の管理結果を導出するための処理は非特定制御に対応する処理として行われるとともに、遊技履歴の管理結果である第６１パラメータ～第６８パラメータは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において順次表示対象となる。

【７４０１】

そこで、図６２５（ｂ）に示すように非特定制御用のワークエリア２２３には第６１パラメータ～第６８パラメータを格納するための演算結果記憶エリア２３４だけではなく、それら第６１パラメータ～第６８パラメータのうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４への表示対象となるパラメータを格納するための表示対象設定エリア２７６が設けられている。本実施形態であっても上記第４７実施形態と同様に一のパラメータの演算結果が継続して表示される期間は１０秒となっているため、非特定制御に対応する処理にて、１０秒が経過する毎に予め定められた表示順序に従って表示対象となるパラメータの演算結果が演算結果記憶エリア２３４から読み出され、その読み出されたパラメータの演算結果が表示対象設定エリア２７６に格納される。そして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて遊技履歴の管理結果を表示する状況である場合には、特定制御に対応する処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、表示対象設定エリア２７６に格納された表示データが読み出され、その読み出された表示データが第５表示データバッファ２７５に格納される。

【７４０２】

一方、設定確認用処理（図６２０）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示

す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第５表示データバッファ２７５に格納される。また、設定値更新処理（図６２１）が実行されている状況である場合には、特定制御に対応する処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）にて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われるようにするための表示データが第５表示データバッファ２７５に格納される。

【７４０３】

上記のように第１～第５表示データバッファ２７１～２７５が設けられた構成において、主側ＣＰＵ６３は第２タイマ割込み処理（図６２８）の各処理回にて、その処理回に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出し、その読み出した表示データを表示ＩＣ２６６に送信するとともに、その表示データが第１～第５表示回路２６１～２６５のいずれに対応しているのかを示す種別データを表示ＩＣ２６６に送信する。図６２６は表示ＩＣ２６６の電気的な構成を説明するための説明図である。

【７４０４】

表示ＩＣ２６６は図６２６に示すように、種別データバッファ２８１と、選択信号出力部２８２と、表示データバッファ２８３と、表示データ出力部２８４と、を備えている。表示データバッファ２８３には主側ＣＰＵ６３から受信した表示データが格納される。表示データ出力部２８４は表示データバッファ２８３に格納された表示データを第１～第５表示回路２６１～２６５に送信する。種別データバッファ２８１には主側ＣＰＵ６３から受信した種別データが格納される。選択信号出力部２８２は第１～第５表示回路２６１～２６５のうち種別データバッファ２８１に格納されている種別データに対応する表示回路２６１～２６５を表示データの受信先として指定するための選択信号を出力する。

【７４０５】

詳細には図６２４に示すように、表示ＩＣ２６６と第１表示回路２６１とは表示用信号群２９１を利用して電気的に接続されている。表示用信号群２９１は８ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、８ビット単位の表示データはパラレル通信で表示ＩＣ２６６から送信される。また、表示用信号群２９１から分岐させて分岐信号群２９２が設けられており、当該分岐信号群２９２は第２表示回路２６２、第３表示回路２６３、第４表示回路２６４及び第５表示回路２６５のそれぞれと電気的に接続されている。分岐信号群２９２は表示用信号群２９１と同様に８ビットの表示データを一度に送信することを可能とするように設けられており、８ビット単位の表示データはパラレル通信で表示ＩＣ２６６から送信される。

【７４０６】

上記のように表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２が設けられていることにより、表示データバッファ２８３に格納された表示データが表示データ出力部２８４により送信された場合、その表示データは第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給される。この場合に、その供給された表示データを受信して利用すべき表示回路２６１～２６５を指定するために第１～第５選択信号線３０１～３０５が設けられている。

【７４０７】

第１選択信号線３０１は表示ＩＣ２６６と第１表示回路２６１とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第１表示回路２６１に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第１表示回路２６１に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第１選択信号線３０１を通じて第１表示回路２６１に第１選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第１表示回路２６１のみにおいて受信されて利用される。

【７４０８】

第２選択信号線３０２は表示ＩＣ２６６と第２表示回路２６２とを電気的に接続するよう

に設けられている。種別データバッファ２８１に第２表示回路２６２に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第２表示回路２６２に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第２選択信号線３０２を通じて第２表示回路２６２に第２選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第２表示回路２６２のみにおいて受信されて利用される。

【７４０９】

第３選択信号線３０３は表示ＩＣ２６６と第３表示回路２６３とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第３表示回路２６３に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第３表示回路２６３に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第３選択信号線３０３を通じて第３表示回路２６３に第３選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第３表示回路２６３のみにおいて受信されて利用される。

【７４１０】

第４選択信号線３０４は表示ＩＣ２６６と第４表示回路２６４とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第４表示回路２６４に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第４表示回路２６４に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第４選択信号線３０４を通じて第４表示回路２６４に第４選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第４表示回路２６４のみにおいて受信されて利用される。

【７４１１】

第５選択信号線３０５は表示ＩＣ２６６と第５表示回路２６５とを電気的に接続するように設けられている。種別データバッファ２８１に第５表示回路２６５に対応する種別データが格納されている場合には、表示データ出力部２８４から供給している表示データを第５表示回路２６５に受信させて利用させるために、表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２は第５選択信号線３０５を通じて第５表示回路２６５に第５選択信号を送信する。これにより、表示用信号群２９１及び分岐信号群２９２を通じて第１～第５表示回路２６１～２６５の全てに供給されている表示データが、第５表示回路２６５のみにおいて受信されて利用される。

【７４１２】

図６２７は、主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６に種別データ及び表示データが送信されるとともに、表示ＩＣ２６６から送信された表示データが第１表示回路２６１又は第２表示回路２６２にて受信される様子を示すタイムチャートである。図６２７（ａ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への種別データ信号の送信期間を示し、図６２７（ｂ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への種別クロック信号の送信期間を示し、図６２７（ｃ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への表示データ信号の送信期間を示し、図６２７（ｄ）は主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への表示クロック信号の送信期間を示し、図６２７（ｅ）は表示ＩＣ２６６から第１表示回路２６１への第１選択信号の送信期間を示し、図６２７（ｆ）は表示ＩＣ２６６から第２表示回路２６２への第２選択信号の送信期間を示し、図６２７（ｇ）は表示ＩＣ２６６から第１～第５表示回路２６１～２６５への表示データの送信期間を示す。なお、第３～第５表示回路２６３～２６５において表示データが受信される場合についても同様である。

【７４１３】

主側ＣＰＵ６３、表示ＩＣ２６６及び第１～第５表示回路２６１～２６５を含めてパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された後におけるｔ１のタイミングで、主側ＣＰＵ６

３から表示ＩＣ２６６への種別データ及び表示データの送信が開始される。具体的には、図６２７（ｂ）に示すようにｔ１のタイミング、ｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ４のタイミング及びｔ５のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ａ）に示すようにｔ１のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の種別データバッファ２８１には第１表示回路２６１に対応する情報が格納される。

【７４１４】

また、図６２７（ｄ）に示すようにｔ１のタイミング、ｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ４のタイミング、ｔ５のタイミング、ｔ６のタイミング、ｔ７のタイミング及びｔ８のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ｃ）に示すようにｔ２のタイミング、ｔ３のタイミング、ｔ５のタイミング及びｔ７のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の表示データバッファ２８３には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

【７４１５】

そして、ｔ９のタイミングで図６２７（ｄ）に示すように８ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該ｔ９のタイミングで図６２７（ｅ）に示すように、種別データバッファ２８１に格納された種別データに対応する第１表示回路２６１に向けて表示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２により第１選択信号の送信が開始されるとともに、当該ｔ９のタイミングで図６２７（ｇ）に示すように表示ＩＣ２６６の表示データ出力部２８４により表示データバッファ２８３に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第１表示回路２６１にて表示データが受信されて利用される。

【７４１６】

その後、ｔ１０のタイミングで、図６２７（ａ）～図６２７（ｄ）に示すように、主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への種別データ及び表示データの送信が新たに開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングで、図６２７（ｅ）及び図６２７（ｇ）に示すように表示ＩＣ２６６から第１表示回路２６１に向けた第１選択信号の送信が停止されるとともに、表示ＩＣ２６６から第１～第５表示回路２６１～２６５に向けた表示データの送信が停止される。

【７４１７】

種別データ及び表示データの新たな送信について詳細には、図６２７（ｂ）に示すようにｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング、ｔ１２のタイミング、ｔ１３のタイミング及びｔ１４のタイミングのそれぞれでパルス状の種別クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ａ）に示すようにｔ１１のタイミングにおけるパルス状の種別クロック信号の送信に対応させてパルス状の種別データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の種別データバッファ２８１には第２表示回路２６２に対応する情報が格納される。

【７４１８】

また、図６２７（ｄ）に示すようにｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング、ｔ１２のタイミング、ｔ１３のタイミング、ｔ１４のタイミング、ｔ１５のタイミング、ｔ１６のタイミング及びｔ１７のタイミングのそれぞれでパルス状の表示クロック信号が送信されるとともに、図６２７（ｃ）に示すようにｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング、ｔ１２のタイミング、ｔ１５のタイミング、ｔ１６のタイミング及びｔ１７のタイミングにおけるパルス状の表示クロック信号の送信に対応させてパルス状の表示データ信号が送信される。これにより、表示ＩＣ２６６の表示データバッファ２８３には上記情報形態に対応する表示データが格納される。

【７４１９】

そして、ｔ１８のタイミングで図６２７（ｄ）に示すように８ビット目の表示クロック信号の送信が完了することで、当該ｔ１８のタイミングで図６２７（ｆ）に示すように種別データバッファ２８１に格納された種別データに対応する第２表示回路２６２に向けて表

示ＩＣ２６６の選択信号出力部２８２により第２選択信号の送信が開始されるとともに、当該ｔ１８のタイミングで図６２７（ｇ）に示すように表示ＩＣ２６６の表示データ出力部２８４により表示データバッファ２８３に格納された表示データの送信が開始される。これにより、第２表示回路２６２にて表示データが受信されて利用される。

【７４２０】

なお、第１～第４表示回路２６１～２６４については表示データの送信対象となる第２タイマ割込み処理（図６２８）において１個の表示データのみが送信されるが、第５表示回路２６５については表示データの送信対象となる第２タイマ割込み処理（図６２８）において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の数に対応させて４個の表示データが送信される。第２タイマ割込み処理（図６２８）は既に説明したとおり第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）で起動されることとなるが、４個の表示データを送信する処理回であっても第２割込み周期未満で１処理回が終了するように各処理時間が設定されている。

【７４２１】

上記構成であることにより１個の表示ＩＣ２６６を利用して複数の表示回路２６１～２６５に表示データを送信することが可能となる。ここで、既に説明したとおり第１～第５表示回路２６１～２６５のそれぞれは提供された表示データを所定期間（例えば１６ミリ秒）に亘って記憶保持することが可能であるものの所定期間が経過すると表示データは徐々にオール「０」の状態に近付くこととなる。この場合において各表示回路２６１～２６５における表示データの受信が所定期間を超えてしまうと、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示内容が変更されていない状況であっても発光状態である表示用セグメントが一時的に消灯状態に近付くこととなり、結果的に表示用セグメントにおける光の点滅が生じてしまうおそれがある。これに対して、本実施形態では第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）で起動される第１タイマ割込み処理（図６２２）とは別に、当該第１割込み周期よりも短い第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）で起動される第２タイマ割込み処理（図６２８）が設定されており、当該第２タイマ割込み処理において表示ＩＣ２６６への表示データの送信が集約して行われる。

【７４２２】

以下、第２タイマ割込み処理について図６２８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳ８４０１～ステップＳ８４１３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７４２３】

まず第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ８４０１）。第１タイマ割込み処理（図６２２）の発生が禁止されることにより、第１割込み周期が経過したとしても第２タイマ割込み処理（図６２８）に対して第１タイマ割込み処理（図６２２）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生が禁止されることにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）の実行途中において仮に第２割込み周期が経過してしまったとしても第２タイマ割込み処理（図６２８）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７４２４】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８４０２）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６２１）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図６２１）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６２８）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６２１）

が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６２８）は割り込んで起動される。

【７４２５】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６２８）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６２１）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ８４０２にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０３）。当該設定処理では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。

【７４２６】

第５表示データバッファ２７５に格納された当該表示データが表示ＩＣ２６６を介して第５表示回路２６５に送信された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では図６２９（ａ）の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を更新している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。なお、遊技履歴の管理結果が表示される場合であっても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。

【７４２７】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれの表示内容について詳細には、第１報知用表示装置２０１では中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第１報知用表示装置２０１における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１報知用表示装置２０１の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第１報知用表示装置２０１の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【７４２８】

第２報知用表示装置２０２では第１報知用表示装置２０１と同様に、中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第２報知用表示装置２０２における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第２報知用表示装置２０２の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第２報知用表示装置２０２の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【７４２９】

第３報知用表示装置２０３では「Ｈ」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にお

いて表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第３報知用表示装置２０３の表示内容には「Ｈ」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を更新している状況における第３報知用表示装置２０３の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を確認している状況における第３報知用表示装置２０３の表示内容にも「Ｈ」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、第３報知用表示装置２０３において「Ｈ」を表示することにより、設定値を更新している状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【７４３０】

第４報知用表示装置２０４では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図６２９（ａ）の場合においては現状の設定値が「設定２」であるため、第４報知用表示装置２０４においては「設定２」に対応する「２」が表示されている。第４報知用表示装置２０４を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を更新している状況における第４報知用表示装置２０４の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を確認している状況のいずれにおいても表示され得る。

【７４３１】

第２タイマ割込み処理（図６２８）の説明に戻り、ステップＳ８４０２にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８４０４）。設定確認表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６２０）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図６２０）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６２８）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６２０）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６２８）は割り込んで起動される。

【７４３２】

設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６２８）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６２０）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ８４０４にて肯定判定をした場合、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０５）。当該設定処理では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。

【７４３３】

第５表示データバッファ２７５に格納された当該表示データが表示ＩＣ２６６を介して第５表示回路２６５に送信された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では図６２９（ｂ）の説明図に示す表示が行われる。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を更新している状況であることを示す表示が行われる場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメントが発光状態となる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれが表示状態となる。これにより、設定値を確認している状況であることを示す表示が行われている場合であっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が故障していないことを遊技ホールの管理者は把握することが可能となる。

【７４３４】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれの表示内容について詳細には、第１

報知用表示装置２０１では中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第１報知用表示装置２０１における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第１報知用表示装置２０１の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第１報知用表示装置２０１の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【７４３５】

第２報知用表示装置２０２では第１報知用表示装置２０１と同様に、中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても第２報知用表示装置２０２における中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第２報知用表示装置２０２の表示内容には中央の１個の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第２報知用表示装置２０２の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。

【７４３６】

ここで、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２における表示内容は設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであっても同一となる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における表示対象が遊技履歴の管理結果ではなく設定値に関するものであることを、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示により遊技ホールの管理者に明確に報知することが可能となる。

【７４３７】

第３報知用表示装置２０３では「ｋ」の文字が表示されるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。この場合に発光状態となる表示用セグメントは遊技履歴の管理結果が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される場合であっても発光状態となり得るが、遊技履歴の管理結果が表示される場合における第３報知用表示装置２０３の表示内容には「ｋ」の文字が表示される表示内容は含まれていない。これにより、遊技履歴の管理結果が表示される場合にも発光状態となり得る表示用セグメントを利用しながらも、設定値を確認している状況における第３報知用表示装置２０３の表示内容を遊技履歴の管理結果において表示されない表示内容とすることが可能となる。また、設定値を更新している状況では第３報知用表示装置２０３に「Ｈ」が表示されるのに対して、設定値を確認している状況では第３報知用表示装置２０３に「ｋ」が表示される。これにより、第３報知用表示装置２０３の表示内容を確認することにより、設定値を更新している状況及び設定値を確認している状況のいずれであるのかを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【７４３８】

第４報知用表示装置２０４では現状の設定値に対応する表示が行われるように一部の表示用セグメントが発光状態となり残りの表示用セグメントが消灯状態となる。図６２９（ｂ）の場合においては現状の設定値が「設定２」であるため、第４報知用表示装置２０４においては「設定２」に対応する「２」が表示されている。第４報知用表示装置２０４を確認することで、遊技ホールの管理者は現状の設定値を把握することが可能となる。なお、設定値を確認している状況における第４報知用表示装置２０４の表示内容は遊技履歴の管理結果が表示される状況及び設定値を更新している状況のいずれにおいても表示され得る。

【７４３９】

第２タイマ割込み処理（図６２８）の説明に戻り、ステップＳ８４０４にて否定判定をし

た場合、通常時における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０６）。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象設定エリア２７６から情報を読み出し、その読み出した情報に対応するパラメータの表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。当該表示データが表示ＩＣ２６６を介して第５表示回路２６５に送信されることで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では第６１～第６８パラメータのうち現状の表示対象のパラメータの演算結果が表示される。

【７４４０】

ステップＳ８４０３、ステップＳ８４０５又はステップＳ８４０６の処理を実行した場合、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とするとともに（ステップＳ８４０７）、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とする（ステップＳ８４０８）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ８４０９）。

【７４４１】

種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第５表示データバッファ２７１～２７５のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を１加算するとともに、その１加算後における種別カウンタの値が上限値である「５」を超えた場合には種別カウンタの値を「１」に設定する。これにより、第２タイマ割込み処理の各処理回ごとに第１～第５表示データバッファ２７１～２７５において表示データの送信対象が順次変更される。

【７４４２】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ８４１０）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

【７４４３】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出す（ステップＳ８４１１）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出す。

【７４４４】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳ８４１２）。当該送信処理では、ステップＳ８４１０にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳ８４１１にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信さ

れるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

【７４４５】

その後、第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳ８４１３）。

【７４４６】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７４４７】

リセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６１９）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理が実行される。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【７４４８】

遊技の進行が継続される状況において設定値の確認が行われる場合を想定すると、例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が行われた場合には、設定値の確認が行われている途中で開閉実行モードへの移行が発生してしまうおそれがある。この場合、開閉実行モードが開始されているにも関わらず特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。また、開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が行われた場合、設定値の確認が行われている状況下において開閉実行モードが進行することとなるため、この場合にも特電入賞装置３２に向けて遊技球を発射することができないおそれがある。

【７４４９】

設定値の確認が行われる場合には遊技の進行が停止される場合を想定すると、遊技が行われている状況において設定値の確認が開始された場合には、遊技の進行を途中で停止させるための処理が複雑化してしまうおそれがある。例えば遊技回の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、遊技回を途中で停止させるための処理が必要となる。この場合、設定値の確認が開始された場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を途中で停止させて、設定値の確認が終了した場合に図柄表示装置４１における図柄の変動表示を再開させようとすると、それだけ複雑な処理を要することとなる。また、例えば開閉実行モードの実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、開閉実行モードを途中で停止させるための処理が必要となる。また、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該絵柄の変動表示を途中で停止させるための処理が必要となる。また、普電役物３４ａの開放実行状態の実行途中において設定値の確認が開始されて遊技の進行を途中で停止させようとすると、当該開放実行状態を途中で停止させるための処理が必要となる。その一方、全ての遊技が終了するまで待って設定値の確認が行われる構成も考えられるが、この場合、遊技回、開閉実行モード、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示、及び普電役物３４ａの開放実行状態のいずれもが実行されない状況まで待つ必要が生じ、設定値の確認を開始させるまでの待ち時間が長くなってしまうおそれがある。

【７４５０】

これに対して、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理において遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で設定確認用処理が実行されるため、遊技の進行が既に停止されている状況において設定値の確認が行われることとなる。これにより、遊技が進行している状況で設定値の確認が行われないようにすることが可能となるとともに、設定

値の確認に際して遊技の進行を途中で停止させたり、遊技の進行が停止されるまで設定値の確認を待つ必要が生じない。よって、設定値の確認を適切に行うことが可能となる。

【７４５１】

リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６１９）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態となり、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かに関係なくＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うという操作内容が、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）の実行に一義的に結びつくこととなり、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７４５２】

ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタは「０」クリアされないとともに設定値カウンタの情報は変更されない。これにより、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行されたとしても設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【７４５３】

リセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことに基づき、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）だけではなく設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行される。これにより、設定値に関する処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定値に関する処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７４５４】

設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【７４５５】

設定値が異常であるか否かの監視処理が定期的に起動される第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される。これにより、設定値が異常であるか否かの監視を遊技が行われている状況であっても行うことが可能となる。よって、設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。

【７４５６】

設定値が異常であるか否かの監視は監視契機が発生する度に実行される。より詳細には第１タイマ割込み処理（図６２２）が起動される度に実行される。これにより、設定値が異常であるか否かを監視する頻度を高めることが可能となる。

【７４５７】

メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理は設定されていない。メイン処理（図６１９）における動作電力の供給開始時の処理において設定値

が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていると、動作電力の供給開始時において停電フラグ及びチェックサムの監視を行うだけではなく設定値が正常であるか否かの監視を行う必要が生じ、監視負荷が高くなってしまう。さらに動作電力の供給開始時において設定値が異常であることを特定した場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されるようにしようとすると、それだけ処理構成が複雑化してしまう。これに対して、メイン処理（図６１９）には設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないことにより、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を好適なものとすることが可能となる。また、このように動作電力の供給開始時の処理において設定値が正常であるか否かを監視するための処理が設定されていないとしても、第１タイマ割込み処理（図６２２）にて設定監視処理（ステップＳ８２２０）を実行する構成であるため、設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。

【７４５８】

主側ＣＰＵ６３から送信された表示データに従って表示ＩＣ２６６にて第１～第５表示回路２６１～２６５に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。これにより、主側ＣＰＵ６３の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４といったように複数の表示部が設けられた構成においてそれら複数の表示部に１対１で対応させて表示ＩＣ２６６が設けられているのではなく、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用されている。これにより、表示ＩＣ２６６の数の増加を抑えながら表示制御対象となる表示部の数を増加させることが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３から表示ＩＣ２６６への表示データの送信間隔は、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対応する表示回路２６１～２６５に対して表示ＩＣ２６６による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。

【７４５９】

主側ＣＰＵ６３は表示データを表示ＩＣ２６６に送信する場合、その表示データの設定対象となる表示回路２６１～２６５の種類を特定可能とする種別データを表示ＩＣ２６６に送信する。これにより、表示ＩＣ２６６は、主側ＣＰＵ６３から表示データが送信された場合には主側ＣＰＵ６３から送信されている種別データに対応する表示回路２６１～２６５に対してその表示データを設定すればよい。よって、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、表示ＩＣ２６６の構成を簡素なものとすることが可能となる。

【７４６０】

主側ＣＰＵ６３は、複数の表示部が予め定められた順序で１回ずつ表示データの設定対象となることを更新周回の１回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように表示データの送信を行う。これにより、主側ＣＰＵ６３は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示部を変更すればよいため、主側ＣＰＵ６３の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【７４６１】

主側ＣＰＵ６３は、一の表示部に対する表示データの内容が当該表示部を送信対象として前回送信した場合における表示データの内容と同一であったとしても、当該表示部が送信対象となった場合にはその表示データを送信する。これにより、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、所定の表示部にて同一の表示を継続させることが可能となる。

【７４６２】

主側ＣＰＵ６３は第２割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで起動される第２タイマ割込み処理（図６２８）にて表示ＩＣ２６６に表示データを送信するための処理を実行する。これにより、各表示部に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。よって、複数の表示部に対して１個の表示ＩＣ２６６が兼用される構成であっても、各表示部において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示部に対して表示ＩＣ２６６による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

【７４６３】

表示ＩＣ２６６により表示設定の対象となる第１～第５表示回路２６１～２６５に対して表示データを送信するための処理は、第２タイマ割込み処理（図６２８）に集約されている。これにより、第１～第５表示回路２６１～２６５に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

【７４６４】

主側ＣＰＵ６３は第１割込み周期となった場合に他の処理に割り込んで第１タイマ割込み処理（図６２２）を実行する。この場合に、第２タイマ割込み処理（図６２８）の第２割込み周期は第１タイマ割込み処理（図６２２）の第１割込み周期よりも短い周期に設定されている。これにより、第１タイマ割込み処理（図６２２）にて表示ＩＣ２６６に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。

【７４６５】

また、遊技を進行させるための処理が設定されている第１タイマ割込み処理（図６２２）よりも割込み周期が短い第２タイマ割込み処理（図６２８）に表示ＩＣ２６６に表示データを送信する処理が設定されている。これにより、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第１タイマ割込み処理（図６２２）が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【７４６６】

第２タイマ割込み処理（図６２８）は第１タイマ割込み処理（図６２２）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。

【７４６７】

第２タイマ割込み処理（図６２８）が開始される場合に第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込みが禁止され、第２タイマ割込み処理（図６２８）が終了される場合に第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込みが許可される。これにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６２２）が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。よって、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。

【７４６８】

第２タイマ割込み処理（図６２８）はメイン処理（図６１９）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示部を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【７４６９】

メイン処理（図６１９）にて設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている状況においても第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動されるとともに、当該状況においては第２タイマ割込み処理（図６２８）にて現状の設定値を第４報知用表示装置２０４に表示させるための表示データが送信される。これにより、メイン処理（図６１９）の処理構成を複雑化させなくても、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行さ

れている状況において現状の設定値が第４報知用表示装置２０４にて表示されるようにすることが可能となる。

【７４７０】

メイン処理（図６１９）にて動作電力の供給開始時の処理が実行された後であっても第２割込み周期が経過する度に第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動される。これにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示部を表示制御することが可能となる。

【７４７１】

なお、上記第３３実施形態と同様に更新ボタン６８ｂが設けられており、設定値更新処理（図６２１）においてはリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に設定値が１段階更新されるのではなく更新ボタン６８ｂが押圧操作される度に設定値が１段階更新される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部６８ａの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【７４７２】

また、設定値更新処理（図６２１）では設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらにリセットボタン６８ｃが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン６８ｂが設けられた構成においては、設定値更新処理（図６２１）では設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作することで選択中の設定値が確定されるとともに、さらに更新ボタン６８ｂが押圧操作されることにより設定値更新処理が終了される構成としてもよい。

【７４７３】

また、設定値更新処理（図６２１）が実行されるための条件として、遊技機本体１２が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠１４が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体１２が開放状態であることという条件及び前扉枠１４が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

【７４７４】

また、設定確認用処理（図６２０）が実行されるための条件として、遊技機本体１２が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、前扉枠１４が開放状態であることという条件が設定されていない構成としてもよく、遊技機本体１２が開放状態であることという条件及び前扉枠１４が開放状態であることという条件の両方が設定されていない構成としてもよい。

【７４７５】

また、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に実行されるメイン処理（図６１９）において停電フラグに「１」がセットされていないこと又はチェックサムが異常であることが特定された場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行される構成としてもよい。この場合、ＲＡＭクリア処理（ステップＳ７９１５）が実行された後は、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）を実行すべきことを示す報知を実行するとともに遊技の進行を停止させる構成としてもよく、遊技の進行を制御するための処理が開始される構成としてもよい。

【７４７６】

また、メイン処理（図６１９）において設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が停電フラグに「１」がセットされているか否かの判定処理及びチェックサムの比較処理よりも後に実行される構成に代えて、これら処理よりも前に実行される構成としてもよい。この場

合、設定値を確認させるための処理を優先させることが可能となる。
【７４７７】
また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）が第１タイマ割込み処理（図６２２）が起動される度に実行される構成に限定されることはなく、例えば第１タイマ割込み処理（図６２２）が複数として定められた契機回数（例えば１００００回）実行される度に設定監視処理（ステップＳ８２２０）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値が正常であるか否かの監視を定期的に行うようにしながらも、当該監視の実行頻度を抑えることが可能となる。
【７４７８】
また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）がメイン処理（図６１９）における残余処理（ステップＳ７９２１～ステップＳ７９２４）にて実行される構成としてもよい。この場合、第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されていない状況における空き時間を利用して設定値が正常であるか否かの監視を行うことが可能となる。
【７４７９】
また、遊技回が新たに開始される場合に設定監視処理（ステップＳ８２２０）が実行される構成としてもよい。より具体的には遊技回が新たに開始される場合において当否判定処理が実行される前に設定監視処理（ステップＳ８２２０）が実行される構成としてもよい。これにより、設定値が異常な状況で当否判定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【７４８０】
また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）に移行する構成としてもよい。
【７４８１】
また、設定監視処理（ステップＳ８２２０）において設定値が異常であることを特定した場合には、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定異常フラグに「１」をセットした状態でメイン処理（図６１９）を開始する構成としてもよく、当該設定異常フラグに「１」をセットした状態で遊技の進行を停止させるとともに当該遊技の進行が停止された状態を解除するためには電源のＯＦＦ→ＯＮが必要である構成としてもよい。この場合、メイン処理（図６１９）では設定値更新処理が実行されるようにするための操作が行われないとしても、設定異常フラグに「１」がセットされている場合には強制的に設定値更新処理が実行されるようにすることで、メイン処理（図６１９）に設定された設定値更新処理を利用して設定値の新たな設定を強制的に行わせることが可能となる。
【７４８２】
また、第１作動口３３に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第２作動口３４に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部３７ａとしてそれら保留情報に対応させて第１特図表示部と第２特図表示部とが設けられている構成としてもよい。この場合、第１特図表示部における絵柄の変動表示と第２特図表示部における絵柄の変動表示とが重複して実行され得るとともに、所定の遊技状態となった場合にはいずれか一方の特図表示部における絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとすると、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。
【７４８３】
また、低頻度サポートモードにおいては普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の継続期間が極端に長くなる構成としてもよい。当該構成においては遊技が行われていない状況となるまで設定値の確認を待機しようとすると、その待機時間が長くなってしまう。これに対して、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理にて設定確認用処理（ス

テップＳ７９１４）が実行されるようにすることで、上記のような待機時間を生じさせることなく設定値を確認することが可能となる。

【７４８４】

また、設定確認用処理（図６２０）が実行される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第３報知用表示装置２０３において「ｋ」の文字が表示されるのではなく第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は消灯状態となり第４報知用表示装置２０４において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７４８５】

また、設定値更新処理（図６２１）が実行される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容は上記実施形態における表示内容に限定されることはなく、例えば第３報知用表示装置２０３において「Ｈ」の文字が表示されるのではなく第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２と同様に中央の表示用セグメントのみが発光状態となる構成としてもよい。また、第１～第３報知用表示装置２０１～２０３は消灯状態となり第４報知用表示装置２０４において現状の設定値に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７４８６】

また、主側ＣＰＵ６３は表示ＩＣ２６６に対して種別データと表示データとを同時に送信する構成に代えて、種別データの送信を開始した後に表示データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、種別データの送信途中において表示データの送信が開始される構成としてもよく、種別データの送信が完了した後に表示データの送信が開始される構成としてもよい。また、表示データの送信を開始した後に種別データの送信を開始する構成としてもよい。この場合、表示データの送信途中において種別データの送信が開始される構成としてもよく、表示データの送信が完了した後に種別データの送信が開始される構成としてもよい。

【７４８７】

また、表示ＩＣ２６６は第１～第５表示回路２６１～２６５に対して共通となるように１個のみ設けられている構成に限定されることはなく、第１～第５表示回路２６１～２６５のそれぞれに１対１で対応させて設けられている構成としてもよい。当該構成において、第１～第５表示回路２６１～２６５に１対１で対応させて設けられた各表示ＩＣにて表示データを記憶保持する期間が短い場合には各表示ＩＣへの表示データの提供周期によっては各表示部にて意図しない点滅が発生してしまうおそれがある。これに対して、上記実施形態と同様に相対的に割込み周期が短い第２タイマ割込み処理（図６２８）に表示データを送信するための処理を集約させることにより、各表示ＩＣへの表示データの提供周期を短くすることが可能となり、各表示部にて意図しない点滅が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【７４８８】

また、当たり乱数カウンタＣ１が主側ＲＡＭ６５に設けられている構成に代えて、当否判定処理にて取得される乱数を更新するための乱数回路が設けられている構成としてもよい。この場合、メイン処理（図６１９）における内部機能レジスタ設定処理において当該乱数回路の乱数を当否判定処理にて取得される乱数として対応付けるための設定が行われることとなる。

【７４８９】

また、第１タイマ割込み処理（図６２２）ではステップＳ８２０１～ステップＳ８２２１の各処理の前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う構成としたがこれを変更してもよい。例えば、第１タイマ割込み処理（図６２２）の一部の処理についてはその前後においてタイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行う一方、第１タイマ割込み処理（図６２２）のその他の処理についてはその前後において

タイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とを行わない構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６２２）に含まれる複数の処理を間に挟むようにして、タイマ割込み処理の禁止とタイマ割込み処理の許可とが設定されている構成としてもよい。

【７４９０】

また、第１タイマ割込み処理（図６２２）では第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込みを禁止する設定が行われない構成としてもよい。この場合、第１タイマ割込み処理（図６２２）よりも第２タイマ割込み処理（図６２８）が優先して実行されることとなるため、複数の表示部の表示制御を優先させることが可能となる。また、当該構成において第１タイマ割込み処理（図６２２）では第１タイマ割込み処理（図６２２）が重複して起動されることを阻止するために第１タイマ割込み処理（図６２２）の割込みは禁止される一方、第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込みは禁止されない構成としてもよい。

【７４９１】

また、第１タイマ割込み処理（図６２２）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の両方の割込み契機が発生した場合、第２タイマ割込み処理（図６２８）の実行が第１タイマ割込み処理（図６２２）の実行よりも優先される構成に代えて、第１タイマ割込み処理（図６２２）の実行が第２タイマ割込み処理（図６２８）の実行よりも優先される構成としてもよく、割込み契機が発生した順序が早い方のタイマ割込み処理から先に開始される構成としてもよい。

【７４９２】

また、第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されている状況においては第１タイマ割込み処理（図６２２）の実行が禁止される構成に代えて、第２タイマ割込み処理（図６２８）が実行されている状況であっても第１タイマ割込み処理（図６２２）が割り込んで起動される構成としてもよい。これにより、複数の表示部の表示制御よりも遊技を進行させるための処理の実行を優先させることが可能となる。

【７４９３】

また、第２タイマ割込み処理（図６２８）が設定されておらず、当該第２タイマ割込み処理（図６２８）の各種処理がメイン処理（図６１９）及び第１タイマ割込み処理（図６２２）のそれぞれにおいて分散して実行される構成としてもよい。例えば、メイン処理（図６１９）における設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に、設定確認中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、メイン処理（図６１９）における設定値更新処理（ステップＳ７９１８）に、設定更新中であることを示す表示及び現状の設定値に対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせるための処理が設定されている構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６２２）に、、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理が設定されている構成としてもよい。

【７４９４】

また、第２タイマ割込み処理（図６２８）では複数の表示部を表示制御するための処理のみが実行される構成に限定されることはなく、複数の表示部を表示制御するための処理に加えて又は代えて、複数の表示部を表示制御するための処理とは異なる処理が実行される構成としてもよい。例えば、遊技を進行させるための処理の一部が第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行され、残りが第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行される構成としてもよい。この場合、実行周期が相対的に短い方が好ましい処理を割込み周期が相対的に短い第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行し、実行周期が相対的に長くても問題が生じない処理を割込み周期が相対的に長い第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行する構成とすることが好ましい。また、上記実施形態の第１タイマ割込み処理（図６２２）におけるステップＳ８２０２～ステップＳ８２２１の処理のうち、停電情報記憶処理（ステップＳ８２０２）が第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行され、それ以外の処理が第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される構成としてもよい。この場合

、停電監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。また、当該構成に加えて又は代えて、不正検知処理（ステップＳ８２０６）が第２タイマ割込み処理（図６２８）にて実行され、それ以外の処理が第１タイマ割込み処理（図６２２）にて実行される構成としてもよい。この場合、不正監視を相対的に短い周期で繰り返し実行することが可能となる。

【７４９５】

また、表示ＩＣ２６６により表示データの表示設定が行われる対象となる表示回路２６１～２６５の数は５個に限定されることはなく、２個、３個、４個又は６個以上である構成としてもよい。また、第５表示回路２６５に対して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が対応付けられている構成に限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に１対１で対応させて表示回路が設けられている構成としてもよい。

【７４９６】

＜第６６実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される設定値更新処理の処理構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。また、本実施形態では主制御基板６１に上記第３３実施形態と同様に更新ボタン６８ｂが設けられている。

【７４９７】

図６３０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ８５０１～ステップＳ８５０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７４９８】

まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ８５０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する（ステップＳ８５０２）。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合、ステップＳ８５０２にて否定判定をして、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ８５０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。

【７４９９】

ステップＳ８５０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ８５０３の処理を実行した場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ８５０４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ８５０４：ＮＯ）、更新ボタン６８ｂが押圧操作されていることを条件として（ステップＳ８５０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ８５０６）。これにより、更新ボタン６８ｂが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、更新ボタン６８ｂが押圧操作されていない場合（ステップＳ８５０５：ＮＯ）又は設定値カウンタの値を１加算した場合にはステップＳ８５０２の処理に戻ることとなるが、ステップＳ８５０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳ８５０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況で更新ボタン６８ｂが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【７５００】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ８５０４：ＹＥＳ）、現状の設定値を確定させてステップＳ８５０７に進む。ステップＳ８５０７では、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい

。設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ８５０７：ＮＯ）、ステップＳ８５０７の処理を再度実行する。
【７５０１】
設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップＳ８５０７：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８５０８）。
【７５０２】
上記構成によれば、更新ボタン６８ｂが押圧操作されることにより設定値が更新される構成においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されることにより設定値が確定され、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されることにより設定値更新処理が終了される。つまり、設定値更新処理において設定値を更新させた後に当該設定値更新処理を終了させるためには、設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作するだけではなくリセットボタン６８ｃを押圧操作する必要がある。これにより、不正に設定値を更新させた後にその設定値にて遊技を行おうとする行為を行いづらくさせることが可能となる。
【７５０３】
＜第６７実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御に関する処理構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７５０４】
図６３１は非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算結果記憶エリア２３４の電気的構成を説明するための説明図である。
【７５０５】
演算結果記憶エリア２３４には、主側ＣＰＵ６３により算出されるベース値の情報が記憶される。ベース値とは、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）に対する遊技球の合計払出個数の割合のことである。
【７５０６】
ベース値の算出に関して詳細には、本実施形態では非特定制御用のワークエリア２２３に通常用カウンタエリア２３１は設けられているものの、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は設けられていない。通常用カウンタエリア２３１には上記第４７実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ２３１ａ、通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂ、通常用の第１作動カウンタ２３１ｃ、通常用の第２作動カウンタ２３１ｄ及び通常用のアウトカウンタ２３１ｅが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値が１加算され、特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値が１加算され、第１作動口３３に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値が１加算され、第２作動口３４に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値が１加算され、アウト口２４ａに１個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値が１加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ９１～Ｋ９５とした場合にベース値は以下のものとなる。
・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４

＋Ｋ９５）の割合。
【７５０７】
ベース値の算出は、後述する第１タイマ割込み処理（図６３８）の管理用処理（ステップＳ８９２０）にて後述する結果演算処理（図６３５）が実行される度に行われるが、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値は、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで「０」クリアされるとともに、管理開始フラグに「１」がセットされている状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となることで「０」クリアされる。
【７５０８】
管理開始基準個数は、上記第４７実施形態と同様にシフト基準個数よりも少ない個数である３００個に設定されている。パチンコ機１０の出荷段階などにおいては出荷前にパチンコ機１０の動作チェックが行われることがあり、その際には各入球部に遊技球を手入れしてその後の動作がチェックされる。このような状況下におけるベース値は通常の遊技が行われる状況とは異なる値となり得る。したがって、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数となった段階で一旦、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅを「０」クリアすることで、パチンコ機１０の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対する上記動作チェックの影響を低減することが可能となる。なお、管理開始基準個数は３００個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、３００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、３００個よりも多い個数に設定されていてもよい。
【７５０９】
シフト基準個数は、６００００個に設定されている。パチンコ機１０では１分間に最大で１００個の遊技球の発射が行われるため、６００００個は１０時間における最大の発射個数となる。この場合に遊技ホールにおける一般的な営業時間は１３時間程度であり、そのうち大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技が行われる時間は１０時間程度となる。したがって、シフト基準個数は概ね１営業日における遊技球の最大発射個数を想定して設定されている。シフト基準個数となる度に通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅを「０」クリアすることで、シフト基準個数の範囲においてベース値を算出することが可能となる。なお、シフト基準個数は６００００個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、６００００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、６００００個よりも多い個数に設定されていてもよい。
【７５１０】
演算結果記憶エリア２３４には上記ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア３１１と、第１履歴エリア３１２と、第２履歴エリア３１３と、第３履歴エリア３１４とが設けられている。これら各種エリア３１１～３１４はいずれも同一の記憶容量となっており、具体的にはベース値の情報を格納可能とするように１バイトの容量となっている。
【７５１１】
現状エリア３１１には直近の結果演算処理（図６３５）にて算出されたベース値が格納される。つまり、現状エリア３１１には直近のベース値が格納されることとなる。
【７５１２】

第１履歴エリア３１２には１回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、１回前の算出期間が管理開始フラグに「１」がセットされた後である状況であれば、第１履歴エリア３１２には、１回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、１回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「１」がセットされたのであれば、第１履歴エリア３１２には、１回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【７５１３】

第２履歴エリア３１３には２回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、２回前の算出期間が管理開始フラグに「１」がセットされた後である状況であれば、第２履歴エリア３１３には、２回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、２回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「１」がセットされたのであれば、第２履歴エリア３１３には、２回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【７５１４】

第３履歴エリア３１４には３回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。この場合、３回前の算出期間が管理開始フラグに「１」がセットされた後である状況であれば、第３履歴エリア３１４には、３回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。また、３回前の算出期間が経過することで管理開始フラグに「１」がセットされたのであれば、第３履歴エリア３１４には、３回前の算出期間において大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となったタイミングにおけるベース値が格納される。

【７５１５】

現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に格納されたベース値は、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。具体的には、表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【７５１６】

図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）は管理開始フラグに「１」がセットされている状況において各種エリア３１１～３１４に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を説明するための説明図である。図６３２（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図６３２（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図６３２（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベ

ース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示し、図６３２（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容の一例を示す。

【７５１７】

図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも８個の表示用セグメント３２１～３２４を有している。８個の表示用セグメント３２１～３２４のうち７個の表示用セグメント３２１～３２４はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「８」の字を生じさせるように配列されている。一方、１個の表示用セグメント３２１～３２４は円形状の発光領域となっており、「８」の字状に配列されている７個の表示用セグメント３２１～３２４に対して右下の位置に設けられている。各種エリア３１１～３１４のいずれのベース値を報知する場合であっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる。

【７５１８】

第１報知用表示装置２０１では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値を報知している状況であることを示す表示が行われる。具体的には、各種エリア３１１～３１４のいずれのベース値を報知する場合であっても第１報知用表示装置２０１には「ｂ」の文字が表示される。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値以外の情報が報知される場合には第１報知用表示装置２０１にて「ｂ」の文字が表示されることはない。これにより、第１報知用表示装置２０１にて「ｂ」の文字が表示されていることを確認することで、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が報知されていることを把握することが可能となる。

【７５１９】

第２報知用表示装置２０２では、各種エリア３１１～３１４のうちいずれのベース値を報知している状況であるのかを示す表示が行われる。具体的には、現状エリア３１１のベース値が報知されている状況においては図６３２（ａ）に示すように第２報知用表示装置２０２にて「Ｌ．」の文字が表示される。第１履歴エリア３１２のベース値が報知されている状況においては図６３２（ｂ）に示すように第２報知用表示装置２０２にて「１．」の文字が表示される。第２履歴エリア３１３のベース値が報知されている状況においては図６３２（ｃ）に示すように第２報知用表示装置２０２にて「２．」の文字が表示される。第３履歴エリア３１４のベース値が報知されている状況においては図６３２（ｄ）に示すように第２報知用表示装置２０２にて「３．」の文字が表示される。これにより、第２報知用表示装置２０２に表示されている文字を確認することで、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知されているベース値がいずれの算出期間におけるものであるのかを把握することが可能となる。

【７５２０】

第２報知用表示装置２０２では各種エリア３１１～３１４のうちいずれのベース値を報知している状況であっても円形状の表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる。後述するように第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４ではベース値に対応する表示として「０」～「９」のいずれかの数字が表示されることとなる。この場合に、第２報知用表示装置２０２にて「１」～「３」のいずれかの数字が表示されると、第２～第４報知用表示装置２０２～２０４にて３個の数字が並ぶこととなり、ベース値を把握しづらくなってしまう。これに対して、第２報知用表示装置２０２の右下に設けられた円形状の表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となることにより、第２報知用表示装置２０２にて「１」～「３」のいずれかの数字が表示される場合であっても、その第２報知用表示装置２０２に表示される数字と第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４に表示される数字とを区別して把握することが可能となる。

【７５２１】

第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４では、報知対象となっているベース値の数字が表示される。ベース値は小数点第２位までの少数として算出されることと

なるが、当該ベース値のうち小数点第１位の数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、当該ベース値のうち小数点第２位の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。ここで、ベース値が「１．００」の場合には第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４のそれぞれにて「０」の数字が表示される。一方、報知対象となっているエリア３１１～３１４にベース値が未だ格納されていない場合には、図６３３（ａ）の説明図に示すように第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４のそれぞれにて「－」の文字が表示される。これにより、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の２個の表示装置にて小数点第２位までの少数として算出されるベース値を報知する場合であっても、ベース値が「１．００」の場合と、報知対象となっているエリア３１１～３１４にベース値が未だ格納されていない場合とで表示内容を区別することが可能となる。

【７５２２】

なお、ベース値が「１．００」の場合とベース値が「０．００」の場合とでは第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の組合せの表示内容が同一となる。これに対して、両者を区別するために前者及び後者のうち一方では「００」の表示の発光状態が維持され、他方では「００」の表示が点滅状態とされる構成としてもよい。

【７５２３】

次に、図６３４のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「１」がセットされている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて各種エリア３１１～３１４のベース値が報知される様子を説明する。図６３４（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６３４（ｅ）はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでの期間を示す。

【７５２４】

ｔ１のタイミングで図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ａ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では現状エリア３１１に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７５２５】

ここで、図６３４（ｅ）に示すようにｔ１のタイミング～ｔ２のタイミングに亘って演算初期表示が行われる。具体的には、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでの期間において、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２において表示対象となる文字の点灯を継続させるのではなく、演算初期表示として当該表示対象となる文字が点滅表示される。算出期間が開始された直後においてはベース値を算出するための遊技履歴の情報が少ないため、ベース値の実測値がベース値の理論値範囲から大きく外れた値となり得る。これに対して、このように算出期間が開始された直後においては演算初期表示を行わせることで、算出期間が開始された直後であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【７５２６】

また、演算初期表示ではベース値に対応する数字が表示される第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４では当該数字の点灯を継続させるのに対して、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２において表示対象となる文字が点滅表示される。これにより、ベース値の視認性を低下させないようにしながら、算出期間が開始された直後であることを報知することが可能となる。なお、これに限定されることはなく演算初期表示であっても第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４の少なくとも一方において点滅表示が行われる構成としてもよく、これら両方において点滅表示が行われる構成としてもよく、第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の一方のみにおいて点滅表示が行われる構成としてもよい。また、初期基準個数は６０００個に限定されることはなく複数個数であれば任意であり、６０００個よりも少ない個数に設定されていてもよく、６０００個よりも多い個数に設定されていてもよい。

【７５２７】

ｔ２のタイミングで、ｔ１のタイミングから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達することで、図６３４（ｅ）に示すように演算初期表示が終了される。これにより、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４だけではなく第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２においても点灯表示が開始される。

【７５２８】

その後、ｔ３のタイミングでｔ１のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値は１回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【７５２９】

その後、ｔ４のタイミングでｔ３のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第２履歴エリア３１３に格納されたベース値は２回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【７５３０】

その後、ｔ５のタイミングでｔ４のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第３履歴エリア３１４に格納されたベース値は３回前の算出期間における最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。

【７５３１】

その後、ｔ６のタイミングでｔ５のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでの期間であることを報知するために、ｔ６のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って図６３４（ｅ）に示すように演算初期表示が行われる。

【７５３２】

その後、ｔ８のタイミングでｔ６のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６３４（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了されて、図６３４（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が開始される。この場合、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値は１回前の算出期間における

最終的なベース値の算出結果であるため演算初期表示は行われない。
【７５３３】
次に、上記のようなベース値の報知を可能とするための処理構成について説明する。
【７５３４】
後述する第１タイマ割込み処理（図６３８）における管理用処理（ステップＳ８９２０）では上記第４７実施形態における管理用処理（図５７５）と同様にステップＳ３８０３にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理（図５７６）では上記第４７実施形態と同様にステップＳ３９０８にてチェック処理を実行する。
【７５３５】
チェック処理では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口３１への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値を１加算し、特電入賞装置３２への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値を１加算し、第１作動口３３への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値を１加算し、第２作動口３４への１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値を１加算し、アウト口２４ａへの１個の遊技球の入球を特定した場合には通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値を１加算する。また、チェック用処理では、結果演算処理及び表示用処理を実行する。
【７５３６】
図６３５は結果演算処理を示すフローチャートである。なお、結果演算処理におけるステップＳ８６０１～ステップＳ８６１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【７５３７】
まずベース値の演算処理を実行する（ステップＳ８６０１）。当該演算処理では、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を利用してベース値を算出する。ベース値の演算方法は既に説明したとおりである。そして、その算出したベース値を現状エリア３１１に上書きする（ステップＳ８６０２）。
【７５３８】
その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８６０３）。管理開始フラグは、パチンコ機１０の製造後に初めて当該パチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合において「０」の値となっている。また、非特定制御用のワークエリア２２３が管理開始フラグを含めて「０」クリアされて初期化された場合にも管理開始フラグの値は「０」となる。管理開始フラグが「０」の値である状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が管理開始基準個数となることで管理開始フラグに「１」がセットされる。また、管理開始フラグに「１」がセットされる場合に、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値が「０」クリアされて新たな算出期間が開始される。これにより、パチンコ機１０の出荷段階における動作チェックの影響が、パチンコ機１０の出荷後において通常の遊技が行われている状況におけるベース値に対して及びづらくさせることが可能となる。
【７５３９】
ステップＳ８６０３にて否定判定をした場合、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳ８６０４）。そして、その算出した合計個数が管理開始基準個数である３００個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップＳ８６０５）。
【７５４０】
ステップＳ８６０５にて肯定判定をした場合、管理開始フラグに「１」をセットする（ステップＳ８６０６）。その後、データシフト処理を実行する（ステップＳ８６０７）。デ

ータシフト処理では、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトする。これにより、２回前の算出期間における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として第３履歴エリア３１４に記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として第２履歴エリア３１３に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として第１履歴エリア３１２に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。

【７５４１】

但し、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては基本的に第１～第３履歴エリア３１２～３１４にベース値の情報が記憶されていないため、ステップＳ８６０７では実質的に、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況における算出期間の最終的なベース値の第１履歴エリア３１２へのシフトのみが行われる。その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ８６０８）。

【７５４２】

ステップＳ８６０３にて肯定判定をした場合、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳ８６０９）。そして、その算出した合計個数が初期基準個数である６０００個よりも多い個数であるか否かを判定する（ステップＳ８６１０）。ステップＳ８６１０にて否定判定をした場合には非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算初期フラグに「１」をセットし（ステップＳ８６１１）、ステップＳ８６１０にて肯定判定をした場合には当該演算初期フラグを「０」クリアする（ステップＳ８６１２）。演算初期フラグは、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７５４３】

ステップＳ８６１１又はステップＳ８６１２の処理を実行した場合、ステップＳ８６０９にて算出した合計個数がシフト基準個数である６００００個以上であるか否かを判定する（ステップＳ８６１３）。ステップＳ８６１３にて肯定判定をした場合、データシフト処理を実行する（ステップＳ８６１４）。データシフト処理ではステップＳ８６０７と同様に演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトする。これにより、２回前の算出期間における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として第３履歴エリア３１４に記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として第２履歴エリア３１３に記憶され、現状の算出期間において最後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として第１履歴エリア３１２に記憶される。データシフト処理では、上記のような情報のシフトを行う場合、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳ８６１５）。

【７５４４】

図６３６は表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップＳ８７０１～ステップＳ８７１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７５４５】

まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８７０１）。ステップＳ８７０１にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた切換タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳ８７０２）。切換タイミングカウンタは、演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値のうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象となるベース値を切り換えるタイミングであることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。既に説明したとおり表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられるとともに、当該予め定められた順序による報知対象となるベース値の切り換えが繰り返される。

【７５４６】

ステップＳ８７０２の処理を実行した場合、１減算後における切換タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、現状の報知対象となっているベース値が報知対象となってから表示継続期間が経過したか否かを判定する（ステップＳ８７０３）。ステップＳ８７０３にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳ８７０４）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「３」を超えた場合（ステップＳ８７０５：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳ８７０６）。

【７５４７】

表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値のうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象となるベース値を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「０」である場合には現状エリア３１１に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「１」である場合には第１履歴エリア３１２に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「２」である場合には第２履歴エリア３１３に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「３」である場合には第３履歴エリア３１４に記憶されたベース値が報知対象となる。

【７５４８】

ステップＳ８７０５にて否定判定をした場合、又はステップＳ８７０６の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の報知対象の切換タイミングに対応する値として表示継続期間（具体的には５秒）に対応する値を設定する（ステップＳ８７０７）。

【７５４９】

ステップＳ８７０３にて否定判定をした場合、又はステップＳ８７０７の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、まず表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳ８７０８）。表示種別データは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の報知対象がベース値であることを示す表示を第１報知用表示装置２０１に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第２報知用表示装置２０２に行わせるための表示データとを含む。

【７５５０】
その後、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第１位の数字及び少数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳ８７０９）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第１位の数字に対応する表示を第３報知用表示装置２０３に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第２位の数字に対応する表示を第４報知用表示装置２０４に行わせるための表示データとを含む。
【７５５１】
上記のように表示対象設定エリア２７６に表示種別データと演算結果データとからなる表示データが設定される。後述する第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該表示データが表示ＩＣ２６６に送信されることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて当該表示データに対応する表示が行われる。
【７５５２】
また、ステップＳ８７０９の処理は報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図６３６）が実行される度に実行される。既に説明したとおり演算結果記憶処理（図６３５）が実行される度に通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅにおける現状の値を利用してベース値が算出され、その算出されたベース値が演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１に記憶される。この場合に、上記のとおり演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定するためのステップＳ８７０９の処理が報知対象のベース値の切換タイミングとは関係なく表示用処理（図６３６）が実行される度に実行されることにより、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が変更された場合にはその変更されたベース値を報知することが可能となる。
【７５５３】
その後、表示対象カウンタの値に基づき現状エリア３１１のベース値が報知対象となっているか否かを判定するとともに（ステップＳ８７１０）、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算初期フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８７１１）。演算初期フラグは既に説明した通り、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数に達しているか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。ステップＳ８７１０及びステップＳ８７１１の両方にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた初期表示フラグに「１」をセットし（ステップＳ８７１２）、ステップＳ８７１０及びステップＳ８７１１のいずれかにて否定判定をした場合、初期表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ８７１３）。
【７５５４】
初期表示フラグは、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を点滅表示させるべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。後述する第２タイマ割込み処理（図６３９）にて初期表示フラグに「１」がセットされていることを特定した場合、表示対象設定エリア２７６に記憶された表示データを表示ＩＣ２６６に送信するだけではなく、当該表示データに対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせる場合に第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を点滅表示させるとともに第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４を点灯表示させる。なお、後述する第２タイマ割込み処理（図６３９）にて初期表示フラグに「１」がセットされていないことを特定した場合、表示対象設定エリア２７６に記憶された表示データに対応する表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行わせる場合に第１～４報知用

表示装置２０１～２０４の全てを点灯表示させる。
【７５５５】
一方、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされておらずステップＳ８７０１にて否定判定をした場合、表示対象カウンタの値に関係なく、現状エリア３１１からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第１位の数字及び小数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳ８７１４）。当該演算結果データに対応する表示データが表示ＩＣ２６６に送信されることにより、現状エリア３１１のベース値における小数点第１位の数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、現状エリア３１１のベース値における小数点第２位の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。
【７５５６】
管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては表示対象設定エリア２７６に演算結果データは設定されるものの表示種別データは設定されない。詳細は後述するが管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においてベース値の報知が行われる場合には第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２の表示内容が、管理開始フラグに「１」がセットされている状況においてベース値の報知が行われる場合とは異なる表示内容となる。
【７５５７】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理について、図６３７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７５５８】
まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳ８８０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。
【７５５９】
その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ８８０２）。内部機能レジスタ設定処理では、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【７５６０】
つまり、本実施形態では上記第６５実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理と第２タイマ割込み処理とが存在している。第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理は第２タイマ割込み処理に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理は第１タイマ割込み処理よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理が第２タイマ割込み処理よりも優先して起動される構成としてもよい。

【７５６１】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【７５６２】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳ８８０３）。立ち上げ処理中フラグは、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【７５６３】
図６３８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理は既に説明したとおり第１割込み周期である４ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第１タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。
【７５６４】
ステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５では上記第３３実施形態におけるタイマ割込み処理（図５１６）のステップＳ３０１～ステップＳ３０５と同一の処理を実行する。すなわち、ステップＳ８９０１にて停電情報記憶処理を実行することで停電監視を実行する。具体的には、上記第６２実施形態における停電情報記憶処理（図６０６）と同様に、停電監視基板６７から電源遮断の発生に対応した停電信号を受信しているか否かを監視し、停電の発生を特定した場合には停電時処理を実行した後に無限ループとなる。停電時処理では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存する。また、ステップＳ８９０２にて抽選用乱数更新処理を実行することで当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び普電役物開放カウンタＣ４の各数値情報を更新し、ステップＳ８９０３にて乱数初期値更新処理を実行することで乱数初期値カウンタＣＩＮＩの数値情報を更新し、ステップＳ８９０４にて変動用カウンタ更新処理を実行することで変動種別カウンタＣＳの数値情報を更新する。また、ステップＳ８９０５にて不正検知処理を実行することで不正用の監視対象として設定されている事象が発生しているか否かを監視する。当該不正検知処理では、複数種類の事象の発生を監視し、これら複数種類の事象のうちいずれかが発生していることを確認することで、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする。
【７５６５】
ステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８９０６）。遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれにも「１」がセットされていない場合（ステップＳ８９０６：ＮＯ）、ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行する。ステップＳ８９０７～ステップＳ８９１９では上記第６５実施形態における第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０８～ステップＳ８２２０と同一の処理を実行する。また、ステップＳ８９２０では上記第６５実施形態における第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２２１と同様に管理用処理を実行するものの、当該管理用処理において呼び出される管理実行処理のチェック処理の内容は既に説明した内容となっている。当該チェック処理にて通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅの更新処理が実行されるとともに、結果演算処理（図６３５）及び表示用処理（図６３６）が実行される。

【７５６６】
一方、遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグの少なくとも一方に「１」がセットされている場合（ステップＳ８９０６：ＹＥＳ）、ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することなく本第１タイマ割込み処理を終了する。つまり、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況だけではなく立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にも、第１タイマ割込み処理においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。
【７５６７】
立ち上げ処理中フラグは、上記第６５実施形態と同様にメイン処理（図６３７）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が開始されて割込許可（ステップＳ８８０５）を行う前に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）が開始される前に「０」クリアされる。この場合に、上記のとおり第１タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。
【７５６８】
特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では既に説明したとおり、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定値更新処理（ステップＳ８８１９）の途中で停電が発生した場合であってもその時点で選択されている設定値を現状のパチンコ機１０の設定値として記憶保持することが可能となる。よって、設定値更新処理の実行途中で停電が発生したとしても、動作電力の供給が再度開始された場合に設定値更新処理を再度実行する必要がなくなる。
【７５６９】
ちなみに、設定値更新処理が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定値更新処理を含めてメイン処理（図６３７）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６３７）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６３７）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【７５７０】
メイン処理（図６３７）の説明に戻り、ステップＳ８８０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する値をセットする（ステップＳ８８０４）。本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に設けられた各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るかどうかを遊技ホールの管理者に確認させるために、ステップＳ８８０４の処理が開始されてから初期チェック期間が経過するまで、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。当該チェック用表示として具体的には、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される。ステップＳ８８０４では、この初期チェック期間に対応する情報をチェック中カウンタに設定する。
【７５７１】
なお、初期チェック期間は、メイン処理において後述するステップＳ８８１１、ステップＳ８８１２、ステップＳ８８１５及びステップＳ８８１９のいずれの処理も実行されなかった場合に遊技の進行を制御するための処理が開始されるまでに要する最長時間よりも長い時間に設定されている。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が開始されることがある。
【７５７２】
その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳ８８０５）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳ８８０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理が終了される。
【７５７３】
その後、ステップＳ８８０６～ステップＳ８８２５では上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０５～ステップＳ７９２４と同様の処理を実行する。具体的には、ステップＳ８８０６にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６５実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。
【７５７４】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ８８０６：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ８８０７）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【７５７５】
停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ８８０７：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳ８８０８）。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワ

ークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１から読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳ８８０８にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳ８８０９）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳ８８１０）。

【７５７６】

ステップＳ８８０７又はステップＳ８８１０にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳ８８１１）。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【７５７７】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ８８１２）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップＳ８８１９）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７５７８】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳ８８０７及びステップＳ８８１０：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定し（ステップＳ８８１３）、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かを判定する（ステップＳ８８１４）。内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に前扉開放センサ９５が利用され、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態であるか否かの検知は上記第６２実施形態と同様に本体開放センサ９６が利用される。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ８８１３：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ８８１４：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳ８８１５）。設定確認用処理の詳細については後に説明する。

【７５７９】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ８８０６：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳ８８１６）。ＲＡＭクリア処理の内容は上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９１５と同一である。その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されており（ステップＳ８８１７：ＹＥＳ）、さらに内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態であるとともに外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合（ステップＳ８８１８：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳ８８１９）。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

【７５８０】
ステップＳ８８１２の処理を実行した場合、ステップＳ８８１３若しくはステップＳ８８１４にて否定判定をした場合、ステップＳ８８１５の処理を実行した場合、ステップＳ８８１７若しくはステップＳ８８１８にて否定判定をした場合、又はステップＳ８８１９の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳ８８２０）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳ８８２０では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。
【７５８１】
その後、復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ８８２１）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置８１の処理内容は、上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９２０の場合と同一である。
【７５８２】
その後、ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。
【７５８３】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第２タイマ割込み処理について、図６３９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳ９００１～ステップＳ９０１４の処理は主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７５８４】
まず第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳ９００１）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の発生が禁止されることにより、第１割込み周期が経過したとしても第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）の発生が禁止されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行途中において仮に第２割込み周期が経過してしまったとしても第２タイマ割込み処理（図６３９）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。
【７５８５】
その後、チェック中カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ９００２）。チェック中カウンタの更新処理では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタの値が１以上である場合に当該チェック中カウンタの値を１減算する。これにより、チェック中カウンタを利用して初期チェック期間を計測している状況である場合、当該チェック中カウンタの値が第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に定期的に減算されることとなる。
【７５８６】
その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９００３）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６４２）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定値更新処理（図６４２）は主

側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６３７）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６３９）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６４２）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６３９）は割り込んで起動される。

【７５８７】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６３９）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６４２）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ９００３にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ９００４）。当該設定処理では、上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０３と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【７５８８】

ステップＳ９００３にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９００５）。設定確認表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６４１）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。既に説明したとおり設定確認用処理（図６４１）は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合におけるメイン処理（図６３７）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況で実行されることとなるが、第２タイマ割込み処理（図６３９）は当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６４１）が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６３９）は割り込んで起動される。

【７５８９】

設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況とは、第２タイマ割込み処理（図６３９）の今回の処理回が主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６４２）が実行されている状況で割り込んで起動された処理回であることを意味する。ステップＳ９００５にて肯定判定をした場合、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ９００６）。当該設定処理では、上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０５と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【７５９０】

ステップＳ９００５にて否定判定をした場合、通常時の設定処理を実行する（ステップＳ９００７）。通常時の設定処理については後に詳細に説明する。

【７５９１】

ステップＳ９００４、ステップＳ９００６又はステップＳ９００７の処理を実行した場合、ステップＳ９００８～ステップＳ９０１４の処理を実行する。これらステップＳ９００８～ステップＳ９０１４の処理内容は上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０７～ステップＳ８４１３と同一である。

【７５９２】

具体的には、まず種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とするとともに（ステップＳ９００８）、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とする（ステップＳ９００９）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップＳ９０１０）。

【７５９３】

種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第５表示データバッファ２７１～２７５のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を１加算するとともに、その１加算後における種別カウンタの値が上限値である「５」を超えた場合には種別カウンタの値を「１」に設定する。これにより、第２タイマ割込み処理の各処理回ごとに第１～第５表示データバッファ２７１～２７５において表示データの送信対象が順次変更される。

【７５９４】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳ９０１１）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

【７５９５】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出す（ステップＳ９０１２）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出す。

【７５９６】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳ９０１３）。当該送信処理では、ステップＳ９０１１にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳ９０１２にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

【７５９７】

その後、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳ９０１４）。

【７５９８】

図６４０は第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００７における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップＳ９１０１～ステップＳ９１０９の処理は主側ＣＰＵ６３において特定制御用のプログラム及び特

定制御用のデータを利用して実行される。
【７５９９】
まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタの値が１以上であるか否かを判定する（ステップＳ９１０１）。チェック中カウンタの値が１以上である場合（ステップＳ９１０１：ＹＥＳ）、初期チェック期間であることを意味する。この場合、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９１０２）。第５表示データバッファ２７５に設定された表示データは既に説明したとおり第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための表示データである。また、チェック用表示のデータは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせるための表示データ、すなわち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４を発光状態とするための表示データである。当該チェック用表示のデータが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように、チェック用表示として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。
【７６００】
ここで、初期チェック期間は設定確認又は設定値更新に際してキャンセル可能な構成となっている。かかるキャンセル可能な構成について説明する。図６４１はメイン処理（図６３７）のステップＳ８８１５にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳ９２０１～ステップＳ９２０６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７６０１】
まず操作指示コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ９２０１）。音声発光制御装置８１は当該操作指示コマンドを受信することにより、スピーカ部５４から「リセットボタン６８ｃを操作して下さい。」という音声を出力させる。当該報知はリセットボタン６８ｃが押圧操作されるまで継続される。
【７６０２】
その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されたか否かを判定する（ステップＳ９２０２）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合にはステップＳ９２０２にて待機する。リセットボタン６８ｃが押圧操作された場合（ステップＳ９２０２：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタを「０」クリアする（ステップＳ９２０３）。これにより、初期チェック期間がキャンセルされる。
【７６０３】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳ９２０４）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることで、第２タイマ割込み処理（図６３９）では既に説明したとおりステップＳ９００５にて肯定判定をして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する（ステップＳ９００６）。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。
【７６０４】
その後、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていることを条件として（ステップＳ９２０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ９２０６）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及

びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

【７６０５】

上記のとおり設定確認用処理が開始された場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値が報知される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて当該主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図６３７）が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を確認する場合には初期チェック期間をキャンセルして第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく設定値を確認することが可能となる。

【７６０６】

また、メイン処理（図６３７）において設定確認用処理（図６４１）が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【７６０７】

図６４２はメイン処理（図６３７）のステップＳ８８１９にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳ９３０１～ステップＳ９３１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７６０８】

まず更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳ９３０１）。音声発光制御装置８１は当該更新開始コマンドを受信することにより、スピーカ部５４から「設定変更中です。」という音声を出力させる。当該報知は本設定値更新処理が終了されるまで継続される。

【７６０９】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値が「設定１」に対応する１以上であって「設定６」に対応する６以下であるか否かを判定する（ステップＳ９３０２）。設定値カウンタの値が「０」である場合又は７以上である場合、ステップＳ９３０２にて否定判定をして、設定値カウンタに「１」をセットする（ステップＳ９３０３）。これにより、パチンコ機１０の設定値が「設定１」となる。

【７６１０】

ステップＳ９３０２にて肯定判定をした場合又はステップＳ９３０３の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＦＦ操作されているか否かを判定する（ステップＳ９３０４）。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する構成としてもよく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であるか否かを判定する構成としてもよい。

【７６１１】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されていない場合（ステップＳ９３０４：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳ９３０５）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳ９３０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳ９３０６：ＮＯ）、当該設定更新表示フラグに「１」をセットするとともに（ステップＳ９３０７）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタを「０」クリアする（ステップＳ９３０８）。

【７６１２】

チェック中カウンタが「０」クリアされることで、初期チェック期間がキャンセルされる。また、設定更新表示フラグに「１」がセットされることで、第２タイマ割込み処理（図６３９）では既に説明したとおりステップＳ９００３にて肯定判定をして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に格納する（ステップＳ９００４）。これにより、上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び現状の設定値を示す表示が行われる。

【７６１３】

ステップＳ９３０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳ９３０８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定値カウンタの値を１加算する（ステップＳ９３０９）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳ９３０５：ＮＯ）又は設定値カウンタの値を１加算した場合にはステップＳ９３０２の処理に戻ることとなるが、ステップＳ９３０２にて設定値カウンタの値が７以上であると判定されると、ステップＳ９３０３にて設定値カウンタに「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【７６１４】

設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されている場合（ステップ９３０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳ９３１０）。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値を示す表示が開始されることとなる。

【７６１５】

上記のとおり設定値更新処理が実行された場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されたことを条件として、初期チェック期間が途中で解除されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値が報知される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて当該主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図６３７）が開始された場合には、当該メイン処理における動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であったとしても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値を更新する場合には初期チェック期間をキャンセルして第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、初期チェック期間が経過するのを待つことなく、現状の設定値を確認しながら設定値を更新することが可能となる。

【７６１６】

また、メイン処理（図６３７）において設定値更新処理（図６４２）が実行される場合であっても初期チェック期間が先に開始されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るかどうかを確認した後に設定値を更新することが可能となる。これにより、設定値の更新を正確に行うことが可能となる。

【７６１７】

また、設定値更新処理（図６４２）において設定値を更新させるためにリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に初期チェック期間がキャンセルされる。これにより、設定値を更新するためにリセットボタン６８ｃを押圧操作した場合にはそれに伴って初期チェック期間がキャンセルされることとなり、初期チェック期間をキャンセルするための操作性を向上させることが可能となる。

【７６１８】

通常時の設定処理（図６４０）の説明に戻り、チェック中カウンタの値が「０」であり初期チェック期間ではない場合（ステップＳ９１０１：ＮＯ）、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９１０３）。管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ９１０３：ＮＯ）、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２について管理開始前表示の設定処理を実行する（ステップＳ９１０４）。当該設定処理では、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２を発光状態とするための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する。なお、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２を発光状態とする構成に限定されることはなく、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２にて点滅表示が行われるようにする構成としてもよい。

【７６１９】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象設定エリア２７６に設定された演算結果データを読み出し（ステップＳ９１０５）、その読み出した演算結果データを第３，第４報知用表示装置２０３，２０４に適用する表示データとして第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９１０６）。既に説明したとおり表示用処理（図６３６）では管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ８７０１：ＮＯ）、現状エリア３１１からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第１位の数字及び小数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳ８７１４）。ステップＳ９１０６ではこの演算結果データを第３，第４報知用表示装置２０３，２０４に適用する表示データとして第５表示データバッファ２７５に設定する。

【７６２０】

ステップＳ９１０４及びステップＳ９１０６にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、図６３３（ｃ）の説明図に示すように、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２が発光状態となっている状況において、第３報知用表示装置２０３にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第１位の数字が表示されるとともに、第４報知用表示装置２０４にて現状の算出期間において算出されているベース値の小数点第２位の数字が表示される。第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１，３２２を発光状態としながら第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にてベース値に対応する数字を表示することにより、現状報知されているベース値が管理開始フラグに「１」がセットされていない状況におけるベース値であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【７６２１】

また、管理開始フラグに「１」がセットされている状況においては、既に説明したとおり表示継続期間（具体的には５秒）が経過する度に、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知対象となるベース値が切り換えられるのに対して、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては現状エリア３１１のベース値が報知対象として維持される。これにより、パチンコ機１０の出荷段階においてパチンコ機１０の動作チェックが行われる場合には、現状のベース値を任意のタイミングで確認することが可能となる。

【７６２２】

管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９１０３：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象設定エリア２７６に設定された表示データを読み出し、その読み出した表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９１０７）。当該表示データが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ａ）の説明図に示

すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第１履歴エリア３１２のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｂ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第２履歴エリア３１３のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｃ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第３履歴エリア３１４のベース値が報知対象となっているのであれば図６３２（ｄ）の説明図に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【７６２３】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた初期表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９１０８）。初期表示フラグは、既に説明したとおり現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている状況において当該ベース値が算出期間の開始後における演算初期のベース値であることを報知するために第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２を点滅表示させるべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。初期表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９１０８：ＹＥＳ）、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２について点滅設定処理を実行する（ステップＳ９１０９）。

【７６２４】

当該点滅設定処理では、第５表示データバッファ２７５に現状設定されている表示データに対応する表示が第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて行われる場合に、当該表示が点滅表示されるようにするための設定を行う。点滅表示されるようにするための設定として、具体的には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２に対する表示データの送信については第５表示データバッファ２７５に現状設定されている表示データに対応するデータを所定点灯期間（例えば０．５秒）が経過するまでは表示ＩＣ２６６に送信し、その後に第１，第２報知用表示装置２０１，２０２の全ての表示用セグメント３２１，３２２を消灯状態とするデータを所定消灯期間（例えば０．５秒）が経過するまでは表示ＩＣ２６６に送信し、その後はこれら所定点灯期間と所定消灯期間とが交互に繰り返されるようにする。これにより、ベース値の新たな算出期間が開始された直後において現状エリア３１１のベース値が報知対象となった場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて演算初期表示が行われることとなり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知されている現状のベース値が新たな算出期間の開始直後のものであることを遊技ホールの管理者に把握させることが可能となる。

【７６２５】

次に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容について、図６４３のタイムチャートを参照しながら説明する。図６４３（ａ）は初期チェック期間を示し、図６４３（ｂ）は管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が報知される管理開始前表示期間を示し、図６４３（ｃ）は演算結果記憶エリア２３４の各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される通常表示期間を示し、図６４３（ｄ）はパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定更新中表示期間を示し、図６４３（ｅ）はパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定確認中表示期間を示し、図６４３（ｆ）はリセットボタン６８ｃが押圧操作されたタイミングを示す。

【７６２６】

まず管理開始フラグに「１」がセットされていない状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）が実行されない場合について説明する。

【７６２７】

ｔ１のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。

【７６２８】

その後、ｔ２のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該ｔ２のタイミングで図６４３（ｂ）に示すように管理開始前表示期間が開始される。管理開始前表示期間では、図６３３（ｃ）の説明図に示すように第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２においては全ての表示用セグメント３２１，３２２が発光状態となり、第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４においては現状のベース値に対応する数字が表示される。

【７６２９】

その後、ｔ３のタイミングで、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況であって大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数よりも少ない個数である管理開始基準個数に達する。これにより、管理開始フラグに「１」がセットされることで、図６４３（ｂ）に示すように管理開始前表示期間が終了する。この場合、当該ｔ３のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。

【７６３０】

次に、管理開始フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）が実行されない場合について説明する。

【７６３１】

ｔ４のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。

【７６３２】

その後、ｔ５のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中でキャンセルされることなく終了する。この場合、当該ｔ５のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。

【７６３３】

次に、管理開始フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定値更新処理（図６４２）が実行される場合について説明する。

【７６３４】

ｔ６のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。

【７６３５】

その後、初期チェック期間の途中において設定値更新処理（図６４２）が開始されて、ｔ７のタイミングで図６４３（ｆ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。これにより、当該ｔ７のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該ｔ７のタイミングで図６４３（ｄ）に示すように設定更新中表示期間が開始される。

【７６３６】

その後、ｔ８のタイミングで図６４３（ｄ）に示すように設定更新中表示期間が終了する

。この場合、当該ｔ８のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。

【７６３７】

次に、管理開始フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）が実行される場合について説明する。

【７６３８】

ｔ９のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が開始される。これにより、図６３３（ｂ）の説明図に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。

【７６３９】

その後、初期チェック期間の途中において設定確認用処理（図６４１）が開始されて、ｔ１０のタイミングで図６４３（ｆ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。これにより、当該ｔ１０のタイミングで図６４３（ａ）に示すように初期チェック期間が途中で終了されるとともに、当該ｔ１０のタイミングで図６４３（ｅ）に示すように設定確認中表示期間が開始される。

【７６４０】

その後、ｔ１１のタイミングで図６４３（ｅ）に示すように設定確認中表示期間が終了する。この場合、当該ｔ１１のタイミングで図６４３（ｃ）に示すように通常表示期間が開始される。通常表示期間では、図６３２（ａ）～図６３２（ｄ）に示すように演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知される。

【７６４１】

なお、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって動作電力の供給開始時の処理において設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行されて初期チェック期間が途中でキャンセルされた場合、設定更新中表示期間又は設定確認中表示期間が終了された後に、管理開始前表示期間が開始されることとなる。

【７６４２】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７６４３】

チェック用表示として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる初期チェック期間が発生し得る。これにより、各表示用セグメント３２１～３２４のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【７６４４】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。

【７６４５】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給が開始される度に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【７６４６】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、特別な操作を要することなく第１

～第４報知用表示装置２０１～２０４の初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かの確認作業を容易なものとすることが可能となる。

【７６４７】

初期チェック期間が経過していなくてもキャンセル契機が発生した場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、初期チェック期間の途中であっても上記チェック用表示を終了させて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて他の表示を行わせることが可能となる。

【７６４８】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合であって遊技の進行を制御するための処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて上記チェック用表示が開始される。これにより、遊技が開始される前に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【７６４９】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）といった所定の設定関連処理が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけではなく初期チェック期間を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【７６５０】

設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値に対応する表示が行われる構成において、これら所定の設定関連処理が実行される前に初期チェック期間が開始されて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて上記チェック用表示が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認した後に、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。よって、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【７６５１】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行されたことに基づいて当該初期チェック期間が経過していなくても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行された場合には初期チェック期間が経過することを待たなくても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用処理を終了させて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【７６５２】

初期チェック期間である状況において設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が実行された場合であってリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に当該初期チェック期間が経過していなくても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における上記チェック用表示が途中で終了される。これにより、設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が開始された後の任意のタイミングで初期チェック期間を終了させることが可能となる。例えば設定確認用処理（図６４１）又は設定値更新処理（図６４２）が開始された場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であることを遊技ホールの管理者が十分に確認した後に、当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において上記チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させることが可能となる。

【７６５３】

また、設定値更新処理（図６４２）においてはリセットボタン６８ｃが押圧操作されるこ

とで選択対象の設定値が更新される。この場合に、上記のとおりリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて上記チェック用表示が終了されて現状の設定値の表示が開始されるようにすることで、チェック用表示を終了させて現状の設定値の表示を開始させるための専用の操作が必要なくなる。よって、設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。

【７６５４】

演算結果記憶エリア２３４には、異なる期間における通常用カウンタエリア２３１の情報を利用して導出された複数のベース値が記憶される。これにより、複数の期間におけるベース値を把握することが可能となるため、遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を正確に把握することが可能となる。

【７６５５】

演算結果記憶エリア２３４には、直近のベース値が記憶される現状エリア３１１と、それよりも前に導出されたベース値が記憶される第１～第３履歴エリア３１２～３１４とが設けられている。これにより、遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

【７６５６】

一の算出期間が経過する前において比較的短い周期で繰り返し算出されるベース値は現状エリア３１１に記憶されるとともに、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第１～第３履歴エリア３１２～３１４に記憶される。これにより、遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合について直近のものを把握することが可能となるとともに、一の算出期間の単位での過去の上記割合を把握することが可能となる。また、第１～第３履歴エリア３１２～３１４には一の算出期間の単位でのベース値が記憶されるため、第１～第３履歴エリア３１２～３１４に記憶されるベース値の数を抑えることが可能となる。

【７６５７】

一の算出期間が経過したことに基づいて通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅが「０」クリアされる。これにより、通常用カウンタエリア２３１において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅが「０」クリアされる構成であったとしても、一の算出期間が経過した場合に算出されたベース値が第１～第３履歴エリア３１２～３１４に記憶されるため、過去の算出期間における遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数に対する賞球個数の割合を後から把握することが可能となる。

【７６５８】

過去のベース値を記憶するためのエリアとして複数の履歴エリア３１２～３１４が設けられている。これにより、過去の複数の算出期間におけるベース値を比較することが可能となる。

【７６５９】

現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値は、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次表示される。これにより、報知用表示装置２０１～２０４の数を抑えながら、複数の算出期間におけるベース値を個別に把握することが可能となる。

【７６６０】

動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることで停電の発生が監視されるとともに停電の発生が特定された場合には停電時処理が実行される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【７６６１】

第１タイマ割込み処理（図６３８）に停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が含まれている構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第１

タイマ割込み処理が割り込んで起動される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。
【７６６２】
第１タイマ割込み処理（図６３８）は動作電力の供給開始時の処理が終了した後において残余処理が実行されている状況であっても割り込んで起動される。これにより、残余処理に割り込んで起動される第１タイマ割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。
【７６６３】
動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動された場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされていることで遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第１タイマ割込み処理が割り込んで起動されることで停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【７６６４】
動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値更新処理（図６４２）が実行される構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行される。これにより、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。
【７６６５】
なお、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了される構成に限定されることはなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理（図６４１）及び設定値更新処理（図６４２）のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン６８ｃが操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃ以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示が継続されることとなるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。
【７６６６】
また、動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン６８ｂやリセットボタン６８ｃといった所定の操作部が操作された場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。
【７６６７】
また、更新ボタン６８ｂといったリセットボタン６８ｃ以外の特定の操作部が操作された状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始さ

せるか否かを選択することが可能となる。
【７６６８】
また、遊技機本体１２が開放状態であるか否かに関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成に限定されることはなく、遊技機本体１２が開放状態となっていることが本体開放センサ９６の検知結果に基づき特定されている場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体１２が開放状態となった場合にはまず第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、その後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。
【７６６９】
また、設定確認用処理（図６４１）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図６３７）が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【７６７０】
また、設定値更新処理（図６４２）が実行される条件を満たした状態でメイン処理（図６３７）が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【７６７１】
また、設定確認用処理（図６４１）が実行される条件及び設定値更新処理（図６４２）が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理（図６３７）が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【７６７２】
また、チェック用表示では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて各表示用セグメント３２１～３２４が１個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント３２１～３２４が少なくとも１回は発光状態となる構成としてもよい。
【７６７３】
また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行される構成に限定されることはなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。
【７６７４】
また、演算結果記憶エリア２３４の第１～第３履歴エリア３１２～３１４のいずれかにベ

ース値が記憶されていない場合には、その履歴エリア３１２～３１４は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知対象とならない構成としてもよい。この場合、例えば現状エリア３１１及び第１履歴エリア３１２にベース値が記憶されている一方、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４にはベース値が記憶されていない場合には、表示継続期間が経過する度に、現状エリア３１１と第１履歴エリア３１２との間で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象が切り換えられ、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４は報知対象とならないことになる。

【７６７５】

また、演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４には、少数点第２位までの少数として表されるベース値が記憶される構成としたが、これに限定されることはなく、当該ベース値のうち小数点第１位の数字と少数点第２位の数字との組合せの情報が記憶される構成としてもよく、ベース値を算出することを可能とするための遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）と、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４＋Ｋ９５）との組合せの情報が記憶される構成としてもよい。前者の場合には各種エリア３１１～３１４の情報をそのまま表示対象設定エリア２７６に設定することが可能となり、後者の場合には各種エリア３１１～３１４の情報を利用してベース値を算出した後に当該ベース値から抽出した小数点第１位の数字と小数点第２位の数字との情報を表示対象設定エリア２７６に設定することとなる。

【７６７６】

また、演算結果記憶エリア２３４にはベース値を記憶するためのエリアとして、現状エリア３１１及び第１履歴エリア３１２のみが設けられている構成としてもよく、現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２及び第２履歴エリア３１３のみが設けられている構成としてもよい。また、過去のベース値の情報を記憶するための履歴エリアとして４個以上のエリアが設けられている構成としてもよい。

【７６７７】

また、演算結果記憶エリア２３４は各種エリア３１１～３１４がアドレス上固定されており、必要に応じてベース値がそれら各種エリア３１１～３１４においてシフトされる構成に限定されることはなく、各種エリア３１１～３１４がリングバッファとして設けられている構成としてもよい。

【７６７８】

また、態様情報としてベース値が算出される構成に代えて、上記第４７実施形態のように第６１パラメータ～第６８パラメータが算出される構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれには第６１～第６８パラメータの全てが記憶される構成としてもよく、現状エリア３１１には第６１～第６８パラメータが記憶されるものの第１～第３履歴エリア３１２～３１４には第６１パラメータのみといったように一部のパラメータが記憶される構成としてもよい。

【７６７９】

また、態様情報としてベース値に加えて又は代えて、大当たり結果の発生確率が算出されて記憶される構成としてもよく、高頻度サポートモードの発生確率が算出されて記憶される構成としてもよい。

【７６８０】

また、演算結果記憶エリア２３４における各種エリア３１１～３１４においてベース値のシフトが行われる契機は、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数がシフト基準個数以上となった場合に限定されることはなく、所定期間（例えば８時間）が経過した場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される場合にシフトが行われる構成としてもよく、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始さ

れた場合にシフトが行われる構成としてもよく、パチンコ機１０の設定値が変更された場合にシフトが行われる構成としてもよい。またシフトが行われる契機が複数種類存在している構成としてもよい。

【７６８１】

また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされるまでは、第１，第２報知用表示装置２０２のそれぞれにおける表示用セグメント３２１，３２２が発光状態に維持される構成に限定されることはなく、第１，第２報知用表示装置２０２のそれぞれにおける表示用セグメント３２１，３２２が点滅状態とされる構成としてもよい。また、管理開始フラグに「１」がセットされるまでは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において「ｂＬ．－－」→「ｂ１．－－」→「ｂ２．－－」→「ｂ３．－－」という表示が繰り返される構成としてもよい。

【７６８２】

また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされるまでは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となるチェック用表示が行われずに、第１，第２報知用表示装置２０１，２０２のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１，３２２が発光状態又は点滅状態となるとともに、第３，第４報知用表示装置２０３，２０４にて現状のベース値に対応する表示が行われるといったように、管理開始フラグに「１」がセットされていないことに対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７６８３】

また、停電フラグに「１」がセットされていない又はチェックサムが一致しないことにより遊技停止フラグに「１」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態となる構成としてもよい。

【７６８４】

また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が主側ＣＰＵ６３により行われる構成に限定されることはなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置８１により行われる構成としてもよく、表示制御装置８２により行われる構成としてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。

【７６８５】

＜第６８実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７６８６】

図６４４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７６８７】

ステップＳ９４０１～ステップＳ９４０３では上記第６７実施形態におけるメイン処理（

図６３７）のステップＳ８８０１～ステップＳ８８０３と同一の処理を実行する。その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳ９４０４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳ９４０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理が終了される。

【７６８８】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳ９４０５）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。

【７６８９】

その後、チェック中カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳ９４０６）。そして、チェック中カウンタの値が「０」となるまで、ステップＳ９４０６にて待機する。これにより、ステップＳ９４０５にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が継続される。

【７６９０】

その後、ステップＳ９４０７～ステップＳ９４２６の処理を実行する。これらステップＳ９４０７～ステップＳ９４２６の処理内容は、上記第６７実施形態におけるメイン処理（図６３７）のステップＳ８８０６～ステップＳ８８２５と同一である。

【７６９１】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて当該主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理が開始された場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとともにその状況で初期チェック期間が経過するまで動作電力の供給開始時の処理の進行が停止される。これにより、初期チェック期間の途中で設定確認及び設定値更新が実行されないようにすることが可能となり、処理負荷の増加を抑えることが可能となる。また、初期チェック期間の途中で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【７６９２】

＜第６９実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７６９３】

図６４５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７６９４】

ステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８では上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳ９５１９）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場

合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【７６９５】

その後、ステップＳ９５２０以降の処理を実行する。ステップＳ９５２０～ステップＳ９５２５の処理内容は上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９１９～ステップＳ７９２４と同一である。

【７６９６】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８）が終了した後であって残余処理（ステップＳ９５２２～ステップＳ９５２５）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【７６９７】

設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【７６９８】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【７６９９】

主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６４５）には、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（ステップＳ９５１４）及び設定値更新処理（ステップＳ９５１８）よりも実行順序が後の処理として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【７７００】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（ステップＳ９５１４）又は設定値更新処理（ステップＳ９５１８）の実行後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【７７０１】

なお、初期チェック期間が経過するまでステップＳ９５２０以降の処理が開始されない構成としてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表

示が行われている状況で遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【７７０２】
＜第７０実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行される通常時の設定処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７７０３】
図６４６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における通常時の設定処理を示すフローチャートである。なお、通常時の設定処理におけるステップＳ９６０１～ステップＳ９６０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７７０４】
まず非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳ９６０１）。管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳ９６０１：ＮＯ）、チェック用表示のデータを特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９６０２）。当該チェック用表示のデータが表示ＩＣ２６６に供給されることにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の各表示用セグメント３２１～３２４が正常に発光状態となり得るか否かを把握することが可能となる。
【７７０５】
管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳ９６０１：ＹＥＳ）、ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理を実行する。ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理内容は上記第６７実施形態における通常時の設定処理（図６４０）におけるステップＳ９１０７～ステップＳ９１０９と同一である。ステップＳ９６０３～ステップＳ９６０５の処理が実行されることにより、演算結果記憶エリア２３４の各種エリア３１１～３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次報知されるとともに、新たな算出期間の開始直後において現状エリア３１１のベース値が報知される場合には第１，第２報知用表示装置２０１，２０２にて演算初期表示が行われる。
【７７０６】
上記構成によれば管理開始フラグに「１」がセットされていない場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる初期チェック期間となる。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に初期チェック期間となる状況をパチンコ機１０の出荷段階などにおいて管理開始フラグに「１」がセットされていない状況に制限することが可能となる。
【７７０７】
＜第７１実施形態＞
本実施形態では設定値に関する構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７７０８】
図６４７（ａ）～図６４７（ｄ）は主側ＲＯＭ６４に設けられた設定対応記憶エリア３２５を説明するための説明図である。
【７７０９】
設定対応記憶エリア３２５には、パチンコ機１０の設定値に対応させて低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル、並びに設定確認用処理（図６２０）及び設定値更新処理（図６２１）において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定

値を表示させるために利用される設定値の表示データが設定されている。より詳細には、設定対応記憶エリア３２５には第１設定情報記憶エリア３２５ａ、第２設定情報記憶エリア３２５ｂ、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ、第４設定情報記憶エリア３２５ｄ、第５設定情報記憶エリア３２５ｅ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆが設けられている。

【７７１０】

第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのそれぞれには、当否抽選モードが低確率モードである場合に参照される低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、当否抽選モードが高確率モードである場合に参照される高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアと、設定確認用処理（図６２０）及び設定値更新処理（図６２１）において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に現状の設定値を表示させるために利用される設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとが設けられている。第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのそれぞれにおいて、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアとして所定の複数バイトのエリアが確保されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアとして１バイトのエリアが確保されている。したがって、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのそれぞれは複数バイトの記憶容量となっている。この場合、第１設定情報記憶エリア３２５ａの開始アドレスはＡ（１）となっており、第２設定情報記憶エリア３２５ｂの開始アドレスはＡ（２）となっており、第３設定情報記憶エリア３２５ｃの開始アドレスはＡ（３）となっており、第４設定情報記憶エリア３２５ｄの開始アドレスはＡ（４）となっており、第５設定情報記憶エリア３２５ｅの開始アドレスはＡ（５）となっており、第６設定情報記憶エリア３２５ｆの開始アドレスはＡ（６）となっている。

【７７１１】

上記構成において本実施形態における第１形態のパチンコ機１０では、当該パチンコ機１０の設定値として上記３３の実施形態と同様に「設定１」～「設定６」の６段階の設定値が設定されている。この場合、「設定１」～「設定６」のそれぞれで低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相違する一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は相互に同一となっている。したがって、図６４７（ａ）に示すように第１設定情報記憶エリア３２５ａには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。第２設定情報記憶エリア３２５ｂには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定２」に対応する第２低確当否テーブルＬＴ（２）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「２」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７１２】

第３設定情報記憶エリア３２５ｃには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３低確当否テーブルＬＴ（３）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「３」を表示するための表示データが記憶されている。第４設定情報記憶エリア３２５ｄには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定４」に対応する第４低確当否テーブルＬＴ（４）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「４」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７１３】

第５設定情報記憶エリア３２５ｅには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定５」に対応する第５低確当否テーブルＬＴ（５）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「５」を表示するための表示データが記憶されている。第６設定情報記憶エリア３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定６」に対応する第６低確当否テーブルＬＴ（６）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「６」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７１４】

上記第１形態の構成の場合、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなる。その一方、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は１／３０であるため、「設定１」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定６」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

【７７１５】

設定値として「設定１」～「設定６」が設定された第１形態において、特図変動開始処理（図５１８）のステップＳ５０４にて当否判定処理を実行するために、ステップＳ５０３にて実行される当否テーブルの読み出し処理について説明する。図６４８は当否テーブルの読み出し処理を示すフローチャートである。なお、当否テーブルの読み出し処理におけるステップＳ９７０１～ステップＳ９７０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７７１６】

まず主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値を読み出す（ステップＳ９７０１）。設定値カウンタは、当否テーブルを読み出す場合及び設定値の表示データを読み出す場合のそれぞれにおいて設定対応記憶エリア３２５における第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのうちいずれを参照すべきであるのかを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【７７１７】

その後、設定対応記憶エリア３２５における第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのうち、ステップＳ９７０１にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する（ステップＳ９７０２）。設定値カウンタは上記第６５実施形態と同様に「１」～「６」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「１」である場合には第１設定情報記憶エリア３２５ａを選択し、設定値カウンタの値が「２」である場合には第２設定情報記憶エリア３２５ｂを選択し、設定値カウンタの値が「３」である場合には第３設定情報記憶エリア３２５ｃを選択し、設定値カウンタの値が「４」である場合には第４設定情報記憶エリア３２５ｄを選択し、設定値カウンタの値が「５」である場合には第５設定情報記憶エリア３２５ｅを選択し、設定値カウンタの値が「６」である場合には第６設定情報記憶エリア３２５ｆを選択する。

【７７１８】

この選択に際しては主側ＲＯＭ６４に予め記憶された対応テーブルが参照される。当該対応テーブルには設定値カウンタの値と第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの開始アドレスとの対応関係が定められている。詳細には、設定値カウンタの「１」の値に対応させて第１設定情報記憶エリア３２５ａの開始アドレスであるＡ（１）が設定されており、設定値カウンタの「２」の値に対応させて第２設定情報記憶エリア３２５ｂの開始アドレスであるＡ（２）が設定されており、設定値カウンタの「３」の値に対応させて第３設定情報記憶エリア３２５ｃの開始アドレスであるＡ（３）が設定されており、設定値カウンタの「４」の値に対応させて第４設定情報記憶エリア３２５ｄの開始アドレスであるＡ（４）が設定されており、設定値カウンタの「５」の値に対応させて第５設定情報

記憶エリア３２５ｅの開始アドレスであるＡ（５）が設定されており、設定値カウンタの「６」の値に対応させて第６設定情報記憶エリア３２５ｆの開始アドレスであるＡ（６）が設定されている。

【７７１９】

その後、現状の当否抽選モードが低確率モードであれば（ステップＳ９７０３：ＮＯ）、ステップＳ９７０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから低確率モードの当否テーブルを読み出す（ステップＳ９７０４）。一方、現状の当否抽選モードが高確率モードであれば（ステップＳ９７０３：ＹＥＳ）、ステップＳ９７０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから高確率モードの当否テーブルを読み出す（ステップＳ９７０５）。

【７７２０】

上記のように当否テーブルの読み出し処理が実行されることにより、設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから、現状の当否抽選モードに対応する当否テーブルが読み出される。そして、特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）では、その読み出した当否テーブルを利用して、今回の遊技回が大当たり結果に対応しているか否かを判定する。

【７７２１】

次に、主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている状況で第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動された場合における処理について説明する。この場合、第２タイマ割込み処理（図６２８）では設定値更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳ８４０３）。図６４９は設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７７２２】

まず主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの値を読み出す（ステップＳ９８０１）。その後、設定対応記憶エリア３２５における第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのうち、ステップＳ９８０１にて読み出した設定値カウンタの値に対応する記憶エリアを選択する（ステップＳ９８０２）。設定値カウンタは上記第６５実施形態と同様に「１」～「６」のいずれかの値を取るように構成されており、設定値カウンタの値が「１」である場合には第１設定情報記憶エリア３２５ａを選択し、設定値カウンタの値が「２」である場合には第２設定情報記憶エリア３２５ｂを選択し、設定値カウンタの値が「３」である場合には第３設定情報記憶エリア３２５ｃを選択し、設定値カウンタの値が「４」である場合には第４設定情報記憶エリア３２５ｄを選択し、設定値カウンタの値が「５」である場合には第５設定情報記憶エリア３２５ｅを選択し、設定値カウンタの値が「６」である場合には第６設定情報記憶エリア３２５ｆを選択する。この選択に際しては当否テーブルの読み出し処理（図６４８）と同様に主側ＲＯＭ６４に予め記憶された対応テーブルが参照される。

【７７２３】

その後、ステップＳ９８０２にて選択した設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから設定値の表示データを読み出す（ステップＳ９８０３）。そして、その読み出した設定値の表示データを第４報知用表示装置２０４に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９８０４）。また、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示を第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に表示させるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳ９８０５）。

【７７２４】

上記のように設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理が実行されることにより、ステップＳ９８０５にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示

データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置２０１～２０３にて行われるとともに、ステップＳ９８０４にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。これにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【７７２５】

なお、主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている状況で第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動された場合に実行される設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ８４０５）においても、設定値の表示データの設定に関して、上記設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）と同様の処理が実行される。

【７７２６】

ここで、第１形態のパチンコ機１０においては当該パチンコ機１０の設定値として「設定１」～「設定６」の６段階の設定値が設定されていたが、パチンコ機１０の機種や型式によっては６段階よりも少ない設定値が利用される場合がある。具体的には、図６４７（ｂ）の説明図に示す第２形態のパチンコ機１０では「設定１」、「設定３」及び「設定６」の３段階の設定値が設定されており、図６４７（ｃ）の説明図に示す第３形態のパチンコ機１０では「設定１」、「設定２」、「設定３」及び「設定４」の４段階の設定値が設定されており、図６４７（ｄ）の説明図に示す第４形態のパチンコ機１０では「設定１」の１段階の設定値のみが設定されている。この場合に、第２～第４形態のいずれのパチンコ機１０であっても第１形態のパチンコ機１０と同様に、６段階の設定値の設定を可能とする第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される。

【７７２７】

第２形態のパチンコ機１０において設定対応記憶エリア３２５が利用される場合について詳細には、図６４７（ｂ）の説明図に示すように、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには「設定１」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１高確当否テーブルＨＴ（１）が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７２８】

第２設定情報記憶エリア３２５ｂ及び第５設定情報記憶エリア３２５ｅには「設定３」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第２設定情報記憶エリア３２５ｂ及び第５設定情報記憶エリア３２５ｅには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３低確当否テーブルＬＴ（３）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３高確当否テーブルＨＴ（３）が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「３」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７２９】

第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆには「設定６」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第６設定情報記憶エリア３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定６」に対応する第６低確当否テーブルＬＴ（６）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定６」に対応する第６高確当否テーブルＨＴ（６）が記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリア

に「６」を表示するための表示データが記憶されている。
【７７３０】
上記第２形態の構成の場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される構成であっても、これら第１～６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの数である６個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率も大きい設定値ほど高くなる。なお、「設定１」における高確率モードの大当たり確率は、「設定６」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率である。
【７７３１】
上記第２形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値カウンタの値が「１」の場合及び「４」の場合のいずれであっても「設定１」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「２」の場合及び「５」の場合のいずれであっても「設定３」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「３」の場合及び「６」の場合のいずれであっても「設定６」に対応する当否テーブルが読み出される。
【７７３２】
当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、３段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。
【７７３３】
上記第２形態の構成の場合、６段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア３２５が利用される場合において３段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることが可能である。つまり、使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが割り当てられているとともに、３段階の設定値が昇順で１個ずつ配列された態様を１グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「３」→「６」→「１」→「３」→「６」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン６８ｃの１回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が１回ずつ表示される場合を１表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。
【７７３４】
設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、３段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図６４９）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。
【７７３５】
なお、第２形態のパチンコ機１０において第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第２設定情報記憶エリア３２５ｂに「設定１」に対応する各種情報が記憶されており、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄに「設定３」に対応する各種情報が記憶されており、第５設定情報記憶エリア３２５ｅ及び第６設定情報記憶エリア３

２５ｆに「設定６」に対応する各種情報が記憶されている構成としてもよい。つまり、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが割り当てられているとともに、同一の設定値が設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに設定されている構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「１」→「３」→「３」→「６」→「６」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。

【７７３６】

第３形態のパチンコ機１０において設定対応記憶エリア３２５が利用される場合について詳細には、図６４７（ｃ）の説明図に示すように、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第２設定情報記憶エリア３２５ｂには「設定１」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第１設定情報記憶エリア３２５ａ及び第２設定情報記憶エリア３２５ｂには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７３７】

第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには「設定２」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第３設定情報記憶エリア３２５ｃ及び第４設定情報記憶エリア３２５ｄには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定２」に対応する第２低確当否テーブルＬＴ（２）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「２」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７３８】

第５設定情報記憶エリア３２５ｅには「設定３」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第５設定情報記憶エリア３２５ｅには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定３」に対応する第３低確当否テーブルＬＴ（３）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「３」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７３９】

第６設定情報記憶エリア３２５ｆには「設定４」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第６設定情報記憶エリア３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定４」に対応する第４低確当否テーブルＬＴ（４）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「４」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７４０】

上記第３形態の構成の場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される構成であっても、これら第１～６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの数である６個よりも少ない段階数の設定値が設定されている。そして、低確率モードにおいて大当たり結果となる確率は大きい設定値ほど高くなり、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率はいずれの設定値であっても同一となる。なお、高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は１／３０であるため、「設定１」であっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は「設定４」における低確率モードの大当たり確率よりも高い確率となる。

【７７４１】

上記第３形態の構成の場合、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値カウンタの値が「１」の場合及び「２」の場合のいずれであっても「設定１」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「３」の場合及び「４」の場合のいずれであっても「設定２」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「５」の場合には「設定３」に対応する当否テーブルが読み出され、設定値カウンタの値が「６」の場合には「設定４」に対応する当否テーブルが読み出される。

【７７４２】

当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、４段階の設定値が設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７４３】

上記第３形態の構成の場合、６段階の設定値を設定可能である設定対応記憶エリア３２５が利用される場合において４段階の設定値が設定されているため、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の段階数を、使用対象となる設定値の段階数で割り切ることができない。この場合に、「設定１」及び「設定２」のそれぞれについては設定値カウンタの値との関係で連続する２個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｄが割り当てられているとともに、「設定３」及び「設定４」のそれぞれについては１個の設定情報記憶エリア３２５ｅ，３２５ｆが割り当てられている。これにより、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「１」→「２」→「２」→「３」→「４」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。

【７７４４】

設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、４段階の設定値が設定されている場合であっても、当該設定処理（図６４９）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７４５】

なお、設定値更新処理（図６２１）においてリセットボタン６８ｃの１回の操作に対して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における設定値の表示が変更されるようにする上では、設定値カウンタの値との関係で連続する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに同一の設定値に対応する各種情報が設定されてないようにすることが好ましい。例えば、第１設定情報記憶エリア３２５ａに「設定１」に対応する各種情報を設定し、第２設定情報記憶エリア３２５ｂに「設定２」に対応する各種情報を設定し、第３設定情報記憶エリア３２５ｃに「設定３」に対応する各種情報を設定し、第４設定情報記憶エリア３２５ｄに「設定４」に対応する各種情報を設定し、第５設定情報記憶エリア３２５ｅに「設定１」に対応する各種情報を設定し、第６設定情報記憶エリア３２５ｆに「設定２」に対応する各種情報を設定する構成が考えられる。この場合、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「２」→「３」→「４」→「１」→「２」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。

【７７４６】

第４形態のパチンコ機１０において設定対応記憶エリア３２５が利用される場合について詳細には、図６４７（ｄ）の説明図に示すように、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに「設定１」に対応する各種情報が記憶されている。つまり、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには、低確率モードの当否テーブルを記憶す

るための記憶エリアに「設定１」に対応する第１低確当否テーブルＬＴ（１）が記憶されており、高確率モードの当否テーブルを記憶するための記憶エリアに「設定１」～「設定６」で共通となる共通高確当否テーブルＨＴが記憶されており、設定値の表示データを記憶するための記憶エリアに「１」を表示するための表示データが記憶されている。

【７７４７】

上記第４形態の構成の場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆを有する設定対応記憶エリア３２５が利用される構成であっても、１種類の設定値のみが設定されている。このように１種類の設定値のみが設定されている構成であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）では設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から当否テーブルを読み出す構成である。これにより、１種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７４８】

上記第４形態の構成の場合、設定値を設定する必要がないため基本的には設定値更新処理（図６２１）を実行する必要がないが、設定値の異常が発生した場合には設定値更新処理（図６２１）が実行され得る。この場合、第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに対して「設定１」が割り当てられている。したがって、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→「１」→・・・というように「１」の表示が継続されることとなる。

【７７４９】

設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）では、設定値の段階数がいずれであったとしても設定値カウンタの値に対応する設定情報記憶エリア３２５から設定値の表示データを読み出す構成である。これにより、１種類の設定値のみが設定されている場合であっても、当該設定処理（図６４９）の処理構成を６段階の設定値が設定されている場合と同一の処理構成とすることが可能となる。

【７７５０】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７７５１】

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、第２形態～第４形態のパチンコ機１０では、設定値に対応する当否テーブルを記憶するための設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが第１所定数（具体的には６個）設けられている構成において使用対象となる設定値の種類数は第１所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数である第１形態のパチンコ機１０と設定対応記憶エリア３２５に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合におけるパチンコ機１０の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。

【７７５２】

設定値更新処理（ステップＳ７９１８）ではリセットボタン６８ｃが操作される度に特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値カウンタの数値情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された数値情報に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの当否テーブルが当否判定処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で当否判定処理が実行されることとなる。この場合に、設定され得る設定値の各当否テーブルは少なくとも１個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに記憶されている構成であって、第１所定数の一部であって複数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには同一の当否テーブルが記憶されている構成であることにより、第１所定数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの全てに当否テーブルが記憶されている。これにより、第１所定数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆをそのまま利用すると

もに設定値カウンタを利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第１所定数よりも少ない数とすることが可能となる。

【７７５３】

設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから当否テーブルを読み出し、その読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、当否判定処理の実行に際して当否テーブルを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【７７５４】

設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される状況においては、設定値カウンタの数値情報に対応する設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆから設定値の表示データを読み出し、その読み出した設定値の表示データに対応する表示を第４報知用表示装置２０４にて行わせる構成である。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示データを読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【７７５５】

使用対象となる設定値の段階数は、設定対応記憶エリア３２５において設定可能な設定値の最大の段階数の約数であって、当該最大の段階数とは異なる数となっている。この場合に、使用対象となる設定値のそれぞれに対して同一数の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが割り当てられているとともに、３段階の設定値が昇順で１個ずつ配列された態様を１グループとした場合にそのグループが繰り返されるように第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに対する設定値の割り当てが行われている。これにより、設定値更新処理（図６２１）において設定値カウンタの値が「１」である状況からリセットボタン６８ｃが繰り返し操作された場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示される設定値は、「１」→「３」→「６」→「１」→「３」→「６」→「１」→・・・の順で変更されることとなる。つまり、リセットボタン６８ｃの１回の操作に対して異なる設定値の表示に変更されるとともに、設定可能な設定値が１回ずつ表示される場合を１表示周回とした場合に一定の態様の表示周回が繰り返されることとなる。よって、設定値の更新操作を行い易くなる。

【７７５６】

なお、高確率モードの当否テーブルが設定値に応じて変化しない構成においては、高確率モードの当否テーブルが、設定対応記憶エリア３２５の第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆに記憶されているのではなく、主側ＲＯＭ６４における設定対応記憶エリア３２５とは異なる記憶エリアに記憶されている構成としてもよい。

【７７５７】

また、使用対象となる設定値が１個のみである場合にはその設定値に対応する当否テーブルが１個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには当否テーブルが設定されない構成としてもよい。また、使用対象となる設定値が複数段階ではあるもののその段階数が第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆの数よりも少ない場合には、それら各設定値に対応する当否テーブルはそれぞれ対応する１個の設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆのみに設定されるとともに残りの設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆには当否テーブルが設定されない構成としてもよい。当該構成においては当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５に対応する数値情報が設定値カウンタにおいて選択され得ない数値情報とすることで、当否テーブルが設定されていない設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆが、当否テーブルの読み出しや設定値の表示データの読み出しに際して選択されてしまわないようにすることが可能となる。

【７７５８】

＜第７２実施形態＞

上記第７１実施形態では６段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア３２５を利用する構成としたが、本実施形態では３段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア３２６を利用する。

【７７５９】

図６５０（ａ）～図６５０（ｃ）は主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている設定対応記憶エリア３２６を説明するための説明図である。

【７７６０】

設定対応記憶エリア３２６には、第１設定情報記憶エリア３２６ａ、第２設定情報記憶エリア３２６ｂ及び第３設定情報記憶エリア３２６ｃが設けられている。図６５０（ａ）に示す第１形態のパチンコ機１０では第１設定情報記憶エリア３２６ａに「設定１」に対応する各種情報が設定されており、第２設定情報記憶エリア３２６ｂに「設定２」に対応する各種情報が設定されており、第３設定情報記憶エリア３２６ｃに「設定３」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第１形態のパチンコ機１０では設定対応記憶エリア３２６において設定可能な最大数分の設定値が設定されている。

【７７６１】

図６５０（ｂ）に示す第２形態のパチンコ機１０では第１～第３設定情報記憶エリア３２６ａ～３２６ｃの全てに「設定１」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第２形態のパチンコ機１０では３段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア３２６を利用して、１種類の設定値のみが設定されている。

【７７６２】

図６５０（ｃ）に示す第３形態のパチンコ機１０では、第１設定情報記憶エリア３２６ａ及び第２設定情報記憶エリア３２６ｂに「設定１」に対応する各種情報が設定されており、第３設定情報記憶エリア３２６ｃに「設定３」に対応する各種情報が設定されている。つまり、第３形態のパチンコ機１０では３段階の設定値を設定可能な設定対応記憶エリア３２６を利用して、２段階の設定値が設定されている。

【７７６３】

上記構成によれば３段階の設定値を設定することが可能な設定対応記憶エリア３２６を、３段階の設定値よりも少ない段階数の設定値が使用対象となる第２形態及び第３形態のパチンコ機１０に対してそのまま流用することが可能となる。また、上記第７１実施形態と同様に、当否テーブルの読み出し処理（図６４８）の処理構成及び設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（図６４９）の処理構成を、第１～第３形態のパチンコ機１０において共通して利用することが可能となる。

【７７６４】

＜第７３実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）又は設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている場合に、パチンコ機１０の前面側から視認可能となる表示部にて所定の報知が実行される点で上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７７６５】

図６５１（ａ）は、パチンコ機１０の前面を生じさせる窓パネル５２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となる領域に設けられた各種表示部を説明するための説明図である。

【７７６６】

各種表示部として、特図表示部３７ａと、特図保留表示部３７ｂと、普図表示部３８ａと、普図保留表示部３８ｂとが設けられている。これらの機能は上記第３３実施形態と同一である。特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａは横並びとなるように設けられているが、これら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａに対して横並びとなるようにしてラウンド表示部３３０が設けられている。

【７７６７】

ラウンド表示部３３０は、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａと同様に、７個の表示用セグメント３３１～３３７を有している。７個の表示用セグメント３３１～３３７はいずれも同一形状及び同一サイズとなる棒状の発光領域となっており、「８」の字を生じさせるように配列されている。７個の表示用セグメント３３１～３３７は個別に発光制御される。

【７７６８】

ラウンド表示部３３０では、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数が報知される。本実施形態では当否判定処理にて大当たり当選となった場合に選択され得る大当たり結果として、ラウンド遊技の実行回数が相対的に少ない開閉実行モードへの移行契機となる第１大当たり結果と、ラウンド遊技の実行回数が相対的に多い開閉実行モードへの移行契機となる第２大当たり結果とが存在している。具体的には、第１大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が２回実行され、第２大当たり結果を契機とした開閉実行モードではラウンド遊技が１６回実行される。

【７７６９】

なお、第１大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。また、第２大当たり結果には、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが低確率モードとなるとともにサポートモードが低頻度サポートモードとなる大当たり結果と、開閉実行モードの終了後に当否抽選モードが高確率モードとなるとともにサポートモードが高頻度サポートモードとなる大当たり結果とが存在している。

【７７７０】

図６５１（ｂ）はラウンド表示部３３０の表示内容を説明するための説明図である。

【７７７１】

ラウンド表示部３３０は、いずれかの大当たり結果を契機とした開閉実行モードが開始される場合に、全ての表示用セグメント３３１～３３７が消灯状態となった非表示状態から、少なくとも一部の表示用セグメント３３１～３３７が発光状態となる表示状態となる。開閉実行モードが継続している状況においては当該開閉実行モードの開始時にラウンド表示部３３０に表示された表示内容が維持される。そして、開閉実行モードが終了する場合にラウンド表示部３３０が表示状態から非表示状態となる。

【７７７２】

２回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１～第４表示用セグメント３３１～３３４が消灯状態となり、第５～第７表示用セグメント３３５～３３７が点灯状態となる。１６回のラウンド遊技が実行されることとなる開閉実行モードにおいては図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１～第４表示用セグメント３３１～３３４が点灯状態となり、第５～第７表示用セグメント３３５～３３７が消灯状態となる。これにより、遊技ホールの管理者はパチンコ機１０にて開閉実行モードが実行されている場合にはラウンド表示部３３０を確認することで、その開閉実行モードがいずれの種類の開閉実行モードに対応しているのかを把握することが可能となる。

【７７７３】

主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている場合にはラウンド表示部３３０にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている場合には図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１表示用セグメント３３１、第３表示用セグメント３３３、第５表示用セグメント３３５及び第７表示用セグメント３３７が消灯状態となり、第２表示用セグメント３３２、第４表示用セグメント３３４及び第６表示用セグメント３３６が点灯状態となる。

【７７７４】
設定値更新処理（ステップＳ７９１８）に対応するラウンド表示部３３０における表示は、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が開始された場合に開始され、設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とは異なっており、さらに後述する設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部３３０を確認することで設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部３３０を利用して行うことが可能となる。
【７７７５】
主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理（図６１９）にて設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている場合にはラウンド表示部３３０にてそれに対応する表示が行われる。具体的には、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている場合には図６５１（ｂ）に示すように、ラウンド表示部３３０の第１表示用セグメント３３１、第３表示用セグメント３３３、第５表示用セグメント３３５及び第７表示用セグメント３３７が点灯状態となり、第２表示用セグメント３３２、第４表示用セグメント３３４及び第６表示用セグメント３３６が消灯状態となる。
【７７７６】
設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に対応するラウンド表示部３３０における表示は、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が開始された場合に開始され、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が終了された場合に終了される。この表示内容は、開閉実行モードが実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とは異なっており、さらに設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される場合にラウンド表示部３３０に表示される表示内容とも異なっている。これにより、遊技ホールの管理者はラウンド表示部３３０を確認することで設定確認用処理（ステップＳ７９１４）が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。また、このような把握を、ラウンド表示部３３０を利用して行うことが可能となる。
【７７７７】
メイン処理（図６１９）において設定確認用処理（ステップＳ７９１４）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行される状況では、遊技を進行させるための処理は実行されない。したがって、開閉実行モードが実行されている状況において設定確認用処理（ステップＳ７９１４）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）が実行されることはない。また、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）のうち一方が実行されている状況において他方が実行されることもない。したがって、ラウンド表示部３３０をそれぞれの表示を行うための表示部として兼用したとしても、各表示を行うべき状況が重複して発生してしまうことはない。
【７７７８】
なお、ラウンド表示部３３０の表示内容は上記の表示内容に限定されることはなく、それぞれの状況であることをラウンド表示部３３０の表示内容から区別することが可能であれば任意であり、例えば設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）のうち一方は第１～第７表示用セグメント３３１～３３７の全てが点灯状態となる構成としてもよい。また、設定確認用処理（ステップＳ７９１４）に対応する表示及び設定値更新処理（ステップＳ７９１８）のうち一方は第１～第７表示用セグメント３３１～３３７の全てが点灯状態となるとともにその状態が維持され、他方は第１～第７表示用セグメント３３１～３３７の全てが点滅状態となる構成としてもよい。
【７７７９】
また、ラウンド表示部３３０にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成に代えて、特図表示部３７ａにてこれら表示が行われる構成と

してもよく、普図表示部３８ａにてこれら表示が行われる構成としてもよい。また、特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ及びラウンド表示部３３０のいずれか１個の表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われ、他の１個の表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７７８０】

また、第１作動口３３への遊技球の入球に基づき取得された保留情報と第２作動口３４への遊技球の入球に基づき取得された保留情報とが区別して記憶されるとともに、特図表示部３７ａとして、第１作動口３３に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第１特図表示部と、第２作動口３４に対応する保留情報を契機とした遊技回が実行される第２特図表示部とが設けられた構成においては、第１特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第２特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示及び設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよく、第１特図表示部にて設定確認用処理に対応する表示が行われるとともに第２特図表示部にて設定値更新処理に対応する表示が行われる構成としてもよい。

【７７８１】

また、設定確認用処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよく、設定確認用処理が実行されている状況であること又は設定値更新処理が実行されている状況であることを表示するための専用の表示部が設けられている構成としてもよい。この場合、当該専用の表示部が主側ＣＰＵ６３により表示制御される構成としてもよく、音声発光制御装置８１又は表示制御装置８２により表示制御される構成としてもよい。

【７７８２】

＜第７４実施形態＞

本実施形態ではメイン処理及び第１タイマ割込み処理の処理構成が上記第６５実施形態と相違している。以下、上記第６５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７７８３】

図６５２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９２３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７７８４】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳ９９０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【７７８５】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳ９９０２）。内部機能レジスタ設定処理では、上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０２と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６５３）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【７７８６】

その後、第２タイマ割込み処理（図６２８）について割込み許可の設定を行う（ステップＳ９９０３）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６２８）が第２割込み周期で割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６５３）については割込み許可の設

定が行われない。これにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）は依然として割込みが禁止された状態に維持される。

【７７８７】

その後、ステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理を実行する。これらステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理内容は上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９０５～ステップＳ７９１８と同一である。

【７７８８】

ステップＳ９９０４～ステップＳ９９１７の処理を終了した後は、第１タイマ割込み処理（図６５３）について割込み許可の設定を行う（ステップＳ９９１８）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）が第１割込み周期で割り込んで起動される。つまり、第１タイマ割込み処理（図６２２）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６２８）が第２割込み周期で割り込んで起動される。その後、ステップＳ９９１９～ステップＳ９９２３では上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９２０～ステップＳ７９２４と同一の処理を実行する。

【７７８９】

図６５３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理は既に説明したとおり第１割込み周期である４ミリ秒周期で定期的に起動される。また、第１タイマ割込み処理に対応するプログラムは特定制御用のプログラムに設定されている。

【７７９０】

まず第１タイマ割込み処理（図６５３）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳＡ１０１）。第１タイマ割込み処理（図６５３）の発生が禁止されることにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）の発生が禁止されることにより、第１タイマ割込み処理（図６５３）の実行途中において仮に第１割込み周期が経過してしまったとしても第１タイマ割込み処理（図６５３）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生が禁止されることにより、第２割込み周期が経過したとしても第１タイマ割込み処理（図６５３）に対して第２タイマ割込み処理（図６２８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【７７９１】

その後、ステップＳＡ１０２～ステップＳＡ１２１では上記第６５実施形態における第１タイマ割込み処理（図６２２）のステップＳ８２０２～ステップＳ８２２１と同一の処理を実行する。ステップＳＡ１０７にて肯定判定をした場合、又はステップＳＡ１２１の処理を実行した場合、第１タイマ割込み処理（図６５３）及び第２タイマ割込み処理（図６２８）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳＡ１２２）。

【７７９２】

上記構成によればメイン処理（図６５２）において動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においては第２タイマ割込み処理（図６２８）の割込みは許可される一方、第１タイマ割込み処理（図６５３）の割込みは許可されない。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても第２タイマ割込み処理（図６２８）による第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御の実行は可能とする一方、第１タイマ割込み処理（図６５３）による遊技の進行を制御するための処理は実行されないようにすることが可能となる。

【７７９３】

また、第１タイマ割込み処理（図６５３）は第２タイマ割込み処理（図６２８）に対して割り込んで起動されないとともに、第２タイマ割込み処理（図６２８）は第１タイマ割込み処理（図６５３）に対して割り込んで起動されない。これにより、タイマ割込み処理が重複して起動されないようにすることが可能となる。

【７７９４】

＜第７５実施形態＞

本実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値を表示するための構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【７７９５】

本実施形態であっても上記第６７実施形態と同様に、非特定制御用のワークエリア２２３には通常用カウンタエリア２３１が設けられている。通常用カウンタエリア２３１には上記第４７実施形態と同様に通常用の一般入賞カウンタ２３１ａ、通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂ、通常用の第１作動カウンタ２３１ｃ、通常用の第２作動カウンタ２３１ｄ及び通常用のアウトカウンタ２３１ｅが設けられている。大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況において、一般入賞口３１に１個の遊技球が入球した場合には通常用の一般入賞カウンタ２３１ａの値が１加算され、特電入賞装置３２に１個の遊技球が入球した場合には通常用の特電入賞カウンタ２３１ｂの値が１加算され、第１作動口３３に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第１作動カウンタ２３１ｃの値が１加算され、第２作動口３４に１個の遊技球が入球した場合には通常用の第２作動カウンタ２３１ｄの値が１加算され、アウト口２４ａに１個の遊技球が入球した場合には通常用のアウトカウンタ２３１ｅの値が１加算される。そして、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況における通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ９１～Ｋ９５とした場合にベース値は以下のものとなる。

・ベース値：遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４＋Ｋ９５）の割合。

【７７９６】

非特定制御用のワークエリア２２３には通常用カウンタエリア２３１以外にも演算結果記憶エリア２３４が設けられている。演算結果記憶エリア２３４には上記第６７実施形態と同様に、ベース値の情報を格納するための記憶エリアとして、現状エリア３１１と、第１履歴エリア３１２と、第２履歴エリア３１３と、第３履歴エリア３１４とが設けられている（図６３１参照）。現状エリア３１１には結果演算処理（図６５４）にて算出された直近のベース値が格納される。第１履歴エリア３１２には１回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第２履歴エリア３１３には２回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。第３履歴エリア３１４には３回前の算出期間における最終的なベース値が格納される。

【７７９７】

図６５４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における結果演算処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理（図６３８）における管理用処理（ステップＳ８９２０）では上記第４７実施形態における管理用処理（図５７５）と同様にステップＳ３８０３にて非特定制御に対応する処理である管理実行処理のプログラムを読み出す。そして、この管理実行処理（図５７６）では上記第４７実施形態と同様にステップＳ３９０８にてチェック処理を実行する。このチェック処理において結果演算処理を実行するとともに後述する表示用処理（図６５５）を実行する。また、結果演算処理におけるステップＳＡ２０１～ステップＳＡ２１７の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【７７９８】

まずベース値の演算処理を実行する（ステップＳＡ２０１）。当該演算処理では、上記第６７実施形態と同様に通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を利用してベース値を算出する。ここで、本実施形態ではベース値の演算が結果演算処理の１回の処理回で完了するのではなく、結果演算処理の処理回が所定の複数回実行され

ることにより完了する。
【７７９９】
具体的には、新たにベース値の演算が開始されることとなる結果演算処理の所定の処理回ではステップＳＡ２０１にて、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値をＫ９１～Ｋ９５とした場合に、Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」と、Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」と、遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ９１＋Ｋ９２＋Ｋ９３＋Ｋ９４＋Ｋ９５）と、を演算して、それら各演算結果を非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して１回後の処理回の結果演算処理のステップＳＡ２０１において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、遊技球の合計払出個数（Ｋ９１×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９２×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９３×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ９４×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）を演算して、その演算結果を上記演算中記憶エリアに記憶させる。その後、上記所定の処理回に対して２回後の処理回の結果演算処理のステップＳＡ２０１において、上記演算中記憶エリアに記憶された各種情報を利用して、上記ベース値を演算する。
【７８００】
つまり、本実施形態では一のベース値を算出するために結果演算処理を３回実行する必要がある。この場合に、結果演算処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）にて呼び出されて実行されるため、第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）が経過する度に実行されることとなる。したがって、一のベース値は約１２ミリ秒周期で算出されることとなる。但し、これに限定されることはなく一のベース値が算出される周期は１２ミリ秒周期よりも短い周期としてもよく、１２ミリ秒周期よりも長い周期としてもよい。
【７８０１】
上記のように結果演算処理の処理回を複数回実行することで一のベース値を算出する構成とすることにより、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することが可能となる。特に、結果演算処理は非特定制御に対応する処理として実行されるため、結果演算処理を実行するためには非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを読み出す処理だけではなく、特定制御に対応する処理において利用された主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報を退避させる必要がある。この場合に、ベース値を算出するための処理負荷を軽減することで、結果演算処理の処理負荷を軽減することが可能となり、結果的に非特定制御に対応する処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【７８０２】
一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、結果演算処理の各処理回におけるベース値の算出途中の各情報は非特定制御用のワークエリア２２３に書き込まれる。これにより、結果演算処理の一の処理回と次の処理回との間で特定制御に対応する処理が実行されることに伴って、非特定制御に対応する処理において利用された主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が消去されるとしても、ベース値の算出途中の各情報を記憶保持することが可能となる。
【７８０３】
一のベース値を算出するために結果演算処理の処理回が複数回実行される構成であっても、新たなベース値を算出するための結果演算処理の最初の処理回において通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値が全て抽出され、その抽出された値を利用してその算出回のベース値が算出される。これにより、一のベース値を算出している途中で通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値が変更されたとしても、その値の変更の影響を受けないようにしながら一のベース値を算出することが可能となる。
【７８０４】

ステップＳＡ２０１にてベース値の演算処理を実行した後は、今回の処理回の結果演算処理にて一のベース値の算出が完了したか否かを判定する（ステップＳＡ２０２）。一のベース値の算出が完了していない場合（ステップＳＡ２０２：ＮＯ）、ステップＳＡ２０３～ＳＡ２０５の処理を実行しないことにより演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１へのベース値の上書きを実行しない。

【７８０５】

一のベース値の算出が完了している場合（ステップＳＡ２０２：ＹＥＳ）、その算出が完了したベース値を現状エリア３１１に上書きする（ステップＳＡ２０３）。その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたシフト契機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０４）。本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）となった後に新たなベース値の算出が完了した場合に、演算結果記憶エリア２３４におけるデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が実行される。このデータシフト処理では、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトした後に、現状エリア３１１を「０」クリアする。シフト契機フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後であってデータシフト処理を実行する前の状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８０６】

シフト契機フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ２０４：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたシフト時の演算完了フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ２０５）。シフト時の演算完了フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後において一のベース値の算出が完了したことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８０７】

ステップＳＡ２０２にて否定判定をした場合、ステップＳＡ２０４にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ２０５の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０６）。管理開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＡ２０６：ＮＯ）、管理開始前用処理を実行する（ステップＳＡ２０７）。管理開始前用処理では、上記第６７実施形態における結果演算処理（図６３５）のステップＳ８６０４～ステップＳ８６０８の処理を実行する。

【７８０８】

管理開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ２０６：ＹＥＳ）、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト契機フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２０８）。シフト契機フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＡ２０８：ＮＯ）、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅの値を全て合計することで合計個数を算出する（ステップＳＡ２０９）。そして、その算出した合計個数がシフト基準個数である６００００個以上であるか否かを判定する（ステップＳＡ２１０）。

【７８０９】

ステップＳＡ２１０にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト契機フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ２１１）。また、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたシフト前表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ２１２）。シフト前表示フラグは、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことに対応するシフト前表示を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８１０】
シフト契機フラグに「１」がセットされておりステップＳＡ２０８にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト時の演算完了フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ２１３）。シフト時の演算完了フラグは、既に説明したとおり上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後において一のベース値の算出が完了した場合に「１」がセットされる。ステップＳＡ２１３にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト契機フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ２１４）。また、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト時の演算完了フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ２１５）。
【７８１１】
その後、データシフト処理を実行する（ステップＳＡ２１６）。データシフト処理では、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶された情報を、第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４、第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３、現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２の順序でシフトした後に、現状エリア３１１を「０」クリアする。これにより、２回前の算出期間における最終的なベース値が３回前の算出期間における最終的なベース値として第３履歴エリア３１４に記憶され、１回前の算出期間における最終的なベース値が２回前の算出期間における最終的なベース値として第２履歴エリア３１３に記憶され、現状の算出期間において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した後に算出されたベース値が１回前の算出期間における最終的なベース値として第１履歴エリア３１２に記憶される。また、現状エリア３１１はベース値が何ら記憶されていない状態となる。なお、データシフト処理では上記のような情報のシフトを行う場合、ＬＤＩＲ命令を利用する。ＬＤＩＲ命令では、情報の記憶元のエリアのアドレスと情報の記憶先のエリアのアドレスとを指定することで、記憶元のエリアに記憶された情報が記憶先のエリアにシフト（コピー）されることとなる。その後、通常用カウンタエリア２３１の各カウンタ２３１ａ～２３１ｅを全て「０」クリアする（ステップＳＡ２１７）。
【７８１２】
図６５５は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示用処理を示すフローチャートである。なお、表示用処理におけるステップＳＡ３０１～ステップＳＡ３２０の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。
【７８１３】
まず非特定制御用のワークエリア２２３における管理開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ３０１）。ステップＳＡ３０１にて否定判定をした場合、上記第６７実施形態における表示用処理（図６３６）のステップＳ８７１４と同様に、現状エリア３１１からベース値を読み出し、その読み出したベース値における小数点第１位の数字及び小数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳＡ３０２）。当該演算結果データに対応する表示データが表示ＩＣ２６６に送信されることにより、現状エリア３１１のベース値における小数点第１位の数字が第３報知用表示装置２０３にて表示され、現状エリア３１１のベース値における小数点第２位の数字が第４報知用表示装置２０４にて表示される。上記構成であることにより、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においては過去の算出期間におけるベース値は報知されることなく、現状の算出期間において算出されているベース値のみが報知される。なお、管理開始フラグに「１」がセットされていない状況においてベース値が報知される場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容は上記第６７実施形態と同様である。
【７８１４】
ステップＳＡ３０１にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた切換タイミングカウンタの値を１減算する（ステップＳＡ３０３）。切換タイミングカウンタは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値に関する表示を行

う状況において当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容を切り換えるタイミングを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。

【７８１５】

本実施形態では、大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数に達していない状況においては、現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値の報知が表示継続期間（具体的には５秒）に亘って実行されるとともに、それらベース値の報知の間において報知対象となるベース値の切り換えが発生することを報知するためにインターバル用非表示がインターバル期間（具体的には１秒）に亘って実行される。インターバル用非表示として具体的に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４が消灯状態となることで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が非表示状態となる。現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４という予め定められた順序で報知対象となるベース値が切り換えられる前にインターバル用非表示が行われることにより、報知対象となるベース値が切り換えられることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【７８１６】

上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてそれに対応するシフト前表示が行われる。シフト前表示として具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて「Ａ．」の表示が行われる。「Ａ．」の表示内容はベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間のいずれにおいても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて表示されない表示内容である。これにより、シフト前表示が行われる状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全体の表示内容を、ベース値に対応する表示の表示継続期間及びインターバル用非表示となるインターバル期間とは異なる表示内容とすることが可能となる。よって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

【７８１７】

シフト前表示の表示内容は、チェック用表示が行われている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容、管理開始前フラグに「１」がセットされていない状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容、設定確認用処理（図６４１）が実行されている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容、及び設定値更新処理（図６４２）が実行されている状況における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容とも異なっている。この点からも、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者が確認することで、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことでベース値のシフトが行われる状況であることを把握することが可能となる。

【７８１８】

シフト前表示の実行期間はインターバル用非表示が行われるインターバル期間（具体的には１秒）よりも長い期間に設定されている。また、シフト前表示の実行期間はベース値に対応する表示の表示継続期間（具体的には５秒）よりも長い期間に設定されている。具体的には、シフト前表示の実行期間は８秒に設定されている。なお、これに限定されることはなくシフト前表示の実行期間が、インターバル期間よりも長くベース値に対応する表示の表示継続期間以下である構成としてもよく、インターバル期間以下である構成としてもよい。但し、シフト前表示が行われていることを遊技ホールの管理者に明確に認識させるためには、シフト前表示の実行期間がインターバル期間よりも長い期間に設定されていることが好ましい。

【７８１９】
既に説明したとおり一のベース値の算出が完了するためには結果演算処理（図６５４）の処理回が複数回実行される必要があり、具体的には一のベース値が算出される周期は１２ミリ秒周期となっている。また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達することで演算結果記憶エリア２３４の各種エリア３１１～３１４間でベース値の情報がシフトされるデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）は、シフト基準個数に達した後において一のベース値が新たに算出された後に実行される。この場合に、シフト前表示の実行期間は、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が完了するまでに要する最長の期間よりも長い期間に設定されている。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われている状況において一のベース値の新たな算出及びベース値のデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）を完了させることが可能となる。

【７８２０】
表示用処理（図６５５）の説明に戻り、ステップＳＡ３０３の処理を実行した場合、１減算後における切換タイミングカウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、ベース値の表示継続期間、インターバル用非表示が行われるインターバル期間及びシフト前表示の実行期間のうち現状の計測対象の期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＡ３０４）。ステップＳＡ３０４にて肯定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、シフト前表示を開始すべき状況であるか否かを判定する（ステップＳＡ３０５）。ステップＳＡ３０５にて否定判定をした場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられたインターバルフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ３０６）。インターバルフラグはインターバル用非表示を開始すべき状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８２１】
ステップＳＡ３０６にて否定判定をした場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がベース値であることを意味する。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象カウンタの値を１加算する（ステップＳＡ３０７）。そして、１加算後における表示対象カウンタの値が最大値である「３」を超えた場合（ステップＳＡ３０８：ＹＥＳ）、表示対象カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＡ３０９）。

【７８２２】
表示対象カウンタは、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに記憶されたベース値のうち第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における報知対象となるベース値を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。具体的には表示対象カウンタの値が「０」である場合には現状エリア３１１に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「１」である場合には第１履歴エリア３１２に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「２」である場合には第２履歴エリア３１３に記憶されたベース値が報知対象となり、表示対象カウンタの値が「３」である場合には第３履歴エリア３１４に記憶されたベース値が報知対象となる。

【７８２３】
ステップＳＡ３０８にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ３０９の処理を実行した場合、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の切換タイミングに対応する値として、ベース値を表示するための表示継続期間（具体的には５秒）に対応する値を設定する（ステップＳＡ３１０）。その後、非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグに「１」をセットする（ステップＳＡ３１１）。これにより、次回の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされていない場合には、次回の切換タイミングとなった場合にはインターバル用非表示が行われることとなる。

【７８２４】
その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６に今回の報知対象となっているベース値に対応する表示データを設定するための処理を実行する。具体的には、上記第６７実施形態における表示用処理（図６３６）のステップＳ８７０８と同様に、表示対象カウンタの値に対応する表示種別データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳＡ３１２）。表示種別データは、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の報知対象がベース値であることを示す表示を第１報知用表示装置２０１に行わせるための表示データと、報知対象のベース値が演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうちいずれに対応しているのかを示す表示を第２報知用表示装置２０２に行わせるための表示データとを含む。
【７８２５】
その後、上記第６７実施形態における表示用処理（図６３６）のステップＳ８７０９と同様に、演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のうち表示対象カウンタの値に対応するエリアからベース値を読み出し、その読み出したベース値における少数点第１位の数字及び少数点第２位の数字に対応する演算結果データを表示対象設定エリア２７６に設定する（ステップＳＡ３１３）。演算結果データは、報知対象のベース値における小数点第１位の数字に対応する表示を第３報知用表示装置２０３に行わせるための表示データと、報知対象のベース値における小数点第２位の数字に対応する表示を第４報知用表示装置２０４に行わせるための表示データとを含む。
【７８２６】
表示種別データ及び演算結果データからなる表示データが表示対象設定エリア２７６に設定されることにより、上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該表示データが表示ＩＣ２６６に送信され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて当該表示データに対応する表示が行われる。つまり、現状エリア３１１のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ａ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第１履歴エリア３１２のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ｂ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第２履歴エリア３１３のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ｃ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、第３履歴エリア３１４のベース値が報知対象となっている場合には一例として図６３２（ｄ）に示すような表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【７８２７】
非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグに「１」がセットされていることでステップＳＡ３０６にて肯定判定をした場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がインターバル用非表示であることを意味する。この場合、インターバルの設定処理を実行する（ステップＳＡ３１４）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の切換タイミングに対応する値として、インターバル期間（具体的には１秒）に対応する値を設定する。その後、非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグを「０」クリアする（ステップＳＡ３１５）。これにより、次回の切換タイミングとなるまでに非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされていない場合には、次回の切換タイミングとなった場合にはベース値の表示が行われることとなる。
【７８２８】
その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６にインターバルデータを設定する（ステップＳＡ３１６）。インターバルデータは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にインターバル用非表示を行わせるためのデータであり、

具体的には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて全ての表示用セグメント３２１～３２４を消灯状態とするためのデータである。表示データとしてインターバルデータが表示対象設定エリア２７６に設定されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該インターバルデータが表示ＩＣ２６６に送信され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも非表示状態となる。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が非表示状態となっていることを確認した遊技ホールの管理者は、インターバル期間であることを把握することが可能となる。

【７８２９】

非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグに「１」がセットされていることでステップＳＡ３０５にて肯定判定をした場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて今回の切換タイミングを契機として報知を開始すべき対象がシフト前表示であることを意味する。この場合、シフト前表示期間の設定処理を実行する（ステップＳＡ３１７）。当該設定処理では、非特定制御用のワークエリア２２３の切換タイミングカウンタに次回の切換タイミングに対応する値として、シフト前表示の実行期間（具体的には８秒）に対応する値を設定する。

【７８３０】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３におけるインターバルフラグを「０」クリアするとともに非特定制御用のワークエリア２２３におけるシフト前表示フラグを「０」クリアし（ステップＳＡ３１８）、さらに非特定制御用のワークエリア２２３における表示対象カウンタに最大値である「３」をセットする（ステップＳＡ３１９）。インターバルフラグを「０」クリアすることでシフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となる。そして、表示対象カウンタに最大値をセットすることで、ベース値を報知すべくステップＳＡ３０６にて否定判定をした場合にはステップＳＡ３０７にて表示対象カウンタの値を１加算した後における当該表示対象カウンタの値が最大値を超えることとなり、ステップＳＡ３０８にて肯定判定をして表示対象カウンタの値を「０」クリアする。これにより、シフト前表示の実行期間が経過した場合には次の報知対象がベース値となるとともに、そのベース値は演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１のベース値となる。

【７８３１】

つまり、シフト前表示が行われた場合には、そのシフト前表示が行われる前における報知対象がベース値及びインターバル用非表示のいずれであたっとしてもベース値の報知から開始される。これにより、シフト前表示が終了した場合にはインターバル期間の経過を待たずにベース値の確認を行うことが可能となる。また、シフト前表示が行われる前において最後に報知対象となったベース値が演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のいずれであったとしても、シフト前表示が終了した場合には現状エリア３１１のベース値から報知が開始される。これにより、現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４におけるベース値の報知順序を最初の報知順序に戻すことが可能となり、ベース値のシフトが発生した直後であることを遊技ホールの管理者に認識させ易くすることが可能となる。

【７８３２】

その後、非特定制御用のワークエリア２２３に設けられた表示対象設定エリア２７６にシフト前表示データを設定する（ステップＳＡ３２０）。シフト前表示データは第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にシフト前表示を行わせるためのデータであり、具体的には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて「Ａ．」の表示を行わせるためのデータである。表示データとしてシフト前表示データが表示対象設定エリア２７６に設定されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）にて当該シフト前表示データが表示ＩＣ２６６に送信され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて「Ａ．」が表示される。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われていることを確認した遊技ホールの管理者は、シフト前表示の実行期間であ

ることを把握することが可能となる。
【７８３３】
次に、図６５６のタイムチャートを参照しながら管理開始フラグに「１」がセットされている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて各種エリア３１１～３１４のベース値が報知される様子を説明する。図６５６（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５６（ｅ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図６５６（ｆ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる期間を示し、図６５６（ｇ）はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達したタイミングを示す。
【７８３４】
ｔ１のタイミングで図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ａ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では現状エリア３１１に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が行われる。
【７８３５】
その後、ｔ２のタイミングでｔ１のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ２のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ３のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。
【７８３６】
ｔ３のタイミングで図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｂ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われる。
【７８３７】
その後、ｔ４のタイミングでｔ３のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ４のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ５のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。
【７８３８】
ｔ５のタイミングで図６５６（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｃ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第２履歴エリア３１３に格納

されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第２履歴エリア３１３に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８３９】

その後、ｔ６のタイミングでｔ５のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｃ）に示すように第２履歴エリア３１３に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ６のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ７のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８４０】

ｔ７のタイミングで図６５６（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。この報知に際しては図６３２（ｄ）に示すように第１報知用表示装置２０１ではベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第２報知用表示装置２０２では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が報知対象であることを示す表示が行われ、第３報知用表示装置２０３及び第４報知表示装置２０４では第３履歴エリア３１４に格納されたベース値に対応する表示が行われる。

【７８４１】

その後、ｔ８のタイミングでｔ７のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｄ）に示すように第３履歴エリア３１４に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ８のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ９のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了される。

【７８４２】

その後、ｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘ってｔ１のタイミング～ｔ２のタイミングと同様に、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われ、さらにｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘ってｔ２のタイミング～ｔ３のタイミングと同様に、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。そして、ｔ１１のタイミングでｔ３のタイミングと同様に、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【７８４３】

その後、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングであるｔ１２のタイミングで、図６５６（ｇ）に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達する。但し、当該ｔ１２のタイミングでは、ｔ１１のタイミングにて第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないため、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が継続される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達するタイミングが任意である構成であったとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４における現状の報知対象の表示を予定通りの期間に亘って行った後に当該第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示を開始することが可能となる。

【７８４４】

その後、ｔ１３のタイミングでｔ１１のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了さ

れ、図６５６（ｆ）に示すようにシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのベース値の報知についての表示継続継続が経過した場合にシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのインターバル用非表示についてのインターバル期間が経過した場合にシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【７８４５】

その後、ｔ１４のタイミングでｔ１３のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図６５６（ｆ）に示すようにシフト前表示が終了され、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第１履歴エリア３１２のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア３１１のベース値から報知が開始される。

【７８４６】

その後、ｔ１５のタイミングでｔ１４のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５６（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了され、図６５６（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ１５のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ１６のタイミングで図６５６（ｅ）に示すように終了され、図６５６（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。

【７８４７】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７８４８】

演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて順次表示される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の数を抑えながらも、異なる期間に対応するそれぞれのベース値を個別に報知することが可能となる。また、予め定められた順序に従って各ベース値が表示されるため、表示対象となっているベース値の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【７８４９】

演算結果記憶エリア２３４における現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４のそれぞれに対応付けてベース値の表示順序が定められている。これにより、ベース値の表示を新たに開始する場合において表示対象となるベース値の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【７８５０】

一のベース値が表示されている状況から次のベース値が表示される状況となる前に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はインターバル用非表示の状態となる。これにより、表示対象となっているベース値の種類が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。

【７８５１】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が順次表示される構成において、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用して、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを報知することが可能となる。

【７８５２】
上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には演算結果記憶エリア２３４において現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３及び第３履歴エリア３１４に記憶されているベース値が記憶順序の後側の記憶エリアにシフトされるとともに、通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅが「０」クリアされて新たな算出期間のベース値の算出が開始される。したがって、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるベース値の報知内容が変更されることとなる。この場合に、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはシフト前表示が行われた後にベース値の報知が再開されるため、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを契機としてベース値の報知内容が変更されることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【７８５３】
ベース値が表示されている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合、そのベース値の表示の表示継続期間が経過した後にシフト前表示が開始される。これにより、既に行われているベース値の表示を邪魔しないようにしながら、シフト前表示を開始することが可能となる。
【７８５４】
演算結果記憶エリア２３４に記憶された複数のベース値が所定表示順序に従って順次表示される構成において、シフト前表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番のベース値から表示される。これにより、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、所定表示順序における最初の順番のベース値から改めて確認することが可能となる。
【７８５５】
結果演算処理（図６５４）にてベース値を算出する構成において、一のベース値の算出を開始してから当該ベース値の算出が完了するまでに結果演算処理が複数回実行される。これにより、１回の結果演算処理にてベース値の算出を完了させる構成に比べて、結果演算処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【７８５６】
上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には当該シフト基準個数に達したタイミングにおいてベース値が新たに導出された後にベース値のデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が実行される構成において、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる。これにより、ベース値が新たに導出されてベース値のデータシフト処理が行われている状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示を行うことが可能となり、シフト基準個数に達したにも関わらずそれ以前のベース値の表示がそのまま継続されてしまわないようにすることが可能となる。
【７８５７】
なお、ベース値の算出期間が開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）が初期基準個数（具体的には６０００個）に達するまでは上記第６７実施形態と同様に、現状エリア３１１のベース値が表示される場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて演算初期表示が行われる構成としてもよい。
【７８５８】
また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４がインターバル用非表示である状態において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合には即座にシフト前表示が開始され、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示されている状況において上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合にはそのベース値の表示の表示継続期間が経過した場合にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、既に行われているベース値の表示

が途中で終了されてしまわないようにしながら、シフト前表示を早期に開始させることが可能となる。

【７８５９】

また、シフト前表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の少なくとも一部における表示内容は他の状況においても表示され得る表示内容ではあるものの、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全体の表示内容は他の状況においては表示されない表示内容である構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて少なくとも１個の表示用セグメント３２１～３２４が点灯状態となる構成としたが、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の一部については全ての表示用セグメント３２１～３２４が消灯状態となる構成としてもよい。また、シフト前表示が行われる場合には当該シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って維持される構成に限定されることはなく、シフト前表示の表示内容がシフト前表示の実行期間に亘って点滅される構成としてもよい。

【７８６０】

また、シフト前表示の実行期間が固定である構成に限定されることはなく、例えば上記遊技球の合計個数がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達してから新たなベース値が算出されてベース値のデータシフト処理が完了するまでに要した期間に応じて、シフト前表示の実行期間が変動する構成としてもよい。

【７８６１】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合には、その時点で第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われている各ベース値の表示周回のうち最後の順番のベース値（すなわち第３履歴エリア３１４に格納されたベース値）の表示が完了した後にシフト前表示が開始される構成としてもよい。これにより、各ベース値の表示周回が完了した後にシフト前表示を経由して新たな各ベース値の表示周回を開始させることが可能となる。

【７８６２】

また、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合にはその時点における通常用カウンタエリア２３１の各種カウンタ２３１ａ～２３１ｅを利用してベース値の算出が開始され、そのベース値の算出が完了した場合にデータシフト処理（ステップＳＡ２１６）が行われる構成としてもよい。この場合、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したタイミングにおけるベース値を正確に算出することが可能となる。

【７８６３】

また、インターバル期間においてはインターバル用非表示が行われることに代えて、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の少なくとも一部では所定の表示が行われるとともに第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全体の表示としてはベース値が報知される状況において発生し得る表示内容とは異なる表示内容となるインターバル用表示が行われる構成としてもよい。例えば、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて中央の表示用セグメント３２１～３２４のみが点灯状態となることで「－」の表示が行われる構成としてもよく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の一部の表示装置において「－」の表示が行われるとともに残りの表示装置は非表示状態となる構成としてもよい。

【７８６４】

また、インターバル期間が設定されていない構成としてもよい。この場合、一のベース値について表示継続期間が経過した場合には、次の順番の表示対象となるベース値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始されることとなる。

【７８６５】

＜第７６実施形態＞

本実施形態ではシフト前表示の開始タイミングが上記第７５実施形態と相違している。以下、上記第７５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７５実施形

態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７８６６】
本実施形態におけるシフト前表示の開始タイミングについて図６５７のタイムチャートを参照しながら説明する。図６５７（ａ）は現状エリア３１１に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｂ）は第１履歴エリア３１２に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｃ）は第２履歴エリア３１３に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｄ）は第３履歴エリア３１４に格納されたベース値が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて報知される期間を示し、図６５７（ｅ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてインターバル用非表示が行われる期間を示し、図６５７（ｆ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が行われる期間を示し、図６５７（ｇ）はベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達したタイミングを示す。
【７８６７】
ｔ１～ｔ１１のタイミングでは、上記第７５実施形態における図６５６（ａ）～図６５６（ｇ）のタイムチャートと同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、表示継続期間に亘るベース値に対応する表示と、インターバル期間におけるインターバル用非表示の実行とが繰り返されるとともに、ベース値に対応する表示は演算結果記憶エリア２３４の現状エリア３１１→第１履歴エリア３１２→第２履歴エリア３１３→第３履歴エリア３１４の順序で繰り返される。そして、ｔ１１のタイミングで図６５７（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８６８】
その後、第１履歴エリア３１２に格納されたベース値に対応する表示が行われている途中のタイミングであるｔ１２のタイミングで、図６５７（ｇ）に示すように、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達する。この場合、当該ｔ１２のタイミングでは、ｔ１１のタイミングにて第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が開始されてから表示継続期間が経過していないものの、図６５７（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２に格納されたベース値の報知が終了され、図６５７（ｆ）に示すようにシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８６９】
なお、他のベース値の報知が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。また、インターバル用非表示が行われている途中で上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達した場合であってもそのタイミングでシフト前表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８７０】
その後、ｔ１３のタイミングでｔ１２のタイミングからシフト前表示の実行期間が経過することで、図６５７（ｆ）に示すようにシフト前表示が終了され、図６５７（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。つまり、シフト前表示が開始される場合における報知対象が第１履歴エリア３１２のベース値であったとしても、シフト前表示が終了した場合にはベース値の報知順序における最初の報知順序に対応する現状エリア３１１のベース値から報知が開始される。

【７８７１】
その後、ｔ１４のタイミングでｔ１３のタイミングから表示継続期間が経過することで、図６５７（ａ）に示すように現状エリア３１１に格納されたベース値の報知が終了され、図６５７（ｅ）に示すようにインターバル用非表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。このインターバル用非表示はｔ１４のタイミングからインターバル期間が経過したタイミングであるｔ１５のタイミングで図６５７（ｅ）に示すように終了され、図６５７（ｂ）に示すように第１履歴エリア３１２のベース値に対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される。
【７８７２】
上記構成によれば、ベース値の算出期間が新たに開始されてから大当たり結果による開閉実行モード及び高頻度サポートモードのいずれでもない状況で遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（すなわち遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計個数）がシフト基準個数（具体的には６００００個）に達した場合には、そのタイミングで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてシフト前表示が開始される。これにより、シフト前表示を早期に開始することが可能となり、上記遊技球の合計個数がシフト基準個数に達したことを早期に報知することが可能となる。
【７８７３】
＜第７７実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第６７実施形態と相違している。以下、上記第６７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第６７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【７８７４】
図６５８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７８７５】
まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＡ４０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。
【７８７６】
その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＡ４０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【７８７７】
つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６

３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【７８７８】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【７８７９】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ４０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８８０】

立ち上げ処理中フラグは、上記第６７実施形態と同様にメイン処理（図６５８）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が開始されて割込許可（ステップＳＡ４０４）を行う前に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５）が開始される前に「０」クリアされる。この場合に、上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【７８８１】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【７８８２】

ちなみに、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）及び設

定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を含めてメイン処理（図６５８）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６５８）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６５８）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【７８８３】

ステップＳＡ４０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、割込み許可の設定を行う（ステップＳＡ４０４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。但し、ステップＳＡ４０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【７８８４】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ４０５）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【７８８５】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＡ４０５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ４０６）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【７８８６】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ４０６：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳＡ４０７）。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳＡ４０７にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳＡ４０８）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳＡ４０９）。

【７８８７】

ステップＳＡ４０６又はステップＳＡ４０９にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ４１０）。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理

（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、又は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【７８８８】

その後、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＡ４１１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が継続される構成としてもよい。

【７８８９】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳＡ４０６及びステップＳＡ４０９：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ４１２）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【７８９０】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＡ４１２にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ４１３）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ４１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＡ４１３：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ４１４：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ４１５）。設定確認用処理については後に説明する。

【７８９１】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態はＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるか、又は設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【７８９２】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＡ４０５：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＡ４１６）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（具体的には後述する設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた後述する設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＡ４０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【７８９３】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ４１７）。ＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ４１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＡ４１８）。設定値更新処理については後に説明する。

【７８９４】

ステップＳＡ４１１の処理を実行した場合、ステップＳＡ４１４にて否定判定をした場合、ステップＳＡ４１５の処理を実行した場合、ステップＳＡ４１７にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ４１８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＡ４１９）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１

～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。
【７８９５】
上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が終了した後であって残余処理（ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。
【７８９６】
また、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。
【７８９７】
その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ４２０）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＡ４２０では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。
【７８９８】
その後、復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＡ４２１）。復帰コマンドに含まれている情報の内容及び復帰コマンドを受信した場合における音声発光制御装置８１の処理内容は、上記第６５実施形態におけるメイン処理（図６１９）のステップＳ７９２０の場合と同一である。
【７８９９】
その後、ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。
【７９００】
次に、本実施形態における設定値に関する構成について説明する。図６５９は特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定値に関する記憶エリアの内容を説明するための説明図である。
【７９０１】
図６５９に示すように特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられている。設定参照用エリア３４１は現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。特図変動開始処理（図５１８）におけるステップＳ５０３では設定参照用エリア３４１に格納されている情報によりパチンコ機１０の現状の設定値を特定し、その特定した設定値に対応する当否テーブルを読み出す。そして、ステップＳ５０４ではその読み出した当否テーブルを利用して当否判定処理を実行する。また、特定制御用のワークエリア２２１に

おける設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況においては設定参照用エリア３４１に格納されている情報に対応する設定値の表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。

【７９０２】

設定参照用エリア３４１には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。

【７９０３】

設定更新用エリア３４２は設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新途中の設定値の情報が格納される。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）ではリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に選択対象の設定値の情報を更新することとなるが、この更新に際しては設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報は変更されることなく、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が変更される。これにより、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定値の更新を行うことが可能となる。設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が終了される場合にその時点における設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が設定参照用エリア３４１に上書きされる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）にて更新された結果の設定値が、現状のパチンコ機１０の設定値として設定されることとなる。また、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況においては設定更新用エリア３４２に格納されている情報に対応する設定値の表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。

【７９０４】

設定更新用エリア３４２には設定値の情報として数値情報が格納される。具体的には、設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【７９０５】

図６６０はメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１５にて実行される設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＡ５０１～ステップＳＡ５０４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【７９０６】

特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳＡ５０１：ＮＯ）、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ５０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。

【７９０７】
図６６１は設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７９０８】
まず特定制御用のワークエリア２２１の設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す（ステップＳＡ６０１）。そして、その読み出した設定値の表示データを第４報知用表示装置２０４に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ６０２）。また、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示を第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ６０３）。
【７９０９】
上記のように設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理が実行されることにより、ステップＳＡ６０３にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置２０１～２０３にて行われるとともに、ステップＳＡ６０２にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。これにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【７９１０】
設定確認用処理（図６６０）の説明に戻り、ステップＳＡ５０１にて肯定判定をした場合又はステップＳＡ５０２の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＡ５０３）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＡ５０３にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＡ５０３：ＮＯ）、ステップＳＡ５０３の処理を繰り返す。
【７９１１】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＡ５０３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ５０４）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。
【７９１２】
上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６５８）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図６５８）にて遊技の進行を可能とする処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図６６０）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下にお

いて設定値の確認を行うことが可能となる。
【７９１３】
図６６２はメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１８にて実行される設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＡ７０１～ステップＳＡ７１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７９１４】
まず特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ７０１）。設定更新表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＡ７０１：ＮＯ）、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ７０２）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報を特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２に上書きする（ステップＳＡ７０３）。これにより、動作電力の供給が前回停止された場合に設定されていた設定値の情報が設定更新用エリア３４２に設定された状態となる。
【７９１５】
一方、設定値更新処理が実行されている途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開されてメイン処理（図６５８）のＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理が開始されたことにより設定更新表示フラグに既に「１」がセットされている場合（ステップＳＡ７０１：ＹＥＳ）、ステップＳＡ７０３の処理は実行されない。この場合、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理において設定更新用エリア３４２に設定されていた設定値の情報がそのまま維持された状態で、ステップＳＡ７０４以降の処理を実行することとなる。
【７９１６】
設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。
【７９１７】
図６６３は設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を示すフローチャートである。なお、当該設定処理におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【７９１８】
まず特定制御用のワークエリア２２１の設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報に対応する設定値の表示データを読み出す（ステップＳＡ８０１）。そして、その読み出した設定値の表示データを第４報知用表示装置２０４に適用するための表示データとして特定制御用のワークエリア２２１における第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ８０２）。また、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示を第１～第３報知用表示装置２０１～２０３に行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する（ステップＳＡ８０３）。
【７９１９】
上記のように設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理が実行されることにより、ステップＳＡ８０３にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第１～第３報知用表示装置２０１～２０３にて行われるとともに、ステップＳＡ８０２にて第５表示データバッファ２７５に設定された表示データに対応する表示が第４報知用表示装置２０４にて行われる。これにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【７９２０】

設定値更新処理（図６６２）の説明に戻り、ステップＳＡ７０１にて肯定判定をした場合又はステップＳＡ７０３の処理を実行した場合、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＡ７０４）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＡ７０４：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＡ７０５）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【７９２１】

ステップＳＡ７０４にて肯定判定をした場合又はステップＳＡ７０５の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＡ７０６）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＡ７０６にて否定判定をする。

【７９２２】

ステップＳＡ７０６にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＡ７０７：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＡ７０８）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＡ７０７：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＡ７０４の処理に戻ることとなるが、ステップＳＡ７０４にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＡ７０５にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【７９２３】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＡ７０６：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＡ７０９）。これにより、今回の設定値更新処理にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【７９２４】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＡ７１０）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて否定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が行われる状態が解除される。

【７９２５】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）だけではなく設定値更新処理（図６６２）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図６６０）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【７９２６】
また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理及び設定値更新処理のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理及び設定値更新処理のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理よりも設定値更新処理を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。
【７９２７】
次に、設定値更新処理（図６６２）又は設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について図６６４の説明図を参照しながら説明する。
【７９２８】
まず設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について説明する。
【７９２９】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されることなくさらにリセットボタン６８ｃが押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合（すなわち「操作無し」の場合）、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）のいずれも実行されない。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されないのに対してリセットボタン６８ｃが押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合（すなわち「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるとともにリセットボタン６８ｃが押圧操作されながら動作電力の供給が再開された場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されるもののリセットボタン６８ｃが押圧操作されることなく動作電力の供給が再開された場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行される一方、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）は実行されない。
【７９３０】
次に、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について説明する。
【７９３１】
「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の再開及び新たな実行を行うことなく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）を実行する。これにより、「ＲＡ

Ｍクリア操作」に対するＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）のみの実行を優先させることが可能となる。この場合、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）においてステップＳＡ７０９の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新された設定値（すなわち変更された設定値）の情報は設定参照用エリア３４１に設定されていないため、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値が、動作電力の供給の再開後においても使用対象となる。なお、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることで設定更新表示フラグは「０」クリアされる。

【７９３２】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が新たに開始される。

【７９３３】

ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された場合には既に説明したとおり特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグが「０」クリアされるため、設定値更新処理（図６６２）ではステップＳＡ７０１にて否定判定をすることで、設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報を設定更新用エリア３４２に上書きする。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）においてステップＳＡ７０９の処理が実行される前に停電時処理が実行されたのであれば、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において更新された設定値の情報は設定参照用エリア３４１に設定されていないため無効化される。この場合、動作電力の供給の再開後における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）では、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が開始される前に設定されていた設定値から当該設定値の更新が行われることとなる。

【７９３４】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、又は「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップＳＡ４１２にて肯定判定をすることで、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される。ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されない場合には特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態が維持されるため、設定値更新処理（図６６２）ではステップＳＡ７０１にて肯定判定をすることで設定更新用エリア３４２の設定値の情報がそのまま維持される。したがって、動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開されることとなる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われなかった場合には、「設定変更操作」が行われなかったとしても設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を再開させることが可能となる。

【７９３５】

特に、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を実行している途中において間違ってパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作を行ってしまうことが想定され、この場合には即座にパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることが考えられる。この場合、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態のままリセットボタン６８ｃを押圧操作することなくパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われることが想定され、そうすると「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開されることとなる。このような状況において上記のとお

り設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されるとともに、当該設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）において動作電力の供給が停止される前における設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）にて更新途中となっている設定値から当該設定値の更新が再開される。これにより、上記のような事象が発生したとしても、問題なく設定値の更新を再開させることが可能となる。

【７９３６】

次に、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容について説明する。

【７９３７】

「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）を新たに実行することなく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）を実行する。これにより、「ＲＡＭクリア操作」に対するＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）のみの実行を優先させることが可能となる。なお、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。

【７９３８】

「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）は実行されない。つまり、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）を新たに実行することなく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）の実行後に設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対するＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）が実行されることで更新対象の設定値が第４報知用表示装置２０４にて表示されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ４１８）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機１０の設定値を確認することができる。なお、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。

【７９３９】

「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）を実行する。これにより、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。

【７９４０】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６５８）では停電フラグ及びチェックサムに関して異常が発生していないことを条件としてステップＳＡ４１４にて肯定判定をすることで、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていなくても設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）が実行される。これにより、設定確認用処理（ステップＳＡ４１５）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給

の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。

【７９４１】

次に、設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）の設定キー挿入部６８ａの操作状態との関係での終了タイミングについて、図６６５のタイムチャートを参照しながら説明する。図６６５（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６６５（ｂ）は設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている期間を示し、図６６５（ｃ）は設定値更新処理（図６６２）が実行されている期間を示し、図６６５（ｄ）は設定確認用処理（図６６０）が実行されている期間を示し、図６６５（ｅ）は停電時処理が実行されている期間を示す。

【７９４２】

まず通常の流れで設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のそれぞれが実行される場合について説明する。

【７９４３】

ｔ１のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ２のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作も行われている。したがって、ｔ３のタイミングで図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が開始される。その後に、ｔ４のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が終了する。

【７９４４】

また、ｔ５のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ６のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作が行われていない。したがって、ｔ７のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が開始される。その後に、ｔ８のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が終了する。

【７９４５】

次に、設定値更新処理（図６６２）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【７９４６】

ｔ９のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ１０のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作も行われている。したがって、ｔ１１のタイミングで図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が開始される。そして、当該設定値更新処理（図６６２）の実行途中であるｔ１２のタイミングでパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図６６５（ａ）に示すように電源がＯＦＦ状態となることで、図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該ｔ１２のタイミングで図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が終了し、ｔ１３のタイミングで図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が終了する。

【７９４７】

その後、ｔ１４のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となり、その状態でｔ１５のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われている。但し、前回のパチンコ機１０の電源ＯＦＦ時には設定値更新処理（図６６２）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、ｔ１６のタイミングで図６６５（

ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が開始される。この場合、設定値更新処理（図６６２）は設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態からＯＦＦ操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定値更新処理（図６６２）の開始タイミングから設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態に維持されているとしても設定値更新処理（図６６２）の終了条件が成立したことにならない。

【７９４８】

その後、設定値更新処理（図６６２）が実行されている途中であるｔ１７のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ１８のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｃ）に示すように設定値更新処理（図６６２）が終了する。

【７９４９】

次に、設定確認用処理（図６６０）の実行途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開時に「操作無し」の状況であった場合について説明する。

【７９５０】

ｔ１９のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ２０のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作は行われていない。したがって、ｔ２１のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が開始される。そして、当該設定確認用処理（図６６０）の実行途中であるｔ２２のタイミングでパチンコ機１０の電源ＯＦＦ操作又は商用電源の突然の停電の発生などにより図６６５（ａ）に示すように電源がＯＦＦ状態となることで、図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が開始される。この場合、当該ｔ２２のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が終了し、ｔ２３のタイミングで図６６５（ｅ）に示すように停電時処理が終了する。

【７９５１】

その後、ｔ２４のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態となり、その状態でｔ２５のタイミングで図６６５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作は行われていない。つまり、「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われている。但し、前回のパチンコ機１０の電源ＯＦＦ時には設定確認用処理（図６６０）の途中で停電時処理が実行されている。したがって、ｔ２６のタイミングで図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が開始される。この場合、設定確認用処理（図６６０）は設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態からＯＦＦ操作された状態に切り換わったことを特定した場合に終了されるため、設定確認用処理（図６６０）の開始タイミングから設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された状態に維持されているとしても設定確認用処理（図６６０）の終了条件が成立したことにならない。

【７９５２】

その後、設定確認用処理（図６６０）が実行されている途中であるｔ２７のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを用いてＯＮ操作され、その後のｔ２８のタイミングで図６６５（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された状態となる。これにより、図６６５（ｄ）に示すように設定確認用処理（図６６０）が終了する。

【７９５３】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【７９５４】

設定値更新処理（図６６２）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作するとともにリセットボタン６８ｃを押圧操作することで「設定変更操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図６

６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図６６２）が実行され得る。これにより、設定値更新処理（図６６２）の実行を優先させることが可能となる。

【７９５５】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に設定値を確認するための「設定確認操作」が行われた場合、設定確認用処理（図６６０）が実行されるのではなく設定値更新処理（図６６２）が実行される。これにより、設定値の確認よりも設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【７９５６】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて更新対象として選択されている設定値が表示される。これにより、更新対象として選択されている設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように更新対象として選択されている設定値が表示されることにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われたにも関わらず設定値更新処理（図６６２）が優先される構成であっても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

【７９５７】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況においては第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて更新対象として選択されている設定値に対応する表示だけではなく設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況に対応する表示も行われる。これにより、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」を行ったにも関わらず設定値更新処理（図６６２）が開始されたとしても、当該設定値更新処理（図６６２）が開始されたことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【７９５８】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「操作無し」であった場合又は「設定確認操作」が行われた場合、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、動作電力の供給が停止される前に選択されていた設定値から当該設定値の変更を継続することが可能となる。

【７９５９】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合、現状の使用対象となっている設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【７９６０】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定値更新処理（図６６２）が実行されない。これにより、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に設定値更新処理（図６６２）を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に「ＲＡＭクリア操作」を行うことで設定値更新処理（図６６２）が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【７９６１】

設定確認用処理（図６６０）が実行されるようにするためには動作電力の供給が開始される場合に、設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作することで「設定確認操作」を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能と

なる。この場合に、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図６６０）が実行され得る。これにより、設定確認用処理（図６６０）の実行を優先させることが可能となる。

【７９６２】

設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６６０）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される。これにより設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【７９６３】

特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア３４１に記憶され、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア３４２に記憶される。これにより、設定値更新処理（図６６２）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア３４１にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図６６２）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【７９６４】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させ、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定参照用エリア３４１に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更を開始させればよい。これにより、これら各状況を適切に生じさせることが可能となる。

【７９６５】

設定値更新処理（図６６２）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作する必要があるため、設定値更新処理（図６６２）を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定値更新処理（図６６２）は設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された場合に終了される。これにより、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理（図６６２）が開始されたとしても、即座に設定値更新処理（図６６２）が終了されることはなく、設定キー挿入部６８ａを一旦ＯＮ操作した後に更にＯＦＦ操作することで設定値更新処理（図６６２）が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定値更新処理（図６６２）を終了させることが可能となる。

【７９６６】

設定確認用処理（図６６０）を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作する必要があるため、設定確認用処理（図６６０）を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定確認用処理（図６６０）は設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されているだけでは終了されることはなく設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている状態からＯＦＦ操作された場合に終了される。これにより、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」であることにより設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図６６０）が開始されたとしても、即座に設定確認用処理（図６６０）が終了されることはなく、設定キー挿入部６８ａを一旦ＯＮ操作した後に更にＯＦＦ操作することで設定確認用処理（図６６０）が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定確認用処理（

図６６０）を終了させることが可能となる。
【７９６７】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４１８）が終了した後であって残余処理（ステップＳＡ４２２～ステップＳＡ４２５）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。
【７９６８】
設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）は動作電力の供給開始時の処理として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。
【７９６９】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【７９７０】
主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６５８）には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）よりも実行順序が後の処理として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【７９７１】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（図６６０）又は設定値更新処理（図６６２）の実行後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。
【７９７２】
なお、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。
【７９７３】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定値更新処理（図６６２）が実行されない構成としてもよい。この場合、次回の設定値更新処理（図６６２）の開始に際して設定参照用エリア３４１に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア３４２に上書きされる構成としてもよい。

【７９７４】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「操作無し」の場合には設定確認用処理（図６６０）が実行されない構成としてもよい。

【７９７５】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７６】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７７】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよく、設定確認用処理（図６６０）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。

【７９７８】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図６６２）が設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９７９】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよく、設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９８０】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図６６２）が設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としたが、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９８１】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されることなく設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。

【７９８２】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図６６０）が実行されて設定値更新処理（図６６２）が実行されない構成としてもよく、設定確認用処理（図６６０）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後に設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定変更操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）の両方が実行されない構成としてもよい。

【７９８３】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給が停止される前における変更途中の設定値から開始される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図６６２）が設定参照用エリア３４１に記憶されている現状の使用対象の設定値から開始される構成としてもよい。

【７９８４】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後にＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行される構成としてもよい。

【７９８５】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には設定値更新処理（図６６２）が実行されることなく設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。この場合、次回の設定値更新処理（図６６２）の開始に際して設定参照用エリア３４１に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア３４２に上書きされる構成としてもよい。

【７９８６】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図６６０）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行された後に設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開された場合に「設定確認操作」が行われた場合には、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）の両方が実行されない構成としてもよい。

【７９８７】

また、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップＳＡ４０１）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが許可されることで、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定更新表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況であることを条件として、設定値を更新している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【７９８８】

また、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされている状況で動作電力の供給が開始された場合には電源投入初期設定処理（ステップＳＡ４０１）にてウエイト用の所定時間が経過した後において第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが許可されることで、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定参照用エリア３４１に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて開始される構成に限定されることはなく、上記ウエイト用の所定時間の経過を待つことなくこれらの表示が開始される構成としてもよい。また、設定確認表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況であることを条件として、設定値を確認している状況であることを示す表示及び設定更新用エリア３４２に記憶されている情報に対応する設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図６６０）が実行されていない状況においてこれらの表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【７９８９】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況においては、図柄表示装置４１にて設定値を更新している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を更新するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部５３又はスピーカ部５４にて設定値を更新している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【７９９０】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況においては、図柄表示装置４１にて設定値を確認している状況であることを示す画像が表示される構成としてもよく、当該表示に加えて又は代えて、設定値を確認するための操作手順を示す画像が表示される構成としてもよく、表示発光部５３又はスピーカ部５４にて設定値を確認している状況であることを示す報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【７９９１】

また、設定値更新処理（図６６２）にて設定値を更新させるために操作される操作部はリセットボタン６８ｃに限定されることはなく、更新ボタン６８ｂといった専用の操作部であってもよく、異常状態を解除するために主制御装置６０に設けられた操作部であってもよい。また、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部６８ａの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。

また、設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【７９９２】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行される場合にはパチンコ機１０から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定値更新処理（図６６２）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもい。これにより、パチンコ機１０にて設定値更新処理（図６６２）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

【７９９３】

また、設定確認用処理（図６６０）が実行される場合にはパチンコ機１０から遊技ホールの管理コンピュータにそれに対応する信号が外部出力される構成としてもよい。この場合、当該信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる構成としてもよく、設定確認用処理（図６６０）が実行されている間は当該信号出力が継続される構成としてもい。これにより、パチンコ機１０にて設定確認用処理（図６６０）が実行されたことを遊技ホールの管理コンピュータにて把握することが可能となる。

【７９９４】

また、キー挿入部がＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更されたことを契機として処理を終了させる構成を、設定確認用処理（図６６０）及び設定値更新処理（図６６２）以外の処理に適用してもよい。例えば、ベース値を第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に表示させるためには所定のキー挿入部がＯＮ位置に操作される必要がある構成とするとともに、所定のキー挿入部がＯＮ状態からＯＦＦ状態に変更されたことを特定した場合に当該表示が終了される構成としてもよい。

【７９９５】

また、設定値更新処理（図６６２）が開始される条件として遊技機本体１２及び前扉枠１４のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合又は「設定確認操作」が行われた場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定値更新処理（図６６２）が開始される構成としてもよい。

【７９９６】

また、設定確認用処理（図６６０）が開始される条件として遊技機本体１２及び前扉枠１４のうち少なくとも一方である開放対象が開放操作されているという条件が設定されている構成としてもよい。当該構成においては、設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において動作電力の供給が停止された場合であって動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の場合には、上記開放対象が開放操作されていなくても設定確認用処理（図６６０）が開始される構成としてもよい。

【７９９７】

また、設定値更新処理（図６６２）が実行される前に実行されるＲＡＭクリア処理と、設定値更新処理が実行されることなく実行されるＲＡＭクリア処理とで、主側ＲＡＭ６５において初期化の対象となるエリアが異なっている構成としてもよい。

【７９９８】

また、設定更新表示フラグに「１」がセットされていない状況で設定値更新処理（図６６２）が開始された場合には、設定参照用エリア３４１に記憶されている情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成に限定されることはなく、予め定められた初期値の設定値から当該設定値の変更が行われるようにする構成としてもよい。当該初期値としては例えば「設定１」としてもよく、「設定６」としてもよく、これら以外の設定値としてもよい。

【７９９９】

また、設定値更新処理（図６６２）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定変更操作」が行われたことに基づいて設定値更新処理（図６６２）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定値更新処理（図６６２）が終了した場合には「設定変更操作」が行われていなくても設定値更新処理（図６６２）が実行される構成とすることで設定値の変更作業を優先させることが可能となる。

【８０００】

また、設定確認用処理（図６６０）が動作電力の供給開始時の処理として実行される構成に加えて又は代えて、動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況において「設定確認操作」が行われたことに基づいて設定確認用処理（図６６０）が実行される構成としてもよい。当該構成であっても通常の終了契機が発生する前に設定確認用処理（図６６０）が終了した場合には「設定確認操作」が行われていなくても設定確認用処理（図６６０）が実行される構成とすることで設定値の確認作業を優先させることが可能となる。

【８００１】

＜第７８実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８００２】

図６６６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＡ９０１～ステップＳＡ９２５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８００３】

ステップＳＡ９０１～ステップＳＡ９０４では上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４０１～ステップＳＡ４０４と同一の処理を実行する。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ９０５）。設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）を実行している状況において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された場合には、設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況においてメイン処理が開始されることとなる。

【８００４】

ステップＳＡ９０５にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ９０６）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。

【８００５】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＡ９０６：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＡ９０７）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８００６】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ９０７：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する（ステップＳＡ９０８）。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み

出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳＡ９０８にて算出したチェックサムと比較する（ステップＳＡ９０９）。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する（ステップＳＡ９１０）。

【８００７】

ステップＳＡ９０７又はステップＳＡ９１０にて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが一致しなかった場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＡ９１１）。また、動作電力の供給開始時において停電フラグ又はチェックサムに関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＡ９１２）。これらステップＳＡ９１１及びステップＳＡ９１２の処理内容は上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１０及びステップＳＡ４１１と同一である。

【８００８】

停電フラグに「１」がセットされているとともにチェックサムが正常である場合（ステップＳＡ９０７及びステップＳＡ９１０：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＡ９１３）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＡ９１３：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＡ９１４）。設定確認用処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていたとしても設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない限り設定確認用処理は実行されない。したがって、設定確認用処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止されたとしても、「設定確認操作」を行った状況で動作電力の供給が再開されない限り設定確認用処理は実行されない。

【８００９】

設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＡ９０５：ＹＥＳ）、又はリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＡ９０６：ＹＥＳ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＡ９１５）。ＲＡＭクリア処理の処理内容は上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同一である。

【８０１０】

その後、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳＡ９１６：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されているか否かに関係なく設定値更新処理を実行する（ステップＳＡ９１８）。一方、設定更新表示フラグに「１」がセットされていない場合には（ステップＳＡ９１６：ＮＯ）、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていることを条件として（ステップＳＡ９１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＡ９１８）。つまり、設定値更新処理が実行されている状況で動作電力の供給が停止された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が新たに開始される。

【８０１１】

ステップＳＡ９１２の処理を実行した場合、ステップＳＡ９１３にて否定判定をした場合、ステップＳＡ９１４の処理を実行した場合、ステップＳＡ９１７にて否定判定をした場合、又はステップＳＡ９１８の処理を実行した場合、ステップＳＡ９１９～ステップＳＡ９２５の処理を実行する。ステップＳＡ９１９～ステップＳＡ９２５の処理内容は上記第７７実施形態におけるメイン処理（図６５８）のステップＳＡ４１９～ステップＳＡ４２５と同一である。

【８０１２】

図６６７は、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）又は設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容を説明するた

めの説明図である。
【８０１３】
設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容は上記第７７実施形態と同様である。つまり、「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）のいずれも実行されない。また、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行される一方、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）及び設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６６６）では設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行される一方、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）及び設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）は実行されない。
【８０１４】
次に、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容について説明する。
【８０１５】
「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図６６６）ではＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行されるとともに設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行される一方、設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）は実行されない。つまり、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が新たに開始される。
【８０１６】
上記構成であることにより、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機１０の電源ＯＮ時における設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃへの操作内容に関係なく、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合には、その後に動作電力の供給が再開された場合には設定値の更新を行った後に完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止されたにも関わらず、その後に動作電力の供給が再開された場合に前回の設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が開始される前における設定値のまま遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【８０１７】
また、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ９１５）が実行された後に設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べ

て処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。
【８０１８】
次に、設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容について説明する。
【８０１９】
設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容は、設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が再開された場合にはパチンコ機１０の電源ＯＮ操作に際しての操作内容に対応する処理が実行される。
【８０２０】
設定値の確認は設定値の変更と異なり、途中で終了されてそのまま再開されなかったとしても遊技への影響はない。したがって、設定値の確認の実行途中で動作電力の供給が停止されたとしてもパチンコ機１０の電源ＯＮ操作に際しての操作内容に対応する処理が実行されるようにすることで、遊技ホールの管理者による電源ＯＮ操作に際しての操作内容を優先させることが可能となる。
【８０２１】
＜第７９実施形態＞
本実施形態では、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）又は設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８０２２】
図６６８は、設定値更新処理（図６６２）又は設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。
【８０２３】
設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７７実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図６６０）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７８実施形態と同様である。
【８０２４】
設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合及び「設定確認操作」の場合は上記第７７実施形態と同様に、設定値更新処理（図６６２）の再開である。また、「ＲＡＭクリア操作」及び「設定変更操作」の場合は、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に、設定値更新処理（図６６２）の再開である。この場合、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）では特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定参照用エリア３４１だけではなく、特定制御用のワークエ

リア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定更新用エリア３４２が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況でＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図６６２）の開始に際しては設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となり、設定更新用エリア３４２にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

【８０２５】

上記構成であることにより、設定値の更新途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図６６２）が確実に実行されるだけではなく、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

【８０２６】

＜第８０実施形態＞

本実施形態では、設定値更新処理（ステップＳＡ９１８）又は設定確認用処理（ステップＳＡ９１４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６６６）にて実行される処理の内容が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８０２７】

図６６９は、設定値更新処理（図６６２）又は設定確認用処理（図６６０）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容を説明するための説明図である。

【８０２８】

設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７７実施形態と同様である。また、設定確認用処理（ステップ図６６０）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は上記第７８実施形態と同様である。

【８０２９】

設定値更新処理（図６６２）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合にその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容は、「操作無し」の場合、「ＲＡＭクリア操作」の場合及び「設定確認操作」の場合には設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６５８）にて実行される処理の内容と同一である。つまり、「操作無し」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）、設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）はいずれも実行されることはなく、「ＲＡＭクリア操作」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されるものの設定値更新処理（図６６２）及び設定確認用処理（図６６０）は実行されることはなく、「設定確認操作」の場合には設定確認用処理（図６６０）が実行されるもののＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）及び設定値更新処理（図６６２）は実行されない。

【８０３０】

これに対して、「設定変更操作」の場合にはＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行された後に設定値更新処理（図６６２）が再開される。この場合、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）では特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定参照用エリア３４１だけではなく、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フ

ラグ及び設定更新用エリア３４２が初期化の対象から除外されている。したがって、設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況でＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）が実行されたとしても、その後の設定値更新処理（図６６２）の開始に際しては設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となり、設定更新用エリア３４２にその時点で記憶されている設定値の情報から設定値の更新が開始される。

【８０３１】

上記構成であることにより、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際しての遊技ホールの管理者による操作内容に対応する処理の実行を優先させることが可能となる。

【８０３２】

また、設定値の更新が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合において「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合には、動作電力の供給が停止される直前における更新途中の設定値から当該設定値の更新を再開させることが可能となる。これにより、設定値の変更作業をそのまま継続させることが可能となる。

【８０３３】

＜第８１実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第７７実施形態と相違している。以下、上記第７７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第７７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８０３４】

図６７０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８０３５】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＢ１０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【８０３６】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＢ１０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【８０３７】

つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ

割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。
【８０３８】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【８０３９】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ１０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【８０４０】
立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６７０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了して残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）のうち後述する設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）のうち後述する設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。
【８０４１】
特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）のうち後述する設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。
【８０４２】
ちなみに、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）におい

て第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６７０）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６７０）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【８０４３】

ステップＳＢ１０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８０４４】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ１０４：ＹＥＳ）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＢ１０５）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【８０４５】

チェックサムが一致している場合（ステップＳＢ１０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＢ１０６）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＢ１０６では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。

【８０４６】

ステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０７）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図６７２

）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図６７２）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図６７２）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【８０４７】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＢ１０７にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１０８）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【８０４８】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ１０８：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１０９）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＢ１０９にて肯定判定をした場合、後述するステップＳＢ１２１及びステップＳＢ１２２の処理を実行する。

【８０４９】

ステップＳＢ１０９にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１１０）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ１１０：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ１１２）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＢ１１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ１１１：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ１１２）。

【８０５０】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図６７１）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（図６７１）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図６７１）が実行されていない状況においては基本的に

設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態は後述する第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されるか、後述する設定値更新処理（図６７２）が実行されるか、又は設定確認用処理（図６７１）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【８０５１】

上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定確認用処理（図６７１）が実行されることにより、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図６７１）が実行されることなく第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）及び設定値更新処理（図６７２）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図６７１）よりも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）又は設定値更新処理（図６７２）の実行を優先させることが可能となる。

【８０５２】

ここで、ステップＳＢ１１２にて実行される設定確認用処理について説明する。図６７１は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＢ２０１～ステップＳＢ２０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８０５３】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ２０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【８０５４】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【８０５５】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ２０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。当該設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【８０５６】

その後、確認開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ２０３）。音声発光制御装置８１は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図６７１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図６７１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【８０５７】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＢ２０４）。具体的には、上記第７７実施形態における設定確認用処理（図６６０）と同様に、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図６７１）が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＢ２０４にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＢ２０４：ＮＯ）、ステップＳＢ２０４の処理を繰り返す。

【８０５８】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＢ２０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ２０５）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【８０５９】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＢ２０６）。これにより、設定確認用処理（図６７１）を終了してメイン処理（図６７０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【８０６０】

その後、確認時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ２０７

）。音声発光制御装置８１は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定確認用処理（図６７１）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【８０６１】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図６７０）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図６７０）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【８０６２】

メイン処理（図６７０）の説明に戻り、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ１１０及びステップＳＢ１１１：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ１１３）。音声発光制御装置８１は通常復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【８０６３】

一方、ステップＳＢ１０８にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＢ１０８及びステップＳＢ１１４：ＹＥＳ）、又はステップＳＢ１０７にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ１１５）。上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作及び設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定値更新処理（図６７２）が実行されることにより、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図６７２）が実行される。これにより、設定値更新処理（図６７２）の実行を優先させることが可能となる。

【８０６４】

ここで、ステップＳＢ１１５にて実行される設定値更新処理について説明する。図６７２は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＢ３０１～ステップＳＢ３１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８０６５】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ３０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【８０６６】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【８０６７】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ３０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【８０６８】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＢ３０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ１０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＢ１０５：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＢ１０６：ＮＯ）、メイン処理（図６７０）のステップＳＢ１１９にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＢ３０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図６７２）が実行された場合に解除することが可能となる。

【８０６９】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＢ３０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図６７２）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリ

ア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【８０７０】

ステップＳＢ３０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【８０７１】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ３０５）。音声発光制御装置８１は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【８０７２】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＢ３０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＢ３０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＢ３０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【８０７３】

ステップＳＢ３０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＢ３０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＢ３０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＢ３０８にて否定判定をする。

【８０７４】

ステップＳＢ３０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＢ３０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＢ３１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ３０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＢ３０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＢ３０６にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＢ３０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【８０７５】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＢ３０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＢ３１１）。これにより、今回の設定値更新処理（図６７２）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。
【８０７６】
その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＢ３１２）。これにより、設定値更新処理（図６７２）を終了してメイン処理（図６７０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。
【８０７７】
その後、第２ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ３１３）。第２ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。また、第２ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第２ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ１０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。
【８０７８】
その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ３１４）。音声発光制御装置８１は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定値更新処理（図６７２）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。
【８０７９】
上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図６７２）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、設定値に関する設定関

連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【８０８０】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図６７１）が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図６７２）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図６７１）よりも設定値更新処理（図６７２）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図６７２）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【８０８１】

メイン処理（図６７０）の説明に戻り、ステップＳＢ１０８にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＢ１１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８０８２】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ１１６：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ１１７）。第１ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、第１ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する

。また、第１ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ１０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【８０８３】

なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）の処理内容は設定値更新処理（図６７２）における第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）の処理内容と同一であるが、これら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。

【８０８４】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ１１８）。音声発光制御装置８１はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【８０８５】

メイン処理（図６７０）においてステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ１１９）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８０８６】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１２０）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ１２０：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ１２１）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図６７２）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【８０８７】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＢ１２２）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「１」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「０」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【８０８８】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＢ１２０：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ１１４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ１１４及びステップＳＢ１２０：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ１１５）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図６７２）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図６７２）では既に説明したとおりステップＳＢ３０３にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側ＲＡＭ６５について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【８０８９】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ１２０：ＹＥＳ、ステップＳＢ１１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ１１６）。ステップＳＢ１１９にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＢ１１６の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＢ１１６にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＢ１２１にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ１２２にて異常信号を外部出力する。

【８０９０】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図６７２）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図６７２）の開始時の初期設

定（ステップＳＢ３０３）にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図６７２）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【８０９１】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「ＲＡＭクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップＳＢ１０９又はステップＳＢ１１６にて肯定判定をすることで、ステップＳＢ１２１にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＢ１２２にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図６７２）が実行されない限り、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機１０における異常報知及びパチンコ機１０の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【８０９２】

ステップＳＢ１１２の処理を実行した場合、ステップＳＢ１１３の処理を実行した場合、ステップＳＢ１１５の処理を実行した場合、ステップＳＢ１１８の処理を実行した場合、又はステップＳＢ１２２の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ１２３）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８０９３】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８０９４】

また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【８０９５】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ１２４）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ１２４では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【８０９６】

その後、ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰ

Ｕ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【８０９７】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが許可される様子について図６７３のタイムチャートを参照しながら説明する。図６７３（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６７３（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている期間を示し、図６７３（ｃ）は特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６７３（ｄ）は残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行されている期間を示し、図６７３（ｅ）は割込みが許可されている期間を示し、図６７３（ｆ）は第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行されている期間を示し、図６７３（ｇ）は設定値更新処理（図６７２）が実行されている期間を示し、図６７３（ｈ）は設定確認用処理（図６７１）が実行されている期間を示す。

【８０９８】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）の両方が実行されない場合について説明する。

【８０９９】

ｔ１のタイミングで図６７３（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが行われない「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ１のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。また、図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態となる。

【８１００】

その後、ｔ２のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了して、図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。また、当該ｔ２のタイミングで図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。なお、残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始されたタイミングでは図６７３（ｅ）に示すように割込みは許可されない。

【８１０１】

その後、ｔ３のタイミングで、図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が終了するとともに図６７３（ｅ）に示すように割込みが許可される。これにより、図６７３（ｆ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）が先に実行され当該第２タイマ割込み処理（図６３９）が終了した場合に第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行される。但し、これに限定されることはなく、第１タイマ割込み処理（図６３８）が先に実行され当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了した場合に第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行される構成としてもよい。

【８１０２】
次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定値更新処理（図６７２）が実行される場合について説明する。
【８１０３】
ｔ４のタイミングで図６７３（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ４のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。また、図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態となる。
【８１０４】
その後、ｔ５のタイミングで図６７３（ｇ）に示すように設定値更新処理（図６７２）が開始される。この場合、当該ｔ５のタイミングで図６７３（ｅ）に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることでｔ６のタイミングで図６７３（ｆ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）が先に実行され当該第２タイマ割込み処理（図６３９）が終了した場合に第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行される。但し、これに限定されることはなく、第１タイマ割込み処理（図６３８）が先に実行され当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了した場合に第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行される構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。
【８１０５】
タイマ割込み処理は図６７３（ｆ）に示すようにｔ７のタイミングで終了し、その後、ｔ８のタイミングで図６７３（ｇ）に示すように設定値更新処理（図６７２）が終了する。そして、当該ｔ８のタイミングで図６７３（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了するとともに図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。また、当該ｔ８のタイミングで図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。
【８１０６】
次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）が実行される場合について説明する。
【８１０７】
ｔ９のタイミングで図６７３（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定確認操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ９のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。また、図６７３（ｃ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態となる。
【８１０８】
その後、ｔ１０のタイミングで図６７３（ｈ）に示すように設定確認用処理（図６７１）が開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングで図６７３（ｅ）に示すように割込みが許可される。割込みが許可されることでｔ１１のタイミングで図６７３（ｆ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。この場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）が先に実行され当該第２タイマ割込み処理（図６３９）が終了した場合に第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行される。但し、これに限定されることはなく、第１タイマ割込み処理（図６３８）が先に実行され当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了した場合に第２タイマ割込み処理（図６３９）が実行される構成としてもよい。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中

フラグに「１」がセットされているため、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。

【８１０９】

タイマ割込み処理は図６７３（ｆ）に示すようにｔ１２のタイミングで終了し、その後、ｔ１３のタイミングで図６７３（ｈ）に示すように設定確認用処理（図６７１）が終了する。そして、当該ｔ１３のタイミングで図６７３（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了するとともに図６７３（ｃ）に示すように立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。また、当該ｔ１３のタイミングで図６７３（ｄ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。

【８１１０】

上記のとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）を早期に完了させることが可能となる。

【８１１１】

その一方、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞在する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行される場合にはタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理が実行される第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで実行されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）を利用して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて設定値に関する表示を行わせることが可能となる。

【８１１２】

また、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている。したがって、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。

【８１１３】

次に、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常が発生した場合における処理の進行態様について図６７４のタイムチャートを参照しながら説明する。図６７４（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６７４（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている期間を示し、図６７４（ｃ）は残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行されている期間を示し、図６７４（ｄ）は第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイ

マ割込み処理（図６３９）が実行されている期間を示し、図６７４（ｅ）は特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６７４（ｆ）は異常信号が外部出力されている期間を示し、図６７４（ｇ）は設定値更新処理（図６７２）が実行されている期間を示す。

【８１１４】

ｔ１のタイミングで図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが行われない「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ１のタイミングで、図６７３（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。

【８１１５】

その後、ｔ２のタイミングで停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常の発生が特定されることにより、図６７４（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされた状態となる。また、当該ｔ２のタイミングで図６７４（ｆ）に示すように異常信号の外部出力が開始される。これにより、パチンコ機１０において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて特定することが可能となる。

【８１１６】

その後、ｔ３のタイミングで図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了するとともに図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される。また、ｔ４のタイミングで図６７４（ｆ）に示すように異常信号の外部出力が終了される。ｔ２のタイミング～ｔ４のタイミングの所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って異常信号の外部出力が継続されることにより、パチンコ機１０において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生したことを遊技ホールの管理コンピュータにおいて正確に特定することが可能となる。また、異常信号の外部出力が継続される期間が所定期間で一定となっていることにより、当該異常信号の外部出力を行うための処理構成を簡素化することが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではなく、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４における異常報知も実行される。

【８１１７】

その後、ｔ５のタイミングで図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が終了する。そして、ｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングに亘って図６７４（ｄ）に示すようにタイマ割込み処理が実行され、ｔ６のタイミング～ｔ７のタイミングに亘って図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行され、ｔ７のタイミング～ｔ８のタイミングに亘って図６７４（ｄ）に示すようにタイマ割込み処理が実行される。但し、図６７４（ｅ）に示すように遊技停止フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。ｔ８のタイミングで第１タイマ割込み処理（図６３８）にて停電時処理が実行され、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態となる。

【８１１８】

その後、ｔ９のタイミングで、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源が再度ＯＮ状態となり、図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。この場合、図６７４（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされている。したがって、ｔ１０のタイミング～ｔ１２のタイミングに亘って図６７４（ｆ）に示すように異常信号の外部出力が行われる。これにより、パチンコ機１０において停電フラグ、チェックサム及び設定値のいずれかに関する異常が発生していることを遊技ホールの管理コンピュータに再度認識させることが可能となる。なお、異常信号の外部出力だけではな

く、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４における異常報知も実行される。

【８１１９】

また、図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）はｔ１１のタイミングで終了し、当該ｔ１１のタイミング～ｔ１３のタイミングに亘って図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行される。そして、図６７４（ｄ）に示すようにｔ１３のタイミングでタイマ割込み処理が実行される。但し、図６７４（ｅ）に示すように遊技停止フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が実行されたとしても、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行されるものの、遊技を進行させるための処理は実行されない。ｔ１４のタイミングで第１タイマ割込み処理（図６３８）にて停電時処理が実行され、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態となる。

【８１２０】

その後、ｔ１５のタイミングで、図６７４（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源が再度ＯＮ状態となり、図６７４（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。そして、図６７４（ｇ）に示すようにｔ１６のタイミング～ｔ１７のタイミングに亘って設定値更新処理（図６７２）が実行される。設定値更新処理（図６７２）が実行されることにより設定値が変更されるだけではなく、図６７４（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に起因して遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状態が解消される。その後、ｔ１７のタイミング～ｔ１８のタイミングに亘って図６７４（ｃ）に示すように残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が実行され、ｔ１８のタイミングで図６７４（ｄ）に示すようにタイマ割込み処理が開始される。

【８１２１】

上記のとおり停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６のいずれかにて否定判定をした場合には特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされることで、遊技を進行させるための処理が実行されない状況となる。これにより、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。

【８１２２】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図６７２）が実行されない限り解消されない。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図６７２）を実行する必要が生じることとなり、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【８１２３】

次に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容について、図６７５のタイムチャートを参照しながら説明する。図６７５（ａ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている期間を示し、図６７５（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図６７５（ｃ）は初期チェック期間を示し、図６７５（ｄ）は設定値更新処理（図６７２）が実行されている期間を示し、図６７５（ｅ）はパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定更新中表示期間を示し、図６７５（ｆ）は設定確認用処理（図６７１）が実行されている期間を示し、図６７５（ｇ）

はパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる設定確認中表示期間を示す。

【８１２４】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）の両方が実行されない場合について説明する。

【８１２５】

ｔ１のタイミング～ｔ２のタイミングに亘って図６７５（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行される。そして、ｔ２のタイミングで図６７５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該ｔ２のタイミングでメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１２２にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される（図６３３（ｂ）参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、ｔ３のタイミングで図６７５（ｃ）に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値の表示が開始される。

【８１２６】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定値更新処理（図６７２）が実行される場合について説明する。

【８１２７】

ｔ４のタイミングで図６７５（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。そして、ｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングに亘って図６７５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６７２）が実行される。この場合、図６７５（ｅ）に示すようにｔ５のタイミング～ｔ６のタイミングに亘って設定更新中表示期間となる。

【８１２８】

その後、ｔ６のタイミングで図６７５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該ｔ６のタイミングでメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１２２にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される（図６３３（ｂ）参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、ｔ７のタイミングで図６７５（ｃ）に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値の表示が開始される。

【８１２９】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）が実行される場合について説明する。

【８１３０】

ｔ８のタイミングで図６７５（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が開始される。そして、ｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘って図６７５（ｆ）に示すように設定確認用処理（図６７１）が実行される。この場合、図６７５（ｇ）に示すようにｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミングに亘って設定確認中表示期間となる。

【８１３１】

その後、ｔ１０のタイミングで図６７５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後の処理が開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングでメイン処理（図６７０）におけるステップＳＢ１２２にてチェック中カウンタの設定処理が実行されることで初期チェック期間が開始される。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される（図６３３（ｂ）参照）。当該初期チェック期間であっても遊技を進行させるための処理は実行されるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている状況において遊技が行われ得る。その後、ｔ１１のタイミングで図６７５（ｃ）に示すように初期チェック期間が終了する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４ではベース値の表示が開始される。

【８１３２】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８１３３】

また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【８１３４】

次に、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容について図６７６の説明図を参照しながら説明する。

【８１３５】

設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されていない状況において停電時処理が実行された場合においてその後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容をまず説明する。

【８１３６】

「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれも実行されない。また、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行される一方、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）は実行されない。「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では設定値更新処理（図６７２）が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）及び設定確認用処理（図６７１）は実行されない。「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合にはメイン処理（図６７０）では設定確認用処理（図６７１）が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）及び設定値更新処理（図６７２）は実行されない。

【８１３７】

次に、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況（すなわち設定更新表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容について説明

する。
【８１３８】
「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、及び「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合のいずれであっても、メイン処理（図６７０）では設定値更新処理（図６７２）が実行される一方、設定確認用処理（図６７１）は実行されない。つまり、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際しての操作内容がいずれであったとしても設定値更新処理（図６７２）が新たに開始される。
【８１３９】
上記構成であることにより、設定値更新処理（図６７２）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しては、パチンコ機１０の電源ＯＮ時における設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃへの操作内容に関係なく設定値更新処理（図６７２）が新たに開始されるようにすることが可能となる。これにより、設定値の更新を完了させる機会を確実に生じさせることが可能となる。よって、設定値の更新が完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【８１４０】
また、設定値更新処理（図６７２）の途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際しての操作内容に関係なく一義的に設定値更新処理（図６７２）が実行されるようにすることで、各操作内容に応じて実行される処理内容を変更させる構成に比べて処理構成を簡素化しながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。
【８１４１】
次に、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況（すなわち設定確認表示フラグに「１」がセットされた状況）において停電時処理が実行された場合に、その後の動作電力の供給の再開に際してメイン処理（図６７０）にて実行される処理の内容について説明する。
【８１４２】
「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行される一方、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６７１）を新たに実行することなく、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）を実行する。これにより、「ＲＡＭクリア操作」に対する第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）の実行を優先させることが可能となる。なお、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。
【８１４３】
「設定変更操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では設定値更新処理（図６７２）が実行される一方、設定確認用処理（図６７１）は実行されない。つまり、設定確認用処理（図６７１）が実行されている状況において停電時処理が実行されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６７１）を新たに実行することなく、設定値更新処理（図６７２）を実行する。これにより、「設定変更操作」に対する設定値更新処理（図６７２）の実行を優先させることが可能となる。また、このように設定確認用処理（図６７１）が実行されなかったとしても、設定値更新処理（図６７２）が実行されることで更新対象の設定値が第４報知用表示装置２０４にて表示されるとともに設定値更新処理（図６７２）の終了に際してその時点で更新対象となっている設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定されるため、遊技ホールの管理者は現状のパチンコ機１０の設定値を

確認することができる。なお、設定値更新処理（図６７２）において第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）が実行されることで設定確認表示フラグは「０」クリアされる。
【８１４４】
「設定確認操作」が行われた状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として設定確認用処理（図６７１）を実行する。これにより、設定確認用処理（図６７１）の途中で停電時処理が実行されたとしても、動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」を行うことで設定値の確認を再開することが可能となる。
【８１４５】
「操作無し」の状況で動作電力の供給が再開された場合、メイン処理（図６７０）では停電フラグ、チェックサム及び設定値に関して異常が発生していないことを条件として、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていなくても設定確認用処理（図６７１）が実行される。これにより、設定確認用処理（図６７１）の途中で停電時処理が実行された場合であってその後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況であったとしても設定値の確認を再開させることが可能となる。
【８１４６】
次に、音声発光制御装置８１にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置８１の電気的構成について図６７７の説明図を参照しながら説明する。
【８１４７】
音声発光制御装置８１は音声発光制御基板３５１を備えている。音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２が搭載されている。音光側ＭＰＵ３５２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側ＣＰＵ３５３の他に、音光側ＲＯＭ３５４及び音光側ＲＡＭ３５５が内蔵されている。また、音光側ＭＰＵ３５２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。
【８１４８】
音光側ＲＯＭ３５４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ＲＯＭ３５４は、音光側ＣＰＵ３５３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【８１４９】
音光側ＲＡＭ３５５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側ＲＡＭ３５５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ＲＯＭ３５４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側ＲＡＭ３５５は、音光側ＲＯＭ３５４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【８１５０】
音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２以外にもＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７が搭載されている。ＲＴＣ３５６はリアルタイムクロックであり、年月日情報及び時刻情報を常時計測し、音光側ＣＰＵ３５３からの指示に従い、その計測している年月日情報及び時刻情報（以下、日時情報ともいう）を出力することが可能な構成である。なお、ＲＴＣ３５６にはバックアップ電源が設けられており、パチンコ機１０の電源遮断中においても年月日情報及び時刻情報を計測することが可能となっている。また、ＲＴＣ３５６において日時情報が計測される構成に限定されることはなく、時刻情報のみが計測される構成としてもよい。
【８１５１】
ＲＴＣ用メモリ３５７はＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。ＲＴ

Ｃ用メモリ３５７には音光側ＣＰＵ３５３からの指示に従いＲＴＣ３５６の日時情報が格納される。また、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報は必要に応じて音光側ＣＰＵ３５３にて読み出される。音光側ＣＰＵ３５３はＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に基づき基準時間を把握するとともに、その基準時間を基準として所定時間（例えば１時間）が経過する毎に時間対応演出が実行されるようにするための処理を実行する。なお、ＲＴＣ用メモリ３５７にはＲＴＣ３５６に対して設けられたバックアップ電源からバックアップ電力が供給される構成となっており、パチンコ機１０の電源遮断中においても日時情報が記憶保持される。但し、これに限定されることはなくＲＴＣ用メモリ３５７が情報の記憶保持に外部からの電力供給を必要としないＥＥＰＲＯＭなどであってもよい。

【８１５２】

次に、音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理について図６７８のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【８１５３】

主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンドを受信している場合（ステップＳＢ４０１：ＹＥＳ）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップＳＢ４０２）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６７２）が開始された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図６７２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図６７２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【８１５４】

主側ＣＰＵ６３から確認開始コマンドを受信している場合（ステップＳＢ４０３：ＹＥＳ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップＳＢ４０４）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６７１）が開始される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図６７１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図６７１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図６７１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【８１５５】

ステップＳＢ４０１～ステップＳＢ４０４の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップＳＢ４０５）。通常復帰コマンドは第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドは第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図６７１）が実行されて動作電力の供給開始

時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図６７２）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。

【８１５６】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップＳＢ４０５：ＮＯ）、ステップＳＢ４０１の処理に戻る。主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する。この場合に上記のとおり音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＢ４０６以降の処理を実行しない。これにより、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が実行されている間は音光側ＣＰＵ３５３にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。

【８１５７】

また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図６７２）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図６７１）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要がある。この場合に、音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＢ４０６以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド又は確認開始コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。

【８１５８】

主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＢ４０５：ＹＥＳ）、その受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップＳＢ４０６）。通常復帰コマンドは既に説明したとおり、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した場合に送信される。通常復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＢ４０６：ＹＥＳ）、ＲＴＣ３５６の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納させる（ステップＳＢ４０７）。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納された状態となる。

【８１５９】

今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドではなく（ステップＳＢ４０６：ＮＯ）、更新時の復帰コマンドである場合（ステップＳＢ４０８：ＹＥＳ）、更新時報知の終了処理を実行する（ステップＳＢ４０９）。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図６７２）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップＳＢ４０２にて開始した設定値更新処理（図６７２）に対応する報知を終了させる。

【８１６０】

今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドではなく（ステップＳＢ４０８：ＮＯ）、確認時の復帰コマンドである場合（ステップＳＢ４１０：ＹＥＳ）、確認時報知の終了処理を実行する（ステップＳＢ４１１）。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図６７１）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップＳＢ４０４にて開始した設定確認用処理（図６７１）に対応する報知を終了させる。

【８１６１】

ステップＳＢ４０７の処理を実行した場合、ステップＳＢ４０９の処理を実行した場合、ステップＳＢ４１０にて否定判定をした場合、又はステップＳＢ４１１の処理を実行した

場合、通常の演出の実行制御を行うための処理を実行する。具体的には、まず時間対応演出の開始タイミングであるか否かを判定する（ステップＳＢ４１２）。

【８１６２】

時間対応演出とは、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間（例えば１時間）が経過する度に実行される演出である。時間対応演出では、表示発光部５３において時間対応演出に対応する発光演出が行われ、スピーカ部５４において時間対応演出に対応する音出力演出が行われ、図柄表示装置４１において時間対応演出に対応する表示演出が行われる。

【８１６３】

なお、遊技回用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部５３及びスピーカ部５４では遊技回用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置４１では遊技回用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置４１の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。また、開閉実行モード用の演出が実行されている状況において時間対応演出が開始された場合には表示発光部５３及びスピーカ部５４では開閉実行モード用の演出よりも時間対応演出が優先して実行される一方、図柄表示装置４１では開閉実行モード用の演出に対応する画像表示が図柄表示装置４１の表示面の一部に縮小表示された状態で時間対応演出に対応する画像表示が行われる。

【８１６４】

ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に対応する基準時間を基準として所定時間（例えば１時間）が経過する度に時間対応演出が実行される構成であることにより、遊技ホールにおいて隣接する複数のパチンコ機１０の基準時間が一致しているのであればそれら複数のパチンコ機１０にて時間対応演出を同時に開始させることが可能となる。なお、遊技ホールにおいては複数のパチンコ機１０の電源が同時にＯＮ状態とされるため、基本的にはそれら複数のパチンコ機１０の基準時間は一致することとなる。

【８１６５】

ステップＳＢ４１２では、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に基づき基準時間を把握する。また、ＲＴＣ３５６の現状の日時情報を読み出す。そして、ＲＴＣ３５６から読み出した現状の日時情報に対応する時間に対する基準時間の差分の時間が所定時間の整数倍となっているか否かを判定する。ステップＳＢ４１２にて肯定判定をした場合、時間対応演出の設定処理を実行する（ステップＳＢ４１３）。時間対応演出の設定処理では、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて時間対応演出を実行させるための設定を行うとともに、図柄表示装置４１にて時間対応演出を実行させるためのコマンドを表示制御装置８２に送信する。なお、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報に対応する基準時間を基準とした場合における時間対応演出の実行回数に応じて当該時間対応演出の実行内容が異なる構成としてもよい。

【８１６６】

ステップＳＢ４１２にて否定判定をした場合又はステップＳＢ４１３の処理を実行した場合、その他の処理を実行する（ステップＳＢ４１４）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合に

は図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

【８１６７】

次に、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて実行された処理の内容に対応する作用について、図６７９の説明図を参照しながら説明する。

【８１６８】

主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されなかった場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に通常復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。一方、音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信した場合、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報がＲＴＣ用メモリ３５７に新たに格納されることとなる。

【８１６９】

主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３にクリア時の復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３はクリア時の復帰コマンドを受信した場合、それに対して報知に関する制御は実行しない。また、音光側ＣＰＵ３５３はクリア時の復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯＦＦされる前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【８１７０】

主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定値更新処理（図６７２）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に更新時の復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３は更新時の復帰コマンドを受信した場合、設定値更新処理（図６７２）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側ＣＰＵ３５３は更新時の復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯＦＦされる前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【８１７１】

主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて設定確認用処理（図６７１）が実行された場合、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了する場合に主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドを送信する。音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信した場合、設定確認用処理（図６７１）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯ

ＦＦされる前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【８１７２】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【８１７３】

設定値更新処理（図６７２）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図６７２）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図６７２）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【８１７４】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定１」となっている。したがって、設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には有利度が最も低い「設定１」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図６７２）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図６７２）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８１７５】

特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア３４１に記憶され、設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア３４２に記憶される。これにより、設定値更新処理（図６７２）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア３４１にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図６７２）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【８１７６】

主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給が開始された場合において、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）を実行した場合にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図６７２）を実行した場合に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図６７１）を実行した場合に確認時の復帰コマンドを送信し、これら第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれも実行しなかった場合に通常復帰コマンドを送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が主側ＣＰＵ６３だけではなく音光側ＣＰＵ３５３にて行われるようにすることが可能となる。

【８１７７】

音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれを受信した場合であっても演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０５にて肯定判定をしてステップＳＢ４１２～ステップＳＢ４１４の処理を実行する状態となる。その一方、通常復帰コマンドを受信した場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への書き込み処理（ステップＳＢ４０７）を実行し、更新時の復帰コマンドを受信した場合には更新時報知の終了処理（ステップＳＢ４０９）を実行し、確認時の復帰コマンドを受信した場合には確認時報知の終了処理（ステップＳＢ４１１）を実行し、クリア時の復帰コマンドを受信した場合には専用の処理を実行しない。これにより、各復帰コマンドのうちいずれか一の復帰コマンドの受信を契機として音光側ＣＰＵ３５３にて遊技の進行に対応する処理が開始されるようにしながら、各復帰コマンドに対応する制御が音光側ＣＰＵ３５３にて実行されるようにすることが可能となる。

【８１７８】

主側ＣＰＵ６３はいずれかの復帰コマンドを送信した後に動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）を終了して遊技の進行を制御するための処理（ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）を開始し、音光側ＣＰＵ３５３はいずれか

の復帰コマンドを受信した場合に遊技の進行内容に対応する演出の実行制御を行う。これにより、主側ＣＰＵ６３にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に音光側ＣＰＵ３５３にて遊技の進行内容に対応する演出の実行制御が行われるようにすることが可能となる。この場合に、音光側ＣＰＵ３５３は各復帰コマンドに対応する処理を実行する。これにより、音光側ＣＰＵ３５３における動作電力の供給開始時の処理の実行内容を相違させる複数の復帰コマンドを利用して、遊技の進行内容に対応する演出の実行制御の開始契機を音光側ＣＰＵ３５３に認識させることが可能となる。

【８１７９】

ＲＴＣ用メモリ３５７に記憶されている日時情報を基準として時間対応演出の実行タイミングとなった場合に時間対応演出が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時間対応演出が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されなかった場合にＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納される。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に主側ＣＰＵ６３にて実行される処理内容に応じて、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶される状況と、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶されない状況とを生じさせることが可能となる。

【８１８０】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行され、「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理（図６７２）が実行され、「設定確認操作」が行われた場合には設定確認用処理（図６７１）が実行される。一方、「操作無し」の状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない。この場合に、上記のとおり主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない一方、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されなかった場合にＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納される。これにより、パチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行う場合に、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶される状況とするのか、ＲＴＣ用メモリ３５７に日時情報が新たに記憶されない状況とするのかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【８１８１】

主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８１８２】

設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影

響を与えないようにすることが可能となる。
【８１８３】
主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【８１８４】
主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６７０）には、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれかが実行される場合、並びに設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されない場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれかが実行される場合にはこれら設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）よりも実行順序が後の処理として、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させる処理が設定されている。このように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されていることにより、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【８１８５】
第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３にて遊技を進行させるための処理が開始され得る。これにより、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）の実行後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる構成であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。
【８１８６】
主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理が実行される。そして、使用対象の設定値が異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【８１８７】
使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かを監視するための処理は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）が終了した後においても第１タイマ割込み処理（図６３８）のステップＳ８９１９にて実行される。これにより、遊技が進行していく過程で使用対象の設定値が異常なものとなってしまったとしても、それに対処することが可能となる。
【８１８８】
主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給が開始された場合に実行される動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて、使用対象の設定値が正常な範囲であるか否かの監視だけではなく、特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグに「１」がセットされているか否かの監視が実行されるとともに特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のチェックサムが正常か否かの監視が実行される。そして、停電フラグに「１」がセットされていない場合又はチェックサムが異常である場合には遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生しているにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。
【８１８９】
上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に

再開される。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【８１９０】

上記規制状態は設定値更新処理（図６７２）が実行されることで解除される。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された状態の解除に際して、使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【８１９１】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【８１９２】

上記規制状態となった場合には使用対象の設定値を変更すべきことが報知される。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【８１９３】

主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生している場合には遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生した場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【８１９４】

主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生している場合とは異なる異常の発生時にも遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号が外部出力される。これにより、外部出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

【８１９５】

主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることで遊技の進行が規制された規制状態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合において未だに規制状態が解除されない場合には異常信号の外部出力が再度行われる。これにより、規制状態においては動作電力の供給が再開される度に異常信号が外部出力されることとなる。よって、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

【８１９６】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されない場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）の途中でタイマ割込み処理が割り込んで起動されないようにすることで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）を早期に完了させることが可能となる。

【８１９７】

その一方、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行される場合には遊技ホールの管理者の操作に応じた処理が実行されるため、これら処理に滞在する期間が長くなる。この場合に設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況であってもタイマ割込み処理の割込みが禁止されたままであるとすると、タイマ割込み処理の実行開始タイミングが極端に遅くなってしまう。これに対して、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行される場合にはタイマ割込み処理の割込みが許可される。これにより、タイマ割込み処理の実行開始タイ

ミングが極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を表示制御するための処理が実行される第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで実行されることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）を利用して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて設定値に関する表示を行わせることが可能となる。

【８１９８】

また、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている。したがって、設定確認用処理（図６７１）又は設定値更新処理（図６７２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。

【８１９９】

なお、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれかが実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成に限定されない。例えば、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、又は第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、又は設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。

【８２００】

また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合、又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合、又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれもが実行されない場合、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合、又は設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生する構成としてもよい。

【８２０１】

また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３

５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）又は設定値更新処理（図６７２）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６７２）又は設定確認用処理（図６７１）が実行された場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生し、それ以外の場合にはＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しない構成としてもよい。

【８２０２】

また、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合には開始時の初期設定（ステップＳＢ３０３）において設定参照用エリア３４１及び設定更新用エリア３４２を含めた特定制御用のワークエリア２２１の全エリアを「０」クリアするとともに初期化を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図６７２）において第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）が実行されない構成としてもよい。

【８２０３】

また、設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には「設定１」以外の予め定められた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。例えば、「設定２」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定３」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定４」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定５」から設定値の変更が開始される構成としてもよく、「設定６」から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

【８２０４】

また、設定値更新処理（図６７２）が開始された場合には上記第７７実施形態と同様に設定参照用エリア３４１に記憶されている設定値の情報が設定更新用エリア３４２に上書きされることで、それまで使用対象として設定されていた設定値から設定値の変更が開始される構成としてもよい。

【８２０５】

また、メイン処理（図６７０）において各種復帰コマンドを送信するための処理が、残余処理（ステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８）が開始される前の処理として設定されている構成としてもよい。この場合、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれかの処理が実行された場合にはそれに対応するフラグをセットし、上記各種復帰コマンドを送信するための処理ではそのフラグの状態に対応する復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する構成としてもよい。

【８２０６】

また、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に時間対応演出が実行される構成に加えて又は代えて、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度に所定の異常が発生しているか否かの監視が行われる構成としてもよく、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納された日時情報を基準として所定の時間が経過する度にベース値の報知が行われる構成としてもよい。この場合、ＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７が主制御基板６１に設けられており、主側ＣＰＵ６３にて上記異常監視又は上記ベース値の報知が行われる構成としてもよい。遊技ホールに設置された複数のパチンコ機１０にて同時に異常監視が実行されてその結果が例えば図柄表示装置４１などにて報知されることにより、所定の異常が発生しているか否かの定期的な監視を複数のパチンコ機１０に対してまとめて行うことが可能となる。また、遊技ホールに設定された複数のパチンコ機１０にて図柄表示装置４１などにて同時にベース値の報知が行われることにより、ベース値の定期的な監視を複数のパチンコ機１０に対してまと

めて行うことが可能となる。なお、上記各種報知はパチンコ機１０自身にて行われる構成に限定されることはなく、遊技ホールの管理コンピュータへの外部出力により行われる構成としてもよい。

【８２０７】

また、メイン処理（図６７０）において停電フラグに「１」がセットされていないと判定した場合、チェックサムが異常であると判定した場合、又は設定参照用エリア３４１の設定値が異常であると判定した場合には、「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図６７０）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、主側ＲＡＭ６５に関して情報異常が発生している場合には即座に設定値を変更させることが可能となる。

【８２０８】

＜第８２実施形態＞

本実施形態では音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８２０９】

図６８０は音光側ＣＰＵ３５３にて実行される本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。

【８２１０】

ステップＳＢ５０１～ステップＳＢ５０５では上記第８１実施形態における演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０１～ステップＳＢ４０５と同一の処理を実行する。主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合（ステップＳＢ５０５：ＹＥＳ）、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンド以外の復帰コマンドであるか否かを判定する（ステップＳＢ５０６）。

【８２１１】

今回受信した復帰コマンドがクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかである場合（ステップＳＢ５０６：ＹＥＳ）、上記第８１実施形態における演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０７と同様に、ＲＴＣ３５６の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納させる（ステップＳＢ４０７）。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納された状態となる。

【８２１２】

ステップＳＢ５０８～ステップＳＢ５１４では上記第８１実施形態における演出制御処理（図６７８）のステップＳＢ４０８～ステップＳＢ４１４と同一の処理を実行する。

【８２１３】

図６８１は、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて実行された処理の内容に対応する作用を説明するための説明図である。

【８２１４】

上記第８１実施形態と同様に、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）にて、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）のいずれもが実行されなかった場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に通常復帰コマンドを送信し、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３にクリア時の復帰コマンドを送信し、設定値更新処理（図６７２）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に更新時の復帰コマンドを送信し、設定確認用処理（図６７１）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３は音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドを送信する。

【８２１５】

音光側ＣＰＵ３５３は上記第８１実施形態と同様に、更新時の復帰コマンドを受信した場合には設定値更新処理（図６７２）が実行されることに対応する報知を終了させるとともに、確認時の復帰コマンドを受信した場合には設定確認用処理（図６７１）が実行されることに対応する報知を終了させる。また、音光側ＣＰＵ３５３は上記第８１実施形態と同様に、通常復帰コマンド及びクリア時の復帰コマンドを受信したとしてもそれに対して報知に関する制御は実行しない。

【８２１６】

音光側ＣＰＵ３５３は、クリア時の復帰コマンド、更新時の復帰コマンド及び確認時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納する。これにより、時間対応演出の実行契機を特定するために参照される基準時間に対応する情報がＲＴＣ用メモリ３５７に新たに格納されることとなる。一方、音光側ＣＰＵ３５３は、通常復帰コマンドを受信したとしても、ＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納しない。ＲＴＣ用メモリ３５７にはバックアップ用の電力が供給されるため、ＲＴＣ用メモリ３５７への日時情報の新たな格納が発生しなかった場合にはパチンコ機１０の電源がＯＦＦ操作される前にＲＴＣ用メモリ３５７に格納されていた日時情報がそのまま記憶保持される。

【８２１７】

上記構成によれば動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれかが実行された場合には、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報がＲＴＣ３５６において計測されている現状の日時情報に書き換えられるのに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２）において第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）のいずれも実行されなかった場合には、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられない。これにより、遊技ホールの営業中においてパチンコ機１０のメンテナンスや動作チェックのためにパチンコ機１０の電源が一旦ＯＦＦ操作されたとしても、その後の動作電力の供給の再開に際して「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことで、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられないようにすることが可能となる。よって、遊技ホールの営業中にパチンコ機１０の電源を一旦ＯＦＦ操作した後に動作電力の供給を再開させる場合において、遊技ホールにおける周囲のパチンコ機１０との間で時間対応演出の基準時間を同一としながら当該パチンコ機１０への動作電力の供給を再開させるための操作性を高めることが可能となる。

【８２１８】

また、「操作無し」の状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことでＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられないことにより、ＲＴＣ用メモリ３５７に格納されている日時情報が書き換えられないようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行った場合に、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）、設定値更新処理（図６７２）及び設定確認用処理（図６７１）といった目的外の処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【８２１９】

＜第８３実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８２２０】

図６８２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６３０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８２２１】
ステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２は上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２と同一の処理を実行する。
【８２２２】
ステップＳＢ６１２の処理を実行した場合、ステップＳＢ６１３の処理を実行した場合、ステップＳＢ６１５の処理を実行した場合、ステップＳＢ６１８の処理を実行した場合、又はステップＳＢ６２２の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ６２３）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。
【８２２３】
上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。
【８２２４】
また、設定確認用処理（図６７１）及び設定値更新処理（図６７２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。
【８２２５】
その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ６２４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに１以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。
【８２２６】
その後、特定制御用のワークエリア２２１におけるチェック中カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＢ６２５）。そして、チェック中カウンタの値が「０」となるまで、ステップＳＢ６２５にて待機する。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態が維持されているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。したがって、ステップＳＢ６２３にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。
【８２２７】
その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ６２６）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８

９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ６２６では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【８２２８】

その後、ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ６２７～ステップＳＢ６３０では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【８２２９】

上記構成によれば、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、遊技が行われない状況下において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かのチェックを行うことが可能となる。

【８２３０】

＜第８４実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８２３１】

図６８３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７３４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８２３２】

本実施形態のメイン処理では上記第８１実施形態と異なり電源投入初期設定処理を実行しない。したがって、メイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップＳＢ７０１以降の処理を開始する。なお、電源投入初期設定処理は実行しないが、メイン処理を開始した場合に主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【８２３３】

メイン処理ではまず上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０２と同様に内部機能レジスタ設定処理を実行するとともに（ステップＳＢ７０１）、上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０３と同様に特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ７０２）。その後、停電フラグに「１」がセットされており、チェックサムが正常であり、設定値が正常であり、さらに特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として（ステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５：ＹＥＳ、ステップＳＢ７０６：ＮＯ）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ７０７）。

【８２３４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ７０７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ７０８）。遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合であって設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ７０８：ＮＯ、ステップＳＢ７０９：ＹＥＳ）、又は遊技停止フラグに「１」がセットされておらずさらに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない

場合であって特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ７０８及びステップＳＢ７０９：ＮＯ、ステップＳＢ７１０：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ７１１）。設定確認用処理では上記第８１実施形態における設定確認用処理（図６７１）においてステップＳＢ２０１～ステップＳＢ２０２及びステップＳＢ２０４～ステップＳＢ２０７の処理を実行する。

【８２３５】

つまり、本実施形態の設定確認用処理では確認開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信しない。したがって、本実施形態では設定確認用処理が実行されたとしても、設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップＳＢ７０１以降の処理を開始するため設定確認用処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定確認用処理に対応する報知が図柄表示装置４１にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了していない状況において図柄表示装置４１の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定確認用処理に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて行われるものの図柄表示装置４１にて行われない構成としてもよい。

【８２３６】

設定確認用処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７１２）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９）にて設定確認用処理が実行される場合には、設定確認用処理が終了した後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

【８２３７】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに遊技停止フラグに「１」がセットされておらずさらに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ７０７～ステップＳＢ７１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７１３）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８２３８】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ７１４）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに１以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。

【８２３９】

その後、ウエイト用処理を実行する（ステップＳＢ７１５）。ウエイト用処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるチェック中カウンタの値が「０」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」

がセットされた状態が維持されているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。したがって、ステップＳＢ７１３にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。また、ウエイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウエイト期間を利用して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウエイト用処理（ステップＳＢ７１５）が終了した後は、上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１１３と同様に通常復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＢ７１６）。

【８２４０】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ７０７及びステップＳＢ７１７：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ７１８）。また、上記のような「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも（ステップＳＢ７０６：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ７１７）。設定値更新処理では上記第８１実施形態における設定値更新処理（図６７２）においてステップＳＢ３０１～ステップＳＢ３０４及びステップＳＢ３０６～ステップＳＢ３１４の処理を実行する。

【８２４１】

つまり、本実施形態の設定値更新処理では更新開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信しない。したがって、本実施形態では設定値更新処理が実行されたとしても、設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されない。本実施形態では既に説明したとおりメイン処理が起動された場合にはウエイト用の所定時間が経過することを待つことなくステップＳＢ７０１以降の処理を開始するため設定値更新処理が開始されたタイミングにおいて図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了していない可能性がある。これに対して、上記のとおり設定値更新処理に対応する報知が図柄表示装置４１にて実行されないようにすることにより、初期設定が完了していない状況において図柄表示装置４１の表示制御が開始されてしまわないようにすることが可能となる。なお、設定値更新処理に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて行われるものの図柄表示装置４１にて行われない構成としてもよい。

【８２４２】

設定値更新処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７１９）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９）にて設定値更新処理が実行される場合には、設定値更新処理が終了した後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるとともに、当該チェック用表示は処理の進行が待機されていない状況で行われる。

【８２４３】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている一方、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ７０７：ＹＥＳ、ステップＳＢ７１７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされていないことを条件

として（ステップＳＢ７２０：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ７２１）。第１ＲＡＭクリア処理の処理内容は上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）の第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ１１７）と同一である。

【８２４４】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ７２２）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８２４５】

その後、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ７２３）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動された場合、チェック中カウンタに１以上の値が設定されている状況においてはチェック用表示が行われるように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が表示制御される。

【８２４６】

その後、ウエイト用処理を実行する（ステップＳＢ７２４）。ウエイト用処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるチェック中カウンタの値が「０」となるまで待機する。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされた状態が維持されているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されたとしても、当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。したがって、ステップＳＢ７２２にてセットされた初期チェック期間が経過するまでは、遊技を進行させるための処理の実行が阻止された状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。また、ウエイト用処理にて待機している時間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。つまり、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウエイト期間を利用して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせることが可能となる。ウエイト用処理（ステップＳＢ７２４）が終了した後は、上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１１８と同様にクリア時の復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＢ７２５）。

【８２４７】

ステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５のいずれかにて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットした後に（ステップＳＢ７２６）、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ７２７）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ７１７及びステップＳＢ７２７：ＹＥＳ）、ステップＳＢ７１８にて設定値更新処理を実行するとともにステップＳＢ７１９にてチェック中カウンタの設定処理を実行する。これら処理の内容は既に説明したとおりである。

【８２４８】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ７２７：ＮＯ）、ステップＳＢ７２０にて遊技停止フラグに「１」がセットされていると判定した場合、又はステップＳＢ７０８にて遊技停止フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＢ７２８及びステップＳＢ７２９の処理を実行する。これらステップＳＢ７２８及びステップＳＢ７２９の処理内容は上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）

のステップＳＢ１２１及びステップＳＢ１２２と同一である。
【８２４９】
ステップＳＢ７１２の処理を実行した場合、ステップＳＢ７１６の処理を実行した場合、ステップＳＢ７１９の処理を実行した場合、ステップＳＢ７２５の処理を実行した場合、又はステップＳＢ７２９の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ７３０）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ７３０では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。
【８２５０】
その後、ステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ７３１～ステップＳＢ７３４では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。
【８２５１】
上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９）にて設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）及び設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行されない場合には、ウエイト用処理にて処理の進行を待機している状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。これにより、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまで遊技を進行させるための処理の実行を阻止するためのウエイト期間を利用して、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせることが可能となる。また、遊技を進行させるための処理が開始される前に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示を確認する機会を担保することが可能となる。
【８２５２】
一方、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）は少なくとも遊技ホールの管理者により設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作されないと終了しないため、これら設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が終了されるまでに、図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了するまでに要する時間以上の時間が経過していることとなる。この場合に、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行される場合にはウエイト用処理が実行されないようにすることにより、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行された場合において遊技を進行させるための処理が開始されるまでに要する時間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【８２５３】
また、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が実行される場合、設定確認用処理（ステップＳＢ７１１）又は設定値更新処理（ステップＳＢ７１８）が終了した後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われる。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにしながら、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行うことが可能となる。

【８２５４】
＜第８５実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８２５５】
図６８４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８２６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８２５６】
まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＢ８０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。
【８２５７】
その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＢ８０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【８２５８】
つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。
【８２５９】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【８２６０】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ８０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて

特定するためのフラグである。
【８２６１】
立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６７０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理が終了して残余処理（ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）のうち後述する設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）のうち後述する設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。
【８２６２】
特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）のうち後述する設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。
【８２６３】
ちなみに、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６８４）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６８４）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。
【８２６４】
ステップＳＢ８０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定す

る（ステップＳＢ８０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８２６５】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＢ８０４：ＹＥＳ）、チェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＢ８０５）。具体的には、まず特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。チェックサムの算出方法は上記第６５実施形態と同一である。その後、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、今回のメイン処理にて上記のように算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【８２６６】

チェックサムが一致している場合（ステップＳＢ８０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＢ８０６）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＢ８０６では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。

【８２６７】

ステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６の全てで肯定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８０７）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。また、主制御装置６０には第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃではなく第４３実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。

【８２６８】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ８０７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８０８）。

【８２６９】

遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで

停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８２７０】

設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図６８６）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図６８６）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図６８６）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図６８６）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【８２７１】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＢ８０８にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８０９）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ８０９：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＢ８１０）。設定確認用処理の処理内容は上記第８１実施形態における設定確認用処理（図６７１）と同一である。なお、本実施形態では設定確認用処理を実行している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開される場合に「設定確認操作」が行われない限り設定確認用処理は実行されない。

【８２７２】

設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ８０９：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ８１１）。通常復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置８１にて実行される処理内容は上記第８１実施形態と同一である。

【８２７３】

一方、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＢ８０７及びステップＳＢ８１２：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ８１３）。つまり、本実施形態では特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされていたとしても、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給開始時に「設定変更操作」が行われない限り設定値更新処理は実行されない。設定値更新処理の詳細については後に説明する。

【８２７４】

ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＢ８１２：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８１４）。

【８２７５】

遊技停止フラグ及び設定更新表示フラグの両方に「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ８１４：ＮＯ）、第１ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ８１５）。第

１ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、第１ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第１ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ８０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【８２７６】

その後、クリア時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ８１６）。クリア時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置８１にて実行される処理内容は上記第８１実施形態と同一である。

【８２７７】

ステップＳＢ８１０の処理を実行した場合、ステップＳＢ８１１の処理を実行した場合、ステップＳＢ８１３の処理を実行した場合、又はステップＳＢ８１６の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＢ８１７）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【８２７８】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後であって残余処理（ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【８２７９】

また、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）及び設定値更新処理（図６８６）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【８２８０】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＢ８１８）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＢ８１８では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【８２８１】

その後、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【８２８２】

メイン処理（図６８４）においてステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ８２３）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【８２８３】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８２４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ８２４：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ８２５）。音声発光制御装置８１は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図６８６）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再開されることとなる。

【８２８４】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＢ８２６）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなくステップＳＢ８２６の処理の実行契機となる事象が発生している状況においては異常信号の信号出力が継続され、ステッ

プＳＢ８２６の処理の実行契機となる事象が発生していない状況となることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、ステップＳＢ８２６においてのみ出力されるのではなく、他の処理によっても出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、ステップＳＢ８２６の専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【８２８５】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＢ８２４：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ８１２）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＢ８１２及びステップＳＢ８２４：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＢ８１３）。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図６８６）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。

【８２８６】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＢ８２４：ＹＥＳ、ステップＳＢ８１２：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＢ８１４）。ステップＳＢ８２３にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＢ８１４の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＢ８１４にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。その後、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。

【８２８７】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にも第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図６８６）が実行されるとともに詳細は後述するが当該設定値更新処理（図６８６）の開始時の初期設定にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図６８６）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【８２８８】

ここで、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないと判定した場合においてステップＳＢ８０８にて特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ

８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。また、ステップＳＢ８０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定するとともにステップＳＢ８１２にて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていないと判定した場合（すなわち「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）であっても、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ又は設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳＢ８１４にて肯定判定をして、ステップＳＢ８２５にて音声発光制御装置８１に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＢ８２６にて異常信号を外部出力する。そして、これらの処理を実行した後は、ステップＳＢ８１７及びステップＳＢ８１８の処理を実行することなく、ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２の残余処理に移行する。

【８２８９】

次に、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合におけるその後の処理の様子について図６８５のタイムチャートを参照しながら説明する。図６８５（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６８５（ｂ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が実行されている期間を示し、図６８５（ｃ）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が実行されている期間を示し、図６８５（ｄ）は設定値更新処理（図６８６）が実行されている期間を示し、図６８５（ｅ）は特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６８５（ｆ）は特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている期間を示し、図６８５（ｇ）は異常信号が外部出力されている期間を示す。

【８２９０】

ｔ１のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ１のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始されるとともに、図６８５（ｆ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされる。

【８２９１】

その後、ｔ２のタイミングで図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が開始される。この場合、当該ｔ２のタイミングで図６８５（ｅ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされる。

【８２９２】

その後、図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が実行されている途中の状況であるｔ３のタイミングでパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作が行われることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される。したがって、図６８５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了するとともに図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が終了する。

【８２９３】

その後、ｔ４のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が再度行われる。この場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ４のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始される。また、図６８５（ｅ）及び図６８５（ｆ）に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「１」

がセットされている。
【８２９４】
今回は設定更新表示フラグに「１」がセットされている状況において「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われているため、第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）が実行されることなく、図６８５（ｇ）に示すようにｔ５のタイミング～ｔ７のタイミングの所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って異常信号の外部出力が行われる。また、ｔ５のタイミングで異常コマンドの送信に基づく異常報知が開始される。
【８２９５】
図６８５（ｂ）に示すようにｔ４のタイミングで開始された動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）はｔ６のタイミングで終了する。そして、当該ｔ６のタイミングで動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が開始される。
【８２９６】
この場合、図６８５（ｆ）に示すように特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。その後、ｔ８のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作が行われることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される。また、当該ｔ８のタイミングで図６８５（ｃ）に示すように供給後の処理が終了する。
【８２９７】
その後、ｔ９のタイミングで図６８５（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が再度行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われている。当該ｔ９のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が開始される。また、図６８５（ｅ）及び図６８５（ｆ）に示すように前回の動作電力の供給停止前から引き続き特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグ及び立ち上げ処理中フラグの両方に「１」がセットされている。
【８２９８】
その後、ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングに亘って図６８５（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が実行される。この場合、当該設定値更新処理（図６８６）は正常に終了する。そして、この終了したタイミングであるｔ１１のタイミングで、図６８５（ｅ）に示すように設定更新表示フラグが「０」クリアされる。また、当該ｔ１１のタイミングで図６８５（ｂ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了する。これにより、当該ｔ１１のタイミングで、図６８５（ｆ）に示すように立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされる。そして、当該ｔ１１のタイミングで図６８５（ｃ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）が終了した後の処理が開始される。この場合、立ち上げ処理中フラグは既に「０」クリアされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合には停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理だけではなく、遊技を進行させるための処理が実行される。
【８２９９】
上記のとおり設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われない限り、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）では音声

発光制御装置８１への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行され、仮に「ＲＡＭクリア操作」が行われていたとしても第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ８１５）が実行されることはなく、「設定確認操作」が行われていたとしても設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行されることはない。さらにまた、音声発光制御装置８１への異常コマンドの送信及び異常信号の外部出力が実行された場合には、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする処理（ステップＳＢ８１８）が実行されることなく残余処理（ステップＳＢ８１９～ステップＳＢ８２２）が実行されるため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理は実行されない。これにより、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、「設定変更操作」を行った状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給を再開させて設定値更新処理（図６８６）を実行させる必要が生じる。よって、設定値の変更を確実に行わせることが可能となる。

【８３００】

次に、メイン処理（図６８４）のステップＳＢ８１３にて実行される本実施形態における設定値更新処理について、図６８６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、設定値更新処理におけるステップＳＢ９０１～ステップＳＢ９１８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８３０１】

まずＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする（ステップＳＢ９０１）。ＯＦＦ確認フラグ３６１は図６８７の説明図に示すように特定制御用のワークエリア２２１に設けられている。本実施形態であっても設定値更新処理（図６８６）ではリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に特定制御用のワークエリア２２１の設定更新用エリア３４２の値、すなわち更新対象の設定値が１加算される。この場合に、リセットボタン６８ｃの１回の押圧操作に対して更新対象の設定値が「１」のみ加算されるようにすべく、リセットボタン６８ｃが非操作状態から操作状態となった場合、すなわちリセットボタン６８ｃの操作を検知する検知センサからの検知信号が操作非検知の状態から操作検知の状態に切り換わった場合に、設定更新用エリア３４２の値を１加算することで更新対象の設定値を１加算する構成となっている。

【８３０２】

当該構成においてＯＦＦ確認フラグ３６１は設定値更新処理（図６８６）にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されたか否かを確認する場合においてリセットボタン６８ｃの押圧操作が開始されたタイミングであるか否かを確認するためのフラグである。設定値更新処理（図６８６）にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かの判定処理（ステップＳＢ９１０）を実行した後において、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に「１」がセットされ又は「１」のセット状態が維持され、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていないと判定した場合に「０」クリアされる又は「０」の状態が維持される。

【８３０３】

ここで、設定値更新処理（図６８６）は既に説明したとおりメイン処理（図６８４）のステップＳＢ８０７又はステップＳＢ８２４にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定したことを条件として実行される。これらステップＳＢ８０７又はステップＳＢ８２４では主側ＣＰＵ６３はリセットボタン６８ｃの押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する。この場合、リセットボタン６８ｃの押圧操作の開始タイミングや終了タイミングを確認するのではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態となっているか否かを確認する。したがって、ステップＳＢ８０７又はステップＳＢ８２４ではＯＦＦ確認フラグ３６１を確認することなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることに対応する信号が入力ポートに入力されている場合には肯定判定をする。

【８３０４】
但し、当該構成においては設定値更新処理（図６８６）を開始させるためのパチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の終了タイミングと設定値更新処理（図６８６）の開始タイミングとの関係によっては、当該押圧操作が更新対象の設定値を１加算する契機となる場合と当該契機とならない場合とが発生することとなる。そうすると、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の終了タイミングに応じて更新対象の設定値の更新態様が変化することとなってしまい操作性が低下してしまう。これに対して、ＯＦＦ確認フラグ３６１に「０」がセットされている状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を１加算する構成において、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする構成とすることにより、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作に起因して更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。
【８３０５】
ステップＳＢ９０１の処理を実行した後は、割込み許可の設定を行う（ステップＳＢ９０２）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。本実施形態においては上記第８１実施形態と同様に動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）及び設定値更新処理（図６８６）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）において設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）及び設定値更新処理（図６８６）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）又は設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。
【８３０６】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＢ９０３）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【８３０７】
その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＢ９０４）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに

「１」がセットされていない場合（ステップＳＢ８０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＢ８０５：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＢ８０６：ＮＯ）、メイン処理（図６８４）のステップＳＢ８２３にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＢ９０４の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図６８６）が実行された場合に解除することが可能となる。

【８３０８】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＢ９０５）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図６８６）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【８３０９】

ステップＳＢ９０５にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図６８６）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【８３１０】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ９０６）。音声発光制御装置８１は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図６８６）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図６８６）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図６８６）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図６８６）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【８３１１】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＢ９０７）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＢ９０７：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステッ

プＳＢ９０８）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。
【８３１２】
ステップＳＢ９０７にて肯定判定をした場合又はステップＳＢ９０８の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＢ９０９）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。
【８３１３】
ステップＳＢ９０９にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＢ９１０）。具体的には、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無を検知する検知センサからの検知信号が入力される入力ポートを直接監視することでリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ９１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１を「０」クリアした後に（ステップＳＢ９１１）、ステップＳＢ９０７の処理に戻る。
【８３１４】
リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＢ９１０：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＢ９１２）。ＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされている場合には（ステップＳＢ９１２：ＮＯ）、今回の確認タイミングがリセットボタン６８ｃの押圧操作の開始タイミングではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であることを意味するため、更新対象の設定値を１加算することなくステップＳＢ９０７の処理に戻る。
【８３１５】
ＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」である場合（ステップＳＢ９１２：ＹＥＳ）、今回の確認タイミングがリセットボタン６８ｃの押圧操作の開始タイミングであることを意味する。この場合、ＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットした後に（ステップＳＢ９１３）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＢ９１４）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＢ９１０：ＮＯ）、ＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされている場合（ステップＳＢ９１２：ＮＯ）、又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合（ステップＳＢ９１４）にはステップＳＢ９０７の処理に戻ることとなるが、ステップＳＢ９０７にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＢ９０８にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。
【８３１６】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＢ９０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＢ９１５）。これにより、今回の設定値更新処理（図６８６）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。
【８３１７】
その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＢ９１６）。これにより、設定値更新処理（図６８６）を終了してメイン処理（図６８４）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８、ステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。
【８３１８】

その後、第２ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＢ９１７）。第２ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。また、第２ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、第２ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＢ８０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【８３１９】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＢ９１８）。更新時の復帰コマンドを受信した場合に音声発光制御装置８１にて実行される処理内容は上記第８１実施形態と同一である。

【８３２０】

次に、更新対象の設定値が更新される様子について図６８８のタイムチャートを参照しながら説明する。図６８８（ａ）はパチンコ機１０の電源がＯＮ状態となっている期間を示し、図６８８（ｂ）は設定キー挿入部６８ａの操作状況を示し、図６８８（ｃ）はリセットボタン６８ｃの操作状況を示し、図６８８（ｄ）は設定値更新処理（図６８６）が実行されている期間を示し、図６８８（ｅ）はＯＦＦ確認フラグ３６１の設定状況を示し、図６８８（ｆ）は設定値の更新タイミングを示す。

【８３２１】

まず設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされない比較例について説明する。

【８３２２】

ｔ１のタイミングで図６８８（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されるとともに図６８８（ｃ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。そして、設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であるｔ２のタイミングで図６８８（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われていることになるため、ｔ３のタイミングで図６８８（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が開始される。

【８３２３】

当該比較例では設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされないため、図６８８（ｅ）に示すようにｔ３のタイミングではＯＦＦ確認フラグ３６１の値は「０」となっている。その後、電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であるｔ４のタイミングで、ＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」である状況でリセットボタン６８ｃが押圧操作されているこ

とが特定されることで図６８８（ｆ）に示すように更新対象の設定値が１加算される。また、当該ｔ４のタイミングで図６８８（ｅ）に示すようにＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされる。

【８３２４】

つまり、上記比較例では電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作が設定値更新処理（図６８６）の開始後も継続されることで、当該押圧操作を契機として更新対象の設定値が１加算されることとなる。この場合、遊技ホールの管理者は更新対象の設定値を更新する意図がないにも関わらず、更新対象の設定値が更新されることとなってしまう。

【８３２５】

次に、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされる本実施形態について説明する。

【８３２６】

ｔ５のタイミングで図６８８（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されるとともに図６８８（ｃ）に示すようにリセットボタン６８ｃが押圧操作される。そして、設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されている状況であるｔ６のタイミングで図６８８（ａ）に示すようにパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われる。この場合、「設定変更操作」が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われていることになるため、ｔ７のタイミングで図６８８（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が開始される。設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはステップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする処理が実行される。したがって、ｔ７のタイミングで図６８８（ｅ）に示すようにＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」がセットされた状態となる。このＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットするタイミングは設定値更新処理（図６８６）においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されたか否かを判定するタイミングよりも前のタイミングであるため、図６８８（ｆ）に示すように電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作が継続されているとしても更新対象の設定値は１加算されない。その後、ｔ８のタイミングで図６８８（ｃ）に示すようにリセットボタン６８ｃの押圧操作が終了されることで図６８８（ｅ）に示すようにＯＦＦ確認フラグ３６１は「０」クリアされる。

【８３２７】

その後、図６８８（ｃ）に示すようにｔ９のタイミング～ｔ１０のタイミング、ｔ１１のタイミング～ｔ１２のタイミング、及びｔ１３のタイミング～ｔ１４のタイミングのそれぞれにおいてリセットボタン６８ｃの押圧操作が行われる。この場合、ｔ９のタイミング、ｔ１１のタイミング及びｔ１３のタイミングのそれぞれにおいてＯＦＦ確認フラグ３６１の値が「０」である状況でリセットボタン６８ｃが押圧操作されることとなるため、図６８８（ｆ）に示すようにこれらの各タイミングにおいて更新対象の設定値が１加算される。

【８３２８】

その後、ｔ１５のタイミングで図６８８（ｂ）に示すように設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作される、これにより、当該ｔ１５のタイミングで図６８８（ｄ）に示すように設定値更新処理（図６８６）が終了する。

【８３２９】

上記のとおりＯＦＦ確認フラグ３６１に「０」がセットされている状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を１加算する構成において、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする構成である。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作に起因して更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３３０】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【８３３１】

設定値更新処理（図６８６）が開始された場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定値更新処理（図６８６）が開始される前における使用対象の設定値に関係なく、設定値更新処理（図６８６）においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。

【８３３２】

上記開始対応の設定値は具体的には有利度が最も低い「設定１」となっている。したがって、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合には有利度が最も低い「設定１」から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定値更新処理（図６８６）の開始直後に意図せずに当該設定値更新処理（図６８６）を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が開始されたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８３３３】

特定制御用のワークエリア２２１には設定参照用エリア３４１と設定更新用エリア３４２とが設けられており、使用対象の設定値に対応する情報は設定参照用エリア３４１に記憶され、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況における変更途中の設定値に対応する情報は設定更新用エリア３４２に記憶される。これにより、設定値更新処理（図６８６）が開始される前に設定されていた設定値の情報を設定参照用エリア３４１にて記憶保持しながら、設定値更新処理（図６８６）において更新対象の設定値を変更することが可能となる。

【８３３４】

設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための処理が開始されない規制状態となる。これにより、設定値更新処理（図６８６）が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３３５】

設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開される場合に「設定変更操作」が行われた場合には上記規制状態とならない。これにより、設定値の変更が行われる場合にまで遊技を進行させるための処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３３６】

上記規制状態であっても停電監視や各種カウンタの更新処理が実行される。これにより、上記のように遊技の進行が規制された状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。特に、停電監視が実行されることにより、遊技の進行が規制された状態であっても停電が発生した場合にはそれに対して適切に対処することが可能となる。

【８３３７】

上記規制状態は動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に再開される。これにより、設定値更新処理（図６８６）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されることで遊技を進行させるための処理の実行が規制された状態は動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【８３３８】

特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１に「０」がセットされている状況でリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合に更新対象の設定値を１加算する構成において、設定値更新処理（図６８６）が開始された場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する処理よりも先に実行されるステ

ップＳＢ９０１にてＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする構成である。これにより、パチンコ機１０の電源ＯＮ時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作に起因して更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３３９】

なお、設定値更新処理（図６８６）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合であって、その後の主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行される場合には設定更新表示フラグが「０」クリアされて遊技を進行させるための処理の実行が規制されない構成としてもよい。設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行されることで現状の使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者が使用対象の設定値を把握することが可能である。このような場合には遊技を進行させるための処理の実行を規制しなくても、遊技ホールの管理者が想定していない設定値のまま遊技が進行されてしまうことがない。

【８３４０】

また、設定値更新処理（図６８６）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われているか否かに関係なく設定値更新処理（図６８６）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を変更させることが可能となる。

【８３４１】

また、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して遊技を進行させるための処理の実行が規制される規制状態となる構成としてもよい。この場合、動作電力の供給の再開に際して設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が実行される場合には上記規制状態とならない構成としてよく、当該構成に加えて又は代えて、動作電力の供給の再開に際して設定値更新処理（図６８６）が実行される場合には上記規制状態とならない構成としてもよい。

【８３４２】

また、設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）の途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われているか否かに関係なく設定確認用処理（ステップＳＢ８１０）が強制的に実行される構成としてもよい。これにより、強制的に設定値を確認させることが可能となる。

【８３４３】

また、設定値更新処理（図６８６）では連続する２回の処理回において前側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが１処理回又は連続する複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理（図６８６）が開始された場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理（図６８６）を開始させるためのリセットボタン６８ｃの押圧操作によって設定値更新処理（図６８６）において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３４４】

＜第８６実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８５実施形態と相違している。以下、上記第８５実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８５実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８３４５】

図６８９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチ

ャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８３４６】

ステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１０６では上記第８５実施形態におけるメイン処理（図６８４）のステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８０６と同一の処理を実行する。ステップＳＣ１０４～ステップＳＣ１０６の全てにて肯定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＣ１０７）。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合には（ステップＳＣ１０７：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ１０８）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されておらず、さらに設定更新表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ１０７及びステップＳＣ１０８：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ１０９）。遊技停止フラグに「１」がセットされている場合、ステップＳＣ１２７にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＣ１２８にて異常時の外部出力処理を実行する。

【８３４７】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ１０９：ＮＯ）、ステップＳＣ１１０に進む。ステップＳＣ１１０～ステップＳＣ１１２では上記第８５実施形態におけるメイン処理（図６８４）のステップＳＢ８０９～ステップＳＢ８１１と同一の処理を実行する。

【８３４８】

ステップＳＣ１０７にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合、又はステップＳＣ１０８にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、ステップＳＣ１１３にて設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する。そして、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＣ１１３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットした後に（ステップＳＣ１１４）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＣ１１５）。なお、ステップＳＣ１１６～ステップＳＣ１２８では上記第８５実施形態におけるメイン処理（図６８４）のステップＳＢ１１４～ステップＳＢ８２６と同一の処理を実行する。

【８３４９】

つまり、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）の実行途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合、「操作無し」である状況又は「ＲＡＭクリア操作」が行われた状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合には上記第８５実施形態と同様に遊技を進行させるための処理が阻止された状況が継続される一方、「設定変更操作」が行われた状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合だけではなく「設定確認操作」が行われた状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合にも設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行される。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）の実行途中で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された後において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行され易くなる。

【８３５０】

特に、「設定変更操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作するとともにリセットボタン６８ｃを押圧操作する必要があるとともに「設定確認操作」に際しては設定キーを利用して設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作する必要がある構成において、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にはリセットボタン６８ｃが押圧操作されていなくても設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていることで設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行される。これにより、「設定変更操作」を行った状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作を行うことで設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）

を開始させたもののその途中で例えば電源のＯＦＦ操作を誤って行った場合に、その後に急いで電源のＯＮ状態に復帰させるために、設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態を維持する一方、リセットボタン６８ｃを押圧操作しなかった場合であっても、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が実行されるようにすることが可能となる。

【８３５１】

また、本実施形態ではステップＳＣ１１２にて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていると判定した場合、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が開始される前に、ステップＳＣ１１４にて特定制御用のワークエリア２２１におけるＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が開始された場合にＯＦＦ確認フラグ３６１に「１」をセットする処理を行わなくても、電源のＯＮ操作時におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作を契機として更新対象の設定値が１加算されてしまわないようにすることが可能となる。ちなみに、本実施形態における設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）では上記第８５実施形態における設定値更新処理（図６８６）のうちステップＳＢ９０１の処理は実行されることなくステップＳＢ９０２～ステップＳＢ９１８の処理が実行される。

【８３５２】

なお、設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）では連続する２回の処理回において前側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて後側の処理回にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としたが、これに限定されることはなく、過去の連続する複数の処理回のそれぞれにてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないことが特定されて、その状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることが１処理回又は連続する複数の処理回にて特定された場合に選択対象の設定値が変更される構成としてもよい。この場合であっても設定値更新処理（ステップＳＣ１１５）が開始される場合には過去の連続する複数の処理回におけるリセットボタン６８ｃの押圧操作の確認履歴に関する情報をリセットボタン６８ｃが押圧操作されていることに対応する情報に書き換えることで、設定値更新処理（図６８６）を開始させるためのリセットボタン６８ｃの押圧操作によって設定値更新処理（図６８６）において選択対象の設定値が変更されてしまわないようにすることが可能となる。

【８３５３】

＜第８７実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３にて実行されるメイン処理の処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８３５４】

図６９０は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２３０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８３５５】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＣ２０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【８３５６】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＣ２０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込

んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６９３）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【８３５７】
つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６９３）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６９３）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６９３）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６９３）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６９３）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６９３）よりも優先して起動される構成としてもよい。
【８３５８】
内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６９３）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。
【８３５９】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ２０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。
【８３６０】
立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図６９０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了して残余処理（ステップＳＣ２２７～ステップＳＣ２３０）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）のうち設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）のうち設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。
【８３６１】
特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処

理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）のうち設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムを算出しその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【８３６２】

ちなみに、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６９３）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図６９０）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図６９０）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【８３６３】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた表示開始フラグを「０」クリアする（ステップＳＣ２０４）。表示開始フラグは、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御を開始すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８３６４】

その後、ステップＳＣ２０５～ステップＳＣ２２５にて上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１２４と同一の処理を実行する。この場合、前回の動作電力の供給停止時における状況と今回の動作電力の供給開始時における操作内容との組合せの関係でメイン処理（図６９０）にて実行される処理内容は、上記第８１実施形態と同様に図６７６の説明図に示す処理内容となる。例えば、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）及び設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）のいずれもが実行されていない状況で停電時処理が実行された場合、又は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合において、その後の動作電力の供給の再開に際して「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合には、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）が実行される。また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況で停電時処理が実行された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際していずれの操作が行われたとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理（第８１実施形態における図６７２のステップＳＢ３１３）が実行されるとともに、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況で停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際して「設定変更操作」が行われた場合には設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理（第８１実施形態における図５５４のステップＳＢ３１３）が実行される。

【８３６５】

第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する一方、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に対しては「０」クリア及び初期設定を実行しない。図６９１は特定制御用のワークエリア２２１に設けられたクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２を説明するための説明図である。

【８３６６】

本実施形態においても上記第３３実施形態と同様にパチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態であることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であっても、電源・発射制御装置７８に設けられた電断時用電源部から主側ＲＡＭ６５に記憶保持用の電力としてバックアップ電力が供給される。このように主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力が供給されることで、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４にもバックアップ電力が供給される。そして、特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されることでクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２にバックアップ電力が供給される。これにより、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ状態であることで主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であってもクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２にバックアップ電力が供給され、これらクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２において情報の記憶保持が行われる。

【８３６７】

クリア対象エリア３７１には、第２表示データバッファ２７２、第４表示データバッファ２７４及び第５表示データバッファ２７５が含まれる。第２表示データバッファ２７２は上記第６５実施形態と同様に特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。特図特電制御処理（図５１７）における保留情報の取得処理（ステップＳ４０１）にて特図表示部３７ａ用の保留情報が保留格納エリア６５ａに新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において保留格納エリア６５ａに格納されている特図表示部３７ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。また、特図変動開始処理（図５１８）におけるデータ設定処理（ステップＳ５０２）にて特図表示部３７ａ用の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において保留格納エリア６５ａに格納されている特図表示部３７ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。

【８３６８】

第４表示データバッファ２７４は上記第６５実施形態と同様に普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａ用の保留情報が普電保留エリア６５ｃに新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において普電保留エリア６５ｃに格納されている普図表示部３８ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａ用の保留情報が普図表示部３８ａの変動表示回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において普電保留エリア６５ｃに格納されている普図表示部３８ａ用の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。

【８３６９】

第５表示データバッファ２７５は上記第６５実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが設定されるエリアである。当該第５表示データバッファ２７５への表示データの設定は後述する第２タイマ割込み処理（図６９３）におけるステップＳＣ４０３、ステップＳＣ４０５及びステップＳＣ４０６

にて実行される。
【８３７０】
クリア対象エリア３７１には上記第２表示データバッファ２７２、第４表示データバッファ２７４及び第５表示データバッファ２７５以外にも、特図表示部３７ａ用の保留情報が格納される保留格納エリア６５ａ及び普図表示部３８ａ用の保留情報が格納される普電保留エリア６５ｃが含まれている。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａ用の保留情報及び普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。この場合に上記のとおりクリア対象エリア３７１に第２表示データバッファ２７２及び第４表示データバッファ２７４が含まれている。これにより、保留格納エリア６５ａが初期化されることで特図表示部３７ａ用の保留情報が０個となった場合には特図保留表示部３７ｂの表示内容も特図表示部３７ａ用の保留情報が０個である表示内容とすることが可能となるとともに、普電保留エリア６５ｃが初期化されることで普図表示部３８ａ用の保留情報が０個となった場合には普図保留表示部３８ｂの表示内容も普図表示部３８ａ用の保留情報が０個である表示内容とすることが可能となる。
【８３７１】
また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では上記第８１実施形態などと同様に動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後においては基本的にベース値の情報が表示されることとなるが、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）においては設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されるのであれば現状のパチンコ機１０の設定値が表示されるとともに設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されるのであれば更新途中の設定値が表示され、さらに動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した場合にはチェック用表示が行われる。つまり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される前に表示されていたベース値の情報とは異なる情報が表示されることとなる。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に第５表示データバッファ２７５が初期化されたとしても第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示内容として問題が生じない。
【８３７２】
クリア対象エリア３７１には、上記各エリア以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「０」クリアされ、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２が「０」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアされた後に初期設定が実行される。この初期設定ではステップＳＣ２０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。
【８３７３】
なお、第１ＲＡＭクリア処理の処理内容は設定値更新処理における第２ＲＡＭクリア処理の処理内容と同一であるが、これら処理内容の一部が相違している構成としてもよい。例えば、第１ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第２ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよく、第２ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象となるエリアが第１ＲＡＭクリア処理では「０」クリア及び初期設定の対象とはならない構成としてもよい。
【８３７４】
クリア対象外エリア３７２には、第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッフ

ファ２７３及び初期表示済みフラグ３７３が含まれる。第１表示データバッファ２７１は上記第６５実施形態と同様に特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。特図変動開始処理（図５１８）におけるステップＳ５１３にて特図表示部３７ａにおいて絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて特図表示部３７ａの変動開始時の表示に対応する表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図５１７）における特図変動中処理（ステップＳ４０７）にて特図表示部３７ａの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて特図表示部３７ａの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図５１７）における特図確定中処理（ステップＳ４０８）にて特図表示部３７ａの表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップＳ５０４）及び振分判定処理（ステップＳ５０６）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて特図表示部３７ａに今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図５１８）のステップＳ５０７又はステップＳ５０９にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは特図表示部３７ａにて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第１表示データバッファ２７１に記憶保持される。

【８３７５】

第３表示データバッファ２７３は上記第６５実施形態と同様に普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納されるエリアである。第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａにおいて絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部３８ａの変動開始時の表示に対応する表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部３８ａの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）における普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）にて普図表示部３８ａの表示内容を今回の変動表示回における普電開放抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部３８ａに今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部３８ａにて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第３表示データバッファ２７３に記憶保持される。

【８３７６】

初期表示済みフラグ３７３は工場の出荷段階における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの初期表示を完了した後における状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。クリア対象外エリア３７２に初期表示済みフラグ３７３が含まれていることにより、工場の出荷段階における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの初期表示を一旦確認した後は、その後の動作電力の供給の再開に際して当該初期表示が行われないようにすることが可能となる。

【８３７７】

クリア対象外エリア３７２に第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３が含まれていることにより、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が再開された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合におけるこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８

ａの表示内容を動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰させることが可能となる。これにより、動作電力の供給が再開された後に遊技者が特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたか否かを特定することができなくなる。

【８３７８】

特に、第２ＲＡＭクリア処理はパチンコ機１０の設定値を変更することを可能とする設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて実行されるため、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの少なくとも一方の表示内容が第２ＲＡＭクリア処理の実行に対応する表示内容となったり、動作電力の供給が停止される前における表示内容から変更されたりすると、その表示内容となる特図表示部３７ａ又は普図表示部３８ａを確認することでパチンコ機１０の設定値の変更の有無を予測することができてしまう。これに対して、第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合におけるこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が動作電力の供給が停止される前における表示内容に復帰することとなる。これにより、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８３７９】

なお、クリア対象外エリア３７２には上記各エリア以外にも、パチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）が含まれる。これにより、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしてもパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報はそのまま維持される。また、クリア対象外エリア３７２には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４も含まれる。

【８３８０】

ちなみに、音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２のＲＡＭにはバックアップ電力が供給されないため、パチンコ機１０の電源がＯＦＦ操作されて音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２への動作電力の供給が停止された場合にはこれら音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２のＲＡＭに記憶されている情報は消去される。但し、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に演出の実行状態を動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰させるためのコマンドが送信されることで、音声発光制御装置８１及び表示制御装置８２における演出の実行制御の内容が動作電力の供給が停止される直前の状態に復帰することとなる。

【８３８１】

メイン処理（図６９０）の説明に戻り、ステップＳＣ２２５の処理を実行した後は、表示開始処理を実行する（ステップＳＣ２２６）。その後、ステップＳＣ２２７～ステップＳＣ２３０にて残余処理を実行する。これらステップＳＣ２２７～ステップＳＣ２３０の処理内容は上記第８１実施形態におけるメイン処理（図６７０）のステップＳＢ１２５～ステップＳＢ１２８と同一である。

【８３８２】

次に、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２６にて実行される表示開始処理について、図６９２のフローチャートを参照しながら説明する。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ３０１～ステップＳＣ３０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８３８３】

初期表示済みフラグ３７３に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ３０１：ＮＯ）、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定するとともに（ステップＳＣ３０２）、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ３０３）。そして、初期表示済みフラグ３７３に「１」をセットする（

ステップＳＣ３０４）。
【８３８４】
第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて初期表示が行われる。特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて初期表示が行われる。普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。
【８３８５】
一方、初期表示済みフラグ３７３に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ３０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ３０２及びステップＳＣ３０３の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。また、既に説明したとおり第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３はクリア対象外エリア３７２に設けられているため、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたとしても、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。
【８３８６】
ステップＳＣ３０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ３０４の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ３０５）。表示開始フラグは、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。
【８３８７】
既に説明したとおりメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図６９２）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示

部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。
【８３８８】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第２タイマ割込み処理について、図６９３のフローチャートを参照しながら説明する。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＣ４０１～ステップＳＣ４１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第２タイマ割込み処理は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２タイマ割込み処理は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２割込み処理はメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２３０にて割込許可の設定が行われてからメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２７にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第１タイマ割込み処理（図６３８）も同様である。
【８３８９】
ステップＳＣ４０１～ステップＳＣ４０９では上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０１～ステップＳ８４０９と同一の処理を実行する。その後、種別カウンタの値が「５」であるか否かを判定する（ステップＳＣ４１０）。上記第６５実施形態と同様に、種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第５表示データバッファ２７１～２７５のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となる。
【８３９０】
種別カウンタの値が「１」～「４」のいずれかである場合、すなわち特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂのいずれかを表示制御する状況である場合（ステップＳＣ４１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１の表示開始フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＣ４１１）。種別カウンタの値が「５」である場合（ステップＳＣ４１０：ＹＥＳ）、又は種別カウンタの値が「１」～「４」のいずれかであって表示開始フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＣ４１０：ＮＯ、ステップＳＣ４１１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する。
【８３９１】
ステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理では、まず種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳＣ４１２）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。
【８３９２】
その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５から表示データを読み出す（ステップＳＣ４１３）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２

」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出す。

【８３９３】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳＣ４１４）。当該送信処理では、ステップＳＣ４１２にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳＣ４１３にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

【８３９４】

一方、種別カウンタの値が「１」～「４」のいずれかであって表示開始フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ４１０及びステップＳＣ４１１：ＮＯ）、ステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行しない。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「１」がセットされるまでは、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始されることなく、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂが消灯状態に維持される。

【８３９５】

ステップＳＣ４１１にて否定判定をした場合、又はステップＳＣ４１４の処理を実行した場合、第１タイマ割込み処理及び第２タイマ割込み処理の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳＣ４１５）。

【８３９６】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図６９４は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８３９７】

工場の出荷段階においては初期表示済みフラグ３７３に未だ「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合、これら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。

【８３９８】

工場の出荷段階ではない場合、すなわち初期表示済みフラグ３７３に既に「１」がセットされている場合には、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、設定値更新処理が実行された場合、設定確認用処理が実行された場合、及びこれらの処理が実行されなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるようにこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８３９９】

特に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合における表示内容と、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａが表示内容とが同一である。これにより、動作電力の供給が停止される直前における特図表

示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認して覚えた上で動作電力の供給開始後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて最初に表示される表示内容を確認したとしても、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４００】

また、特定制御用のワークエリア２２１において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の実行対象外となるクリア対象外エリア３７２に第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３を設定することで、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合における表示内容を、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａが表示内容と同一とする構成である。つまり、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたか否かを特定することができないようにするために特別な処理を必要としない。よって、処理負荷の増加を抑制しながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【８４０１】

なお、クリア対象外エリア３７２に第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３の両方が設けられている構成に限定されることはなく、第１表示データバッファ２７１はクリア対象外エリア３７２に設けられているが、第３表示データバッファ２７３はクリア対象エリア３７１に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａにおいては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、普図表示部３８ａにおいては初期表示が行われることとなる。また、これに代えて、第３表示データバッファ２７３はクリア対象外エリア３７２に設けられているが、第１表示データバッファ２７１はクリア対象エリア３７１に設けられている構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には普図表示部３８ａにおいては動作電力の供給が停止される前における表示内容から表示が開始されることとなるが、特図表示部３７ａにおいては初期表示が行われることとなる。

【８４０２】

また、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部として、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、当該ラウンド表示部に表示を行わせるための表示データが記憶されるエリアがクリア対象外エリア３７２に設けられている構成としてもよい。この場合、ラウンド表示部において所定の表示が行われている状況で動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしてもラウンド表示部において所定の表示が再開されることとなる。

【８４０３】

また、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂを含めて主側ＣＰＵ６３により直接的に表示制御される表示部は全て、表示を行うための表示データが記憶されるエリアが第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理により初期化されない構成としてもよい。この場合、主側ＣＰＵ６３により直接的に表示制御される表示部はいずれも、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても、動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が行われることとなる。なお、当該構成においては特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂにて動作電力の供給が停止される前における表示内容による表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が０個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

【８４０４】

また、特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂにて表示を行わせるための表示デ

ータが記憶されるエリアは第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に初期化されるものの、対応する保留情報の個数が遊技者にとって分かりづらい態様で特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂの表示が行われる構成としてもよい。この場合、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されることで特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂのそれぞれにて対応する保留情報が０個であることを示す表示が行われたとしても、遊技者にとっては保留情報が０個であることを示す表示が行われていることが分かりづらいものとなるため、特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂを確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたことを特定しづらくなる。

【８４０５】

＜第８８実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８７実施形態と相違している。以下、上記第８７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８４０６】

図６９５は特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【８４０７】

クリア対象エリア３７１には、特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第２表示データバッファ２７２、普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第４表示データバッファ２７４、及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第５表示データバッファ２７５だけではなく、特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第１表示データバッファ２７１、及び普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第３表示データバッファ２７３が設けられている。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）が実行された場合又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容に対応する表示データは消去されることとなる。

【８４０８】

クリア対象エリア３７１には第１～第５表示データバッファ２７１～２７５以外にも初期表示用フラグ３７５が設けられている。初期表示用フラグ３７５は特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示を行う必要がある状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ３７５がクリア対象エリア３７１に設けられていることにより、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ３７５は「０」クリアされることとなる。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が実行された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることとなる。

【８４０９】

図６９６は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ５０１～ステップＳＣ５１１の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４１０】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ５０１：ＮＯ）、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定するとともに（ステ

ップＳＣ５０２）、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ５０３）。そして、初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ５０４）。

【８４１１】

第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて初期表示が行われる。特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は特図表示部３７ａにて遊技回の遊技結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、特図表示部３７ａにおける初期表示の表示内容は特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、特図表示部３７ａにて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

【８４１２】

第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて初期表示が行われる。普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部の一部の発光部が発光状態となる構成としてもよい。一部の発光部が発光状態となる場合、発光状態となる発光部と消灯状態に維持される発光部とが配列順序において交互となる構成としてもよい。また、普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は普図表示部３８ａにて変動表示回における振電開放抽選の結果を報知するために停止表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。また、普図表示部３８ａにおける初期表示の表示内容は普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が行われている状況において表示される表示内容とは異なる表示内容となっている。これにより、普図表示部３８ａにて初期表示が行われていることを明確に特定することが可能となる。

【８４１３】

ステップＳＣ５０１にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０５）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。

【８４１４】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０６）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭ

クリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。
【８４１５】
前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＣ５０５及びステップＳＣ５０６：ＮＯ）、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＣ５０７）。第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の初期表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップＳＣ５０５又はステップＳＣ５０６：ＹＥＳ）、特図用の初期表示データが第１表示データバッファ２７１に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第１表示データバッファ２７１に格納された状態となる。したがって、特図表示部３７ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。
【８４１６】
ステップＳＣ５０５にて肯定判定をした場合、ステップＳＣ５０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ５０７の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普図表示部３８ａの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０８）。当該記憶エリアには普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中あることを示す情報が格納され、普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。
【８４１７】
また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＣ５０９）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも記憶保持される。
【８４１８】
前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＣ５０８及びステップＳＣ５０９：ＮＯ）、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ５１０）。第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の初期表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて既に説明した初期表示が行われる。一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップＳＣ５０８又はステップＳＣ５０９：ＹＥＳ）、普図用の初期表示データが第３表示データバッファ２７３に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第３表示データバッファ２７３に格納された状態

となる。したがって、普図表示部３８ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部３８ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８４１９】

ステップＳＣ５０４の処理を実行した場合、ステップＳＣ５０８にて肯定判定をした場合、ステップＳＣ５０９にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ５１０の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ５１１）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８４２０】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図６９６）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８４２１】

特に、表示開始処理（図６９６）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況であっても第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図６９６）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８４２２】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図６９７は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８４２３】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡ

Ｍクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合、これら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されることとなる。

【８４２４】

上記のように「ＲＡＭクリア操作」に基づき第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び「設定変更操作」に基づき設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４２５】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に特図表示部３７ａにて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４２６】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部３７ａが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、動作電

力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示を開始することが可能となる。

【８４２７】

なお、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合と第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合とで特図表示部３７ａに表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合と第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合とで普図表示部３８ａに表示される初期表示の内容が相違している構成としてもよい。

【８４２８】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、特図表示部３７ａにて初期表示が行われるのに対して普図表示部３８ａでは動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、普図表示部３８ａにて初期表示が行われるのに対して特図表示部３７ａでは動作電力の供給が停止される前の表示内容が表示される構成としてもよい。

【８４２９】

また、特図表示部３７ａの初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始された場合において当該特図表示部３７ａにて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が特図表示部３７ａにて行われる構成としてもよい。また、普図表示部３８ａの初期表示が複数種類存在しており、動作電力の供給が開始された場合において当該普図表示部３８ａにて初期表示が行われる場合には抽選にて選択された初期表示が普図表示部３８ａにて行われる構成としてもよい。

【８４３０】

また、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部として、大当たり結果となったことを契機とした開閉実行モードにて発生するラウンド遊技の回数を報知するためのラウンド表示部が設けられている構成においては、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合並びに第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであってもラウンド表示部にて初期表示が行われる構成としてもよい。これにより、ラウンド表示部を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたか否かを特定することができない。

【８４３１】

また、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂを含めて主側ＣＰＵ６３により直接的に表示制御される表示部は全て、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合並びに第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されなかった場合のいずれであっても初期表示が行われる構成としてもよい。なお、当該構成においては特図保留表示部３７ｂ及び普図保留表示部３８ｂにて初期表示が一旦開始されるものの、その後に対応する保留情報が０個であることに対応する表示内容に切り換わる構成としてもよい。

【８４３２】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステップＳＣ５０３が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステップＳＣ５０３が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステップＳＣ５０３が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９６）のステップＳＣ５０２～ステッ

プＳＣ５０３が実行されない構成としてもよい。
【８４３３】
＜第８９実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８８実施形態と相違している。以下、上記第８８実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８８実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８４３４】
図６９８は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ６０１～ステップＳＣ６０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に第１～第５表示データバッファ２７１～２７５及び初期表示用フラグ３７５が設けられている。
【８４３５】
初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ６０１：ＮＯ）、特図用の外れ表示データを第１表示データバッファ２７１に設定するとともに（ステップＳＣ６０２）、普図用の外れ表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ６０３）。そして、初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ６０４）。
【８４３６】
特図用の外れ表示データは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）にて選択される表示データである。つまり、特図用の外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の外れ表示データは１種類のみ設定されているため、特図表示部３７ａにおける外れ表示の種類も１種類となっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。
【８４３７】
第１表示データバッファ２７１に格納された特図用の外れ表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば特図表示部３７ａに設けられた複数の発光部のうち１個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数個の発光部が発光状態となる構成としてもよい。
【８４３８】
普図用の外れ表示データは第１タイマ割込み処理（図６３８）の普図普電制御処理（ステップＳ８９１４）における普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に当該普電開放抽選の実行に対応する普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の外れ表示データは１種類のみ設定されているため、普図表示部３８ａにおける外れ表示の種類も１種類となっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である普図表示部３８ａの変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に表示される当たり表示は１種類のみ設定されているが、外れ表示は当該当たり表示とは異なる表示内容となっている。
【８４３９】
第３表示データバッファ２７３に格納された普図用の外れ表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいて外れ表示が行われる。外れ表示の表示内容は任意であるが、例えば普図表示部３８ａに設けられた複数の発光部のうち１個の発光部のみが発光状態となる構成としてもよく、複数個の発光部が発光

状態となる構成としてもよい。
【８４４０】
ステップＳＣ６０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ６０４の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ６０５）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。
【８４４１】
上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図６９８）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。
【８４４２】
特に、表示開始処理（図６９８）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の外れ表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の外れ表示データを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図６９６）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。
【８４４３】
一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ６０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ６０２及びステップＳＣ６０３の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１

」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８４４４】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図６９９は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８４４５】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されることとなる。

【８４４６】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４４７】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部３８ａの変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４４８】

なお、特図表示部３７ａの外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供

給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた１種類の外れ表示が特図表示部３７ａにて行われる構成としてもよい。また、普図表示部３８ａの外れ表示が複数種類存在している構成において、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示のうち予め定められた１種類の外れ表示が普図表示部３８ａにて行われる構成としてもよい。

【８４４９】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図６９８）のステップＳＣ６０２～ステップＳＣ６０３が実行されない構成としてもよい。

【８４５０】

＜第９０実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８７実施形態と相違している。以下、上記第８７実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８７実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８４５１】

図７００は特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１及びクリア対象外エリア３７２に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【８４５２】

クリア対象エリア３７１には、特図保留表示部３７ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第２表示データバッファ２７２、普図保留表示部３８ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第４表示データバッファ２７４、及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納される第５表示データバッファ２７５だけではなく、特図表示部３７ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第１表示データバッファ２７１、及び普図表示部３８ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される第３表示データバッファ２７３が設けられている。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）が実行された場合又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容に対応する表示データは消去されることとなる。

【８４５３】

クリア対象エリア３７１には第１～第５表示データバッファ２７１～２７５以外にも初期表示用フラグ３７５が設けられている。初期表示用フラグ３７５は特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示として外れ表示を行う必要がある状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。初期表示用フラグ３７５がクリア対象エリア３７１に設けられていることにより、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には初期表示用フラグ３７５は「０」クリアされることとなる。したがって、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が実行された後において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示として外れ表示が行われることとなる。

【８４５４】

クリア対象外エリア３７２には特図用の初期表示カウンタ３８１及び普図用の初期表示カウンタ３８２が設けられている。特図用の初期表示カウンタ３８１は特図表示部３７ａの

表示が開始される場合に当該特図表示部３７ａにて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している特図用の外れ表示のうちいずれの種類の特図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。特図用の初期表示カウンタ３８１がとり得る数値範囲は「０～５９」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【８４５５】

普図用の初期表示カウンタ３８２は普図表示部３８ａの表示が開始される場合に当該普図表示部３８ａにて初期表示として外れ表示を行わせる場合に、複数種類存在している普図用の外れ表示のうちいずれの種類の普図用の外れ表示を行わせるのかを抽選により決定するためのカウンタである。普図用の初期表示カウンタ３８２がとり得る数値範囲は「０～５９」となっているがこれに限定されることはなく任意である。

【８４５６】

特図用の初期表示カウンタ３８１及び普図用の初期表示カウンタ３８２は上記のとおりクリア対象外エリア３７２に設けられている。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況において主側ＲＡＭ６５へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、メイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても特図用の初期表示カウンタ３８１及び普図用の初期表示カウンタ３８２は初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。

【８４５７】

特図用の初期表示カウンタ３８１の数値情報及び普図用の初期表示カウンタ３８２の数値情報は第１タイマ割込み処理の起動が許可されている状況において当該第１タイマ割込み処理にて定期的に更新される。図７０１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における第１タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第１タイマ割込み処理におけるステップＳＣ７０１～ステップＳＣ７２２の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４５８】

ステップＳＣ７０５～ステップＳＣ７０５では上記第６７実施形態における第１タイマ割込み処理（図６３８）のステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５と同一の処理を実行する。その後、特図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する（ステップＳＣ７０６）。当該更新処理では、特図用の初期表示カウンタ３８１から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算した後に、その１加算後における数値情報を特図用の初期表示カウンタ３８１に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値（具体的には「５９」）を超えた際に「０」にクリアする。

【８４５９】

その後、ステップＳＣ７０７では特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグ及び立ち上げ処理中フラグのいずれかに「１」がセットされているか否かを判定する。いずれかのフラグに「１」がセットされている場合には（ステップＳＣ７０７：ＹＥＳ）、ステップＳＣ７０８～ステップＳＣ７２２の処理を実行することなく本第１タイマ割込み処理を終了する。いずれのフラグにも「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ７０７：ＮＯ）、普図用の初期表示カウンタ更新処理を実行する（ステップＳＣ７０８）。当該更新処理では、普図用の初期表示カウンタ３８２から現状の数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を１加算した後に、その１加算後における数値情報を普図用の初期表示カウンタ３８２に上書きする。この場合、カウンタ値が最大値（具体的には「５９」）を超えた際に「０」にクリアする。ステップＳＣ７０９～ステップＳＣ７２２では上記第６７実施形態における第１タイマ割込み処理（図６３８）のステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０と同一の処理を実行する。

【８４６０】

ここで、特図用の初期表示カウンタ更新処理（ステップＳＣ７０６）は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく実行される処理と

して設定されているのに対して、普図用の初期表示カウンタ更新処理（ステップＳＣ７０８）は遊技停止フラグ又は立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合に実行されない処理として設定されている。これにより、特図用の初期表示カウンタ３８１と普図用の初期表示カウンタ３８２とで更新頻度を異ならせることが可能となり、特図用の初期表示カウンタ３８１と普図用の初期表示カウンタ３８２とが同期してしまわないようにすることが可能となる。

【８４６１】

図７０２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ８０１～ステップＳＣ８０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４６２】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ８０１：ＮＯ）、特図用の外れ表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ８０２）。特図用の外れ表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を参照する。図７０３（ａ）は特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を説明するための説明図である。図７０３（ａ）に示すように特図用の外れ表示データとして、特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データが存在している。

【８４６３】

特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第１～第３外れ表示データは、当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データである。特図用の第１外れ表示データは特図用の第１外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２外れ表示データは特図用の第２外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３外れ表示データは特図用の第３外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。これら特図用の第１外れ表示、特図用の第２外れ表示及び特図用の第３外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、特図用の第１～第３外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）においても特図用の初期表示カウンタ３８１及び特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を利用して、特図表示部３７ａに表示させる外れ表示の種類を特図用の第１～第３外れ表示の中から選択する。

【８４６４】

特図用の外れ表示抽選テーブル３８３には、特図用の第１～第３外れ表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第１外れ表示データに対して「０～１９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２外れ表示データに対して「２０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３外れ表示データに対して「４０～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の外れ表示データの抽選処理における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データの選択確率は「１／３」で同一となっている。

【８４６５】

特図用の外れ表示データの抽選処理では特図用の外れ表示抽選テーブル３８３を読み出した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けられた特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した

数値情報を特図用の外れ表示抽選テーブル３８３に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データの中から選択する。

【８４６６】

特図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＣ８０３）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３外れ表示が行われる。

【８４６７】

その後、普図用の外れ表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ８０４）。普図用の外れ表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を参照する。図７０３（ｂ）は普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を説明するための説明図である。図７０３（ｂ）に示すように普図用の外れ表示データとして、普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データが存在している。

【８４６８】

普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データは、第１タイマ割込み処理（図７０１）における普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）において普電役物３４ａを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタＣ４を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。普図用の第１外れ表示データは普図用の第１外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第２外れ表示データは普図用の第２外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第３外れ表示データは普図用の第３外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。これら普図用の第１外れ表示、普図用の第２外れ表示及び普図用の第３外れ表示の表示内容は相互に異なっている。また、普電開放抽選の結果が当たり結果である変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に表示される当たり表示は複数種類設定されているが、普図用の第１～第３外れ表示はこれら複数種類の当たり表示とは異なる表示内容となっている。なお、普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）においても普図用の初期表示カウンタ３８２及び普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を利用して、普図表示部３８ａに表示させる外れ表示の種類を普図用の第１～第３外れ表示の中から選択する。

【８４６９】

普図用の外れ表示抽選テーブル３８４には、普図用の第１～第３外れ表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第１外れ表示データに対して「０～１９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２外れ表示データに対して「２０～３９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第３外れ表示データに対して「４０～５９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の外れ表示データの抽選処理における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データの選択確率は「１／３」で同一となっている。

【８４７０】

普図用の外れ表示データの抽選処理では普図用の外れ表示抽選テーブル３８４を読み出した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けられ

た普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の外れ表示抽選テーブル３８４に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データの中から選択する。

【８４７１】

普図用の外れ表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ８０５）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する外れ表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３外れ表示が行われる。

【８４７２】

ステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ８０６）。

【８４７３】

ステップＳＣ８０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ８０６の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ８０７）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８４７４】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０２）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８４７５】

特に、表示開始処理（図７０２）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の第１～第３外れ表示データのいずれかを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の第１～第３外れ表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に

外れ表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０２）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８４７６】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ８０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８４７７】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されることとなる。

【８４７８】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４７９】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。ここで、遊技ホールの営業終了時間においては遊技回

及び開閉実行モードのいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどであり、さらには普図表示部３８ａの変動表示回及び普電開放状態のいずれもが実行されていない状況でパチンコ機１０の電源が遮断されることがほとんどである。つまり、動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は基本的に外れ表示である。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８４８０】

特に、特図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が特図表示部３７ａにて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において特図表示部３７ａに最初に表示される外れ表示の種類から第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【８４８１】

同様に普図用の外れ表示が複数種類存在している構成において第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはそれら複数種類の外れ表示の中から抽選により選択された種類の外れ表示が普図表示部３８ａにて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合において普図表示部３８ａに最初に表示される外れ表示の種類から第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかの実行の有無を特定しようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。

【８４８２】

なお、表示開始処理（図７０２）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０２）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４８３】

また、表示開始処理（図７０２）にて実行される特図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０２）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる遊技回における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４８４】

また、表示開始処理（図７０２）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０４）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、相互に大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４８５】

また、表示開始処理（図７０２）にて実行される普図用の外れ表示データの抽選処理（ステップＳＣ８０４）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データのそれぞれの選択確率が、外れ結果となる変動表示回における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ

表示データのそれぞれの選択確率と同一である構成としたが、これに限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８４８６】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５が実行されない構成としてもよい。

【８４８７】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０２にて特図用の第１～第３外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ８０２の処理が実行される度に特図用の第１外れ表示データ→特図用の第２外れ表示データ→特図用の第３外れ表示データ→特図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる特図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８４８８】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０２）のステップＳＣ８０４にて普図用の第１～第３外れ表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ８０４の処理が実行される度に普図用の第１外れ表示データ→普図用の第２外れ表示データ→普図用の第３外れ表示データ→普図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる普図用の外れ表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８４８９】

＜第９１実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９０実施形態と相違している。以下、上記第９０実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９０実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８４９０】

図７０４は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＣ９０１～ステップＳＣ９０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８４９１】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ９０１：ＮＯ）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ９０２）。特図用の初期表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された特図用の初期表示抽選テーブル３８５を参照する。図７０５（ａ）は特図用の初期表示抽選テーブル３８５を説明するための説明図である。図７０５（ａ）に示すように特図用の初期表示データとして、特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データが存在している。

【８４９２】

特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ及び特図用の第３外れ表示デ

ータは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が外れ結果であった場合に外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）にて抽選により選択され得る表示データである。また、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データは特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であった場合に大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０７）にて抽選により選択され得る表示データである。つまり、特図用の第１～第３外れ表示データは当否判定処理の結果が外れ結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に外れ表示を行わせるための表示データであり、特図用の第１～第３当たり表示データは当否判定処理の結果が当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａにて最終的に当たり表示を行わせるための表示データである。

【８４９３】

特図用の第１外れ表示データは特図用の第１外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２外れ表示データは特図用の第２外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３外れ表示データは特図用の第３外れ表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。また、特図用の第１当たり表示データは特図用の第１当たり表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２当たり表示データは特図用の第２当たり表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３当たり表示データは特図用の第３当たり表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。特図用の第１当たり表示は特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップＳ５０６）の結果が低確大当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される。また、特図用の第２当たり表示は特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップＳ５０６）の結果が低入賞高確大当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される。また、特図用の第３当たり表示は特図変動開始処理（図５１８）の当否判定処理（ステップＳ５０４）の結果が当たり結果であって振分判定処理（ステップＳ５０６）の結果が最有利大当たり結果である遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される。これら特図用の第１外れ表示、特図用の第２外れ表示、特図用の第３外れ表示、特図用の第１当たり表示、特図用の第２当たり表示及び特図用の第３当たり表示の表示内容は相互に異なっている。

【８４９４】

特図用の初期表示抽選テーブル３８５には、特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。具体的には、特図用の第１外れ表示データに対して「０～９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２外れ表示データに対して「１０～１９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３外れ表示データに対して「２０～２９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第１当たり表示データに対して「３０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２当たり表示データに対して「４０～４９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３当たり表示データに対して「５０～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の初期表示データの抽選処理における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データの選択確率は「１／６」で同一となっている。

【８４９５】

特図用の初期表示データの抽選処理では特図用の初期表示抽選テーブル３８５を読み出した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けられた特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を特図用の初期表示抽選テーブル３８５に対して照合することで、今回の表示対

象とする表示データを特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データの中から選択する。

【８４９６】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＣ９０３）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３外れ表示が行われる。また、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３当たり表示が行われる。

【８４９７】

その後、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＣ９０４）。普図用の初期表示データの抽選処理では、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された普図用の初期表示抽選テーブル３８６を参照する。図７０５（ｂ）は普図用の初期表示抽選テーブル３８６を説明するための説明図である。図７０５（ｂ）に示すように普図用の初期表示データとして、普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データが存在している。

【８４９８】

普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ及び普図用の第３外れ表示データは、第１タイマ割込み処理（図７０１）における普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）において普電役物３４ａを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタＣ４を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合に、普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に普図用の外れ表示を行わせるための表示データである。また、普図用の当たり表示データは、上記普電開放抽選の結果が当たり結果であった場合に、普図表示部３８ａの変動表示回において当該普図表示部３８ａに最終的に普図用の当たり表示を行わせるための表示データである。

【８４９９】

普図用の第１外れ表示データは普図用の第１外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第２外れ表示データは普図用の第２外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第３外れ表示データは普図用の第３外れ表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。また、普図用の当たり表示データは普図用の当たり表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。これら普図用の第１外れ表示、普図用の第２外れ表示、普図用の第３外れ表示及び普図用の当たり表示の表示内容は相互に異なっている。

【８５００】

普図用の初期表示抽選テーブル３８６には、普図用の第１～第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。具体的には、普図用の第１外れ表示データに対して「０～１４」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２外れ表示データに対して「１５～２９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第３外れ表示データに対して「３０～４４」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の当たり表示データに対して「４５～５９」の普

図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の初期表示データの抽選処理における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの選択確率は「１／４」で同一となっている。

【８５０１】

普図用の初期表示データの抽選処理では普図用の初期表示抽選テーブル３８６を読み出した後に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象外エリア３７２に設けられた普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報を普図用の初期表示抽選テーブル３８６に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データの中から選択する。

【８５０２】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＣ９０５）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の当たり表示が行われる。

【８５０３】

ステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＣ９０６）。

【８５０４】

ステップＳＣ９０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＣ９０６の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＣ９０７）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８５０５】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０４）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及

び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。
【８５０６】
特に、表示開始処理（図７０４）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データのいずれかを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の第１～第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に外れ表示又は当たり表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０４）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。
【８５０７】
一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＣ９０１：ＹＥＳ）、ステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。
【８５０８】
次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図７０６は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。
【８５０９】
動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示又は当たり表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。
【８５１０】
上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８

ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５１１】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が抽選により決定されて表示される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合にその表示を確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

【８５１２】

また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合に選択され得る特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示データは、通常の遊技に際して選択され得る表示データである。これにより、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示データのデータ容量を増大化させないようにしながら、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を多様化させることが可能となる。

【８５１３】

なお、表示開始処理（図７０４）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０２）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第１～第３外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第１～第３当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

【８５１４】

また、表示開始処理（図７０４）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０４）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ

、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８５１５】

また、表示開始処理（図７０４）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０２）において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理（図７０４）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＣ９０４）において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

【８５１６】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５が実行されない構成としてもよい。

【８５１７】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２にて特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ９０２の処理が実行される度に特図用の第１外れ表示データ→特図用の第２外れ表示データ→特図用の第３外れ表示データ→特図用の第１当たり表示データ→特図用の第２当たり表示データ→特図用の第３当たり表示データ→特図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８５１８】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０４にて普図用の第１～第３外れ表示データ及び普図用の第１～第３当たり表示データが抽選により選択される構成に限定されることはなく、動作電力の供給が開始された場合においてステップＳＣ９０４の処理が実行される度に普図用の第１外れ表示データ→普図用の第２外れ表示データ→普図用の第３外れ表示データ→普図用の当たり表示データ→普図用の第１外れ表示データ→・・・といったように選択対象となる表示データが予め定められた順序で順次変更される構成としてもよい。

【８５１９】

＜第９２実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９１実施形態と相違している。以下、上記第９１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８５２０】

図７０７は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ１０１～ステップＳＤ１１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８５２１】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ１０１：ＮＯ）、ステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０６の処理を実行する。ステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０６の処理内容は上記第９１実施形態における表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０１～ステップＳＣ９０６と同一である。これにより、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には上記第９１実施形態と同様に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合において外れ表示又は当たり表示が行われる。

【８５２２】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ１０１：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１０７）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８５２３】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１０８）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８５２４】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ１０７及びステップＳＤ１０８：ＮＯ）、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ１０９）。特図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップＳＤ１０２と同一であり、さらに言うと上記第９１実施形態における表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０２と同一である。これにより、特図表示部３７ａの表示を開始する場合に当該特図表示部３７ａに外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データのいずれかが選択される。

【８５２５】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ１１０）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２外れ表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３外れ表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３外れ表示が行われる。また、第１表示データバッ

ファ２７１に特図用の第１当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２当たり表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３当たり表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３当たり表示が行われる。

【８５２６】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ１０７又はステップＳＤ１０８：ＹＥＳ）、特図用の初期表示データが第１表示データバッファ２７１に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第１表示データバッファ２７１に格納された状態となる。したがって、特図表示部３７ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８５２７】

ステップＳＤ１０７にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ１０８にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ１１０の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普図表示部３８ａの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１１１）。当該記憶エリアには普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中あることを示す情報が格納され、普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８５２８】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ１１２）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８５２９】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ１１１及びステップＳＤ１１２：ＮＯ）、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ１１３）。普図用の初期表示データの抽選処理の処理内容はステップＳＤ１０４と同一であり、さらに言うと上記第９１実施形態における表示開始処理（図７０４）のステップＳＣ９０４と同一である。これにより、普図表示部３８ａの表示を開始する場合に当該普図表示部３８ａに外れ表示又は当たり表示を行わせるための表示データとして、普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのいずれかが選択される。

【８５３０】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２

７３に設定する（ステップＳＤ１１４）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する外れ表示又は当たり表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３外れ表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３外れ表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の当たり表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の当たり表示が行われる。

【８５３１】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ１１１又はステップＳＤ１１２：ＹＥＳ）、普図用の初期表示データが第３表示データバッファ２７３に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第３表示データバッファ２７３に格納された状態となる。したがって、普図表示部３８ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部３８ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８５３２】

ステップＳＤ１０６の処理を実行した場合、ステップＳＤ１１１にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ１１２にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ１１４の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ１１５）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８５３３】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０７）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８５３４】

特に、表示開始処理（図７０７）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況であっても第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電

力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０７）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８５３５】

次に、動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容について説明する。図７０８は動作電力の供給開始時の状況に対応する特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を説明するための説明図である。

【８５３６】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて外れ表示又は当たり表示が開始される。特図表示部３７ａにおける外れ表示又は当たり表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける外れ表示又は当たり表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始されることとなる。

【８５３７】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５３８】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に特図表示部３７ａにて外れ表示又は当たり表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われる。これにより、動作電力

の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５３９】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部３７ａが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示を開始することが可能となる。

【８５４０】

なお、表示開始処理（図７０７）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０２、ステップＳＤ１０９）における特図用の第１外れ表示データ、特図用の第２外れ表示データ、特図用の第３外れ表示データ、特図用の第１当たり表示データ、特図用の第２当たり表示データ及び特図用の第３当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。大きく異なる選択確率である構成としては、例えば特図用の第１～第３外れ表示データの合計の選択確率が特図用の第１～第３当たり表示データの合計の選択確率よりも高い構成としてもよく、低い構成としてもよい。

【８５４１】

また、表示開始処理（図７０７）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０４、ステップＳＤ１１３）における普図用の第１外れ表示データ、普図用の第２外れ表示データ、普図用の第３外れ表示データ及び普図用の当たり表示データのそれぞれの選択確率が同一である構成に限定されることはなく、若干相違するものの略同一である構成としてもよく、大きく異なる選択確率である構成としてもよい。

【８５４２】

また、表示開始処理（図７０７）にて実行される特図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０２、ステップＳＤ１０９）において選択される表示データとして、遊技回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。また、表示開始処理（図７０７）にて実行される普図用の初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ１０４、ステップＳＤ１１３）において選択される表示データとして、変動表示回の停止結果に含まれない表示を行わせるための表示データが含まれている構成としてもよい。

【８５４３】

また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０７）のステップＳＤ１０２～ステッ

プＳＤ１０５が実行されない構成としてもよい。
【８５４４】
＜第９３実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第８８実施形態と相違している。以下、上記第８８実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８８実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８５４５】
図７０９は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ２０１～ステップＳＤ２１９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８５４６】
初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ２０１：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた抽選対象カウンタに、特図表示部３７ａに設けられた発光部の数に相当する「７」をセットする（ステップＳＤ２０２）。抽選対象カウンタはステップＳＤ２０３～ステップＳＤ２０７の処理又はステップＳＤ２１１～ステップＳＤ２１５の処理を実行する必要があるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。
【８５４７】
その後、抽選対象カウンタの値に対応する特図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップＳＤ２０３）。本実施形態では主制御基板６１に特図表示部３７ａに設けられた発光部の数に対応する数の特図用乱数回路が設けられている。具体的には、特図表示部３７ａには７個の発光部が設けられているため７個の特図用乱数回路が設けられている。これら７個の特図用乱数回路は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば１マイクロ秒～７マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。
【８５４８】
特図表示部３７ａの７個の発光部を第１～第７発光部とするとともに７個の特図用乱数回路を第１～第７特図用乱数回路とした場合に、第１特図用乱数回路が第１発光部に対応しており、第２特図用乱数回路が第２発光部に対応しており、第３特図用乱数回路が第３発光部に対応しており、第４特図用乱数回路が第４発光部に対応しており、第５特図用乱数回路が第５発光部に対応しており、第６特図用乱数回路が第６発光部に対応しており、第７特図用乱数回路が第７発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「７」である場合には第１発光部及び第１特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「６」である場合には第２発光部及び第２特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「５」である場合には第３発光部及び第３特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「４」である場合には第４発光部及び第４特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「３」である場合には第５発光部及び第５特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「２」である場合には第６発光部及び第６特図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「１」である場合には第７発光部及び第７特図用乱数回路に対応している。なお、第１～第７特図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「０～２５５」）。
【８５４９】
その後、特図用の点灯抽選処理を実行する（ステップＳＤ２０４）。特図用の点灯抽選処理では主側ＲＯＭ６４から特図用の点灯抽選テーブルを読み出す。特図用の点灯抽選テーブルには第１～第７特図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップＳＤ２０３にて取得した乱数値を特図用の

点灯抽選テーブルに対して照合する。
【８５５０】
特図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップＳＤ２０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップＳＤ２０６）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップＳＤ２０２の処理を実行した場合に「０」クリアされる。
【８５５１】
その後、抽選対象カウンタの値を１減算し（ステップＳＤ２０７）、その１減算後における抽選対象カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＤ２０８）。ステップＳＤ２０８にて否定判定をした場合、ステップＳＤ２０３～ステップＳＤ２０７の処理を再度実行する。
【８５５２】
ステップＳＤ２０８にて肯定判定をした場合、特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ２０９）。特図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「１」～「７」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「７」、「５」及び「１」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶されていない場合には、特図表示部３７ａの第１発光部、第３発光部及び第７発光部が発光状態となるとともに第２発光部、第４発光部、第５発光部及び第６発光部が消灯状態となる特図用の初期表示を可能とする特図用の初期表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する。
【８５５３】
第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として特図表示部３７ａに表示され得る表示内容には、通常の遊技において特図表示部３７ａに表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において特図表示部３７ａに表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として特図表示部３７ａに表示され得る表示内容であって通常の遊技において特図表示部３７ａに表示され得る表示内容として、外れ結果の遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される特図用の外れ表示及び当たり結果の遊技回において特図表示部３７ａに最終的に表示される特図用の当たり表示が含まれる。
【８５５４】
その後、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた抽選対象カウンタに、普図表示部３８ａに設けられた発光部の数に相当する「７」をセットする（ステップＳＤ２１０）。
【８５５５】
その後、抽選対象カウンタの値に対応する普図用乱数回路から乱数値を取得する（ステップＳＤ２１１）。本実施形態では主制御基板６１に普図表示部３８ａに設けられた発光部の数に対応する数の普図用乱数回路が設けられている。具体的には、普図表示部３８ａには７個の発光部が設けられているため７個の普図用乱数回路が設けられている。これら７個の普図用乱数回路は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に比較的短期間周期（例えば１マイクロ秒～７マイクロ秒）であってそれぞれ異なる周期で自身が保持する乱数値を更新する構成であり、さらに主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であってもバックアップ電力が供給されることにより主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前における乱数値を記憶保持することが可能な構成である。
【８５５６】
普図表示部３８ａの７個の発光部を第１～第７発光部とするとともに７個の普図用乱数回路を第１～第７普図用乱数回路とした場合に、第１普図用乱数回路が第１発光部に対応しており、第２普図用乱数回路が第２発光部に対応しており、第３普図用乱数回路が第３発

光部に対応しており、第４普図用乱数回路が第４発光部に対応しており、第５普図用乱数回路が第５発光部に対応しており、第６普図用乱数回路が第６発光部に対応しており、第７普図用乱数回路が第７発光部に対応している。また、抽選対象カウンタの値が「７」である場合には第１発光部及び第１普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「６」である場合には第２発光部及び第２普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「５」である場合には第３発光部及び第３普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「４」である場合には第４発光部及び第４普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「３」である場合には第５発光部及び第５普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「２」である場合には第６発光部及び第６普図用乱数回路に対応しており、抽選対象カウンタの値が「１」である場合には第７発光部及び第７普図用乱数回路に対応している。なお、第１～第７普図用乱数回路はいずれも乱数の数値範囲が同一となっている（例えば「０～２５５」）。

【８５５７】

その後、普図用の点灯抽選処理を実行する（ステップＳＤ２１２）。普図用の点灯抽選処理では主側ＲＯＭ６４から普図用の点灯抽選テーブルを読み出す。普図用の点灯抽選テーブルには第１～第７普図用乱数回路において取り得る乱数値のうち半分の乱数値が当選乱数値として設定されている。そして、ステップＳＤ２１１にて取得した乱数値を普図用の点灯抽選テーブルに対して照合する。

【８５５８】

普図用の点灯抽選処理の結果が点灯当選である場合（ステップＳＤ２１３：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１のうち現状の抽選対象カウンタの値に対応するエリアに点灯情報を記憶させる（ステップＳＤ２１４）。なお、抽選対象カウンタに対応させて設けられた各エリアはステップＳＤ２１０の処理を実行した場合に「０」クリアされる。

【８５５９】

その後、抽選対象カウンタの値を１減算し（ステップＳＤ２１５）、その１減算後における抽選対象カウンタの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＤ２１６）。ステップＳＤ２１６にて否定判定をした場合、ステップＳＤ２１１～ステップＳＤ２１５の処理を再度実行する。

【８５６０】

ステップＳＤ２１６にて肯定判定をした場合、普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＤ２１７）。普図用の初期表示データは、抽選対象カウンタの値が「１」～「７」のそれぞれに対応する点灯情報の有無によって定められる。例えば抽選対象カウンタの値が「７」、「５」及び「１」の場合に対応する点灯情報が記憶されている一方、抽選対象カウンタのそれ以外の値に対応する点灯情報が記憶されていない場合には、普図表示部３８ａの第１発光部、第３発光部及び第７発光部が発光状態となるとともに第２発光部、第４発光部、第５発光部及び第６発光部が消灯状態となる普図用の初期表示の実行を可能とする普図用の初期表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する。

【８５６１】

第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。初期表示として普図表示部３８ａに表示され得る表示内容には、通常の遊技において普図表示部３８ａに表示され得る表示内容が含まれるとともに、通常の遊技において普図表示部３８ａに表示されない表示内容も含まれる。また、初期表示として普図表示部３８ａに表示され得る表示内容であって通常の遊技において普図表示部３８ａに表示され得る表示内容として、外れ結果の変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に表示される普図用の外れ表示及び当たり結果の変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に表示される普図用の当たり表示が含まれる。

【８５６２】

ステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＤ２１８）。

【８５６３】

ステップＳＤ２０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ２１８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ２１９）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８５６４】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０９）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８５６５】

特に、表示開始処理（図７０９）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。そうすると、このような表示内容の変化を目視した遊技者は第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された状況において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されたことを把握することができてしまう。これに対して、表示開始処理（図７０９）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８５６６】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ２０１：ＹＥＳ）、ステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１８の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合

には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８５６７】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が開始されることとなる。

【８５６８】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８５６９】

動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で特図表示部３７ａにおける表示が開始されるとともに、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における表示内容で普図表示部３８ａにおける表示が開始される。つまり、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容は動作電力の供給が停止されたタイミングにおける状況に依存することとなり、表示内容は多様なものとなる。これに対して、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が抽選により決定されて表示される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合であっても、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合と同様に、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を多様化させることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始された場合にその表示を確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定しづらくさせることが可能となる。

【８５７０】
特に、初期表示の表示内容の決定に際しては特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａのそれぞれについて各発光部の単位で点灯抽選処理が実行される構成である。これにより、初期表示として選択され得る表示内容を多様化させることが可能となる。
【８５７１】
なお、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合にも表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１８の処理が実行される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａを確認したとしても、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。また、当該構成において動作電力の供給が停止される直前において特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は開閉実行モードの途中であった場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２０９の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部３７ａにて再開される構成としてもよい。また、動作電力の供給が停止される直前において普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が実行されている途中であった場合又は普電開放状態の途中であった場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２１０～ステップＳＤ２１７の処理を実行しないようにすることで動作電力の供給が停止される前における表示内容の表示が特図表示部３７ａにて再開される構成としてもよい。
【８５７２】
また、表示開始処理（図７０９）の特図用の点灯抽選処理（ステップＳＤ２０４）では特図表示部３７ａの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、２個又は３個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。また、表示開始処理（図７０９）の普図用の点灯抽選処理（ステップＳＤ２１２）では普図表示部３８ａの各発光部のそれぞれに対して個別に点灯させるか否かの抽選を行うのではなく、２個又は３個といった所定の複数個の単位で点灯させるか否かの抽選を行う構成としてもよい。
【８５７３】
また、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行される一方、第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行されない構成としてもよい。また、動作電力の供給が開始された場合において第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行される一方、第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合には表示開始処理（図７０９）のステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７が実行されない構成としてもよい。
【８５７４】
＜第９４実施形態＞
本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９０実施形態と相違している。以下、上記第９０実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９０実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８５７５】
図７１０は主側ＣＰＵ６３のメイン処理（図６９０）におけるステップＳＣ２１６にて実行される本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＤ３０１～ステップＳＤ３１６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８５７６】
まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＤ３０１）。これにより、第１タイマ割込み処

理（図７０１）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６９３）が第２割込み周期で割り込んで起動される。
【８５７７】
本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）では基本的に第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）及び設定値更新処理（図７１０）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）において設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）及び設定値更新処理（図７１０）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の実行が禁止され、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（図７１０）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（図７１０）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図７０１）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図７０１）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図７０１）が終了される。
【８５７８】
その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ３０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６９３）のステップＳＣ４０２にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳＣ４０３）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【８５７９】
その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＤ３０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＣ２０５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＣ２０６：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＣ２０７：ＮＯ）、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２０にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図７０１）においてステップＳＣ７０１～ステップＳＣ７０６の処理を実行する一方、ステップＳＣ７０７にて肯定判定をすることでステップＳＣ７０８～ステップＳＣ７２２の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＤ３０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図７１０）が実行された場合に解除することが可能となる。
【８５８０】
その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＤ３０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７

実施形態と同様に設定値更新処理（図７１０）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【８５８１】

ステップＳＤ３０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図７１０）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【８５８２】

その後、更新開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＤ３０５）。音声発光制御装置８１は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図７１０）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７１０）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７１０）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図７１０）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【８５８３】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＤ３０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＤ３０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＤ３０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【８５８４】

ステップＳＤ３０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＤ３０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＤ３０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＤ３０８にて否定判定をする。

【８５８５】

ステップＳＤ３０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＤ３０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＤ３１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＤ３０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＤ３０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＤ３０６にて設定更

新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＤ３０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【８５８６】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＤ３０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された情報に対応する設定値が設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値以上であるか否かを判定することで、今回の設定値更新処理（図７１０）が開始される前に選択されていた設定値の有利度以上の設定値が今回の設定値更新処理（図７１０）にて選択されたか否かを判定する（ステップＳＤ３１１）。ステップＳＤ３１１にて肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた上昇期待フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ３１２）。上昇期待フラグは、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にてそれまでに選択されていた設定値の有利度以上となる設定値が設定されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【８５８７】

ステップＳＤ３１１にて否定判定をした場合、又はステップＳＤ３１２の処理を実行した場合、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＤ３１３）。これにより、今回の設定値更新処理（図７１０）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【８５８８】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＤ３１４）。これにより、設定値更新処理（図７１０）を終了してメイン処理（図６９０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図７０１）及び第２タイマ割込み処理（図６９３）の割込みが禁止される。

【８５８９】

その後、第２ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＤ３１５）。第２ＲＡＭクリア処理では、メイン処理（図６９０）の第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられたエリアを「０」クリアするとともに初期設定を実行する。なお、パチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）はクリア対象エリア３７１ではなくクリア対象外エリア３７２に設けられている。

【８５９０】

その後、更新時の復帰コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＤ３１６）。音声発光制御装置８１は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて設定値更新処理（図７１０）が実行されたことを特定する。そして、上記第８１実施形態と同様に更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【８５９１】

図７１１は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ４０１～ステップＳＤ４１３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８５９２】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ４０１：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１の上昇期待フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＤ４０２）。上昇期待フラグ

に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ４０２：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた特図用の第１表示振分テーブル３９１を読み出し（ステップＳＤ４０３）、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＤ４０２：ＹＥＳ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた特図用の第２表示振分テーブル３９２を読み出す（ステップＳＤ４０４）。

【８５９３】

図７１２（ａ）は特図用の第１表示振分テーブル３９１を説明するための説明図であり、図７１２（ｂ）は特図用の第２表示振分テーブル３９２を説明するための説明図である。特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２のいずれにも特図用の初期表示データとして、特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データが存在している。

【８５９４】

特図用の第１初期表示データは特図用の第１初期表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第２初期表示データは特図用の第２初期表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータであり、特図用の第３初期表示データは特図用の第３初期表示を特図表示部３７ａに表示させるためのデータである。これら特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示の表示内容は相互に異なっている。

【８５９５】

特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データは特図変動開始処理（図５１８）における大当たり結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０７）及び外れ結果用の停止結果設定処理（ステップＳ５０９）のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示は遊技回において特図表示部３７ａに最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示は遊技回において特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａにおける表示の開始に際して特図用の第１初期表示、特図用の第２初期表示及び特図用の第３初期表示のいずれかが行われた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。

【８５９６】

特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２のそれぞれには、図７１２（ａ）及び図７１２（ｂ）に示すように、特図用の第１～第３初期表示データのそれぞれに対して特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。特図用の初期表示カウンタ３８１は上記第９０実施形態と同様にクリア対象外エリア３７２に設けられているため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況において主側ＲＡＭ６５へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、特図用の初期表示カウンタ３８１の数値情報は上記第９０実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図７０１）におけるステップＳＣ７０６にて更新される。

【８５９７】

特図用の第１表示振分テーブル３９１においては図７１２（ａ）に示すように、特図用の第１初期表示データに対して「０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２初期表示データに対して「４０～５４」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３初期表示データに対して「５５～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の第１表示振分テーブル３９１においては、特図用の第１初期表示データの選択確率が２／３であることで最も選択確率が高く、特図用の第２初期表示データの選択確率

が１／４であることで２番目に選択確率が高く、特図用の第３初期表示データの選択確率が１／１２であることで最も選択確率が低い。

【８５９８】

特図用の第２表示振分テーブル３９２においては図７１２（ｂ）に示すように、特図用の第１初期表示データに対して「０～９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第２初期表示データに対して「１０～３９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されており、特図用の第３初期表示データに対して「４０～５９」の特図用の初期表示カウンタ３８１の数値範囲が設定されている。つまり、特図用の第２表示振分テーブル３９２においては、特図用の第２初期表示データの選択確率が１／２であることで最も選択確率が高く、特図用の第３初期表示データの選択確率が１／３であることで２番目に選択確率が高く、特図用の第１初期表示データの選択確率が１／６であることで最も選択確率が低い。

【８５９９】

表示開始処理（図７１１）の説明に戻り、ステップＳＤ４０３の処理又はステップＳＤ４０４の処理を実行した後は特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ４０５）。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ４０３にて主側ＲＯＭ６４から読み出した特図用の第１表示振分テーブル３９１又はステップＳＤ４０４にて主側ＲＯＭ６４から読み出した特図用の第２表示振分テーブル３９２に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データの中から選択する。

【８６００】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ４０６）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第１表示データバッファ２７１に特図用の第１初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３初期表示が行われる。

【８６０１】

その後、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１の上昇期待フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＤ４０７）。当該上昇期待フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ４０７：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた普図用の第１表示振分テーブル３９３を読み出し（ステップＳＤ４０８）、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＤ４０７：ＹＥＳ）、主側ＲＯＭ６４に設けられた普図用の第２表示振分テーブル３９４を読み出す（ステップＳＤ４０９）。

【８６０２】

図７１２（ｃ）は普図用の第１表示振分テーブル３９３を説明するための説明図であり、図７１２（ｄ）は普図用の第２表示振分テーブル３９４を説明するための説明図である。普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４のいずれにも普図用の初期表示データとして、普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データが存在している。

【８６０３】

普図用の第１初期表示データは普図用の第１初期表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第２初期表示データは普図用の第２初期表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータであり、普図用の第３初期表示データは普図用の第３初期表示を普図表示部３８ａに表示させるためのデータである。これら普図用の第１初期表示

、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示の表示内容は相互に異なっている。
【８６０４】
普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データは、第１タイマ割込み処理（図７０１）における普図普電制御処理（ステップＳＣ７１６）において普電役物３４ａを開放状態とするか否かを決定するために普電役物開放カウンタＣ４を利用して実行された普電開放抽選の結果が外れ結果であった場合及び当たり結果であった場合のいずれにおいても選択されない表示データである。したがって、普図用の第１初期表示、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示は変動表示回において普図表示部３８ａに最終的に停止表示され得る表示内容とは異なっている。さらにまた普図用の第１初期表示、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示は変動表示回において普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が行われる場合に表示対象として選択されない表示内容である。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて普図表示部３８ａにおける表示の開始に際して普図用の第１初期表示、普図用の第２初期表示及び普図用の第３初期表示のいずれかが行われた場合には、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを把握することが可能となる。
【８６０５】
普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４のそれぞれには、図７１２（ｃ）及び図７１２（ｄ）に示すように、普図用の第１～第３初期表示データのそれぞれに対して普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。普図用の初期表示カウンタ３８２は上記第９０実施形態と同様にクリア対象外エリア３７２に設けられているため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況において主側ＲＡＭ６５へのバックアップ電力の供給が継続されるのであれば、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されたとしても初期化されることなく動作電力の供給が停止される直前における数値情報が記憶された状態が維持される。また、普図用の初期表示カウンタ３８２の数値情報は上記第９０実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図７０１）におけるステップＳＣ７０８にて更新される。
【８６０６】
普図用の第１表示振分テーブル３９３においては図７１２（ｃ）に示すように、普図用の第１初期表示データに対して「０～２９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２初期表示データに対して「３０～４９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第３初期表示データに対して「５０～５９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第１表示振分テーブル３９３においては、普図用の第１初期表示データの選択確率が１／２であることで最も選択確率が高く、普図用の第２初期表示データの選択確率が１／３であることで２番目に選択確率が高く、普図用の第３初期表示データの選択確率が１／６であることで最も選択確率が低い。
【８６０７】
普図用の第２表示振分テーブル３９４においては図７１２（ｄ）に示すように、普図用の第１初期表示データに対して「０～１９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第２初期表示データに対して「２０～２９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されており、普図用の第３初期表示データに対して「３０～５９」の普図用の初期表示カウンタ３８２の数値範囲が設定されている。つまり、普図用の第２表示振分テーブル３９４においては、普図用の第３初期表示データの選択確率が１／２であることで最も選択確率が高く、普図用の第１初期表示データの選択確率が１／３であることで２番目に選択確率が高く、普図用の第２初期表示データの選択確率が１／６であることで最も選択確率が低い。
【８６０８】
表示開始処理（図７１１）の説明に戻り、ステップＳＤ４０８の処理又はステップＳＤ４

０９の処理を実行した後は普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ４１０）。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ４０８にて主側ＲＯＭ６４から読み出した普図用の第１表示振分テーブル３９３又はステップＳＤ４０９にて主側ＲＯＭ６４から読み出した普図用の第２表示振分テーブル３９４に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データの中から選択する。

【８６０９】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２７３に設定する（ステップＳＤ４１１）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３初期表示が行われる。

【８６１０】

ステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１１の処理を実行した後は、特定制御用のワークエリア２２１におけるクリア対象エリア３７１に設けられた初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＤ４１２）。

【８６１１】

ステップＳＤ４０１にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ４１２の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ４１３）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８６１２】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７１１）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８６１３】

特に、表示開始処理（図７１１）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行された場合には第１表示データバッファ２７１に特図用の第１～第３初期表示データのいずれかを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の第１～第３初期表示データのいずれかを設定

する。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。これに対して、表示開始処理（図７１１）において第１表示データバッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８６１４】

一方、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ４０１：ＹＥＳ）、ステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１２の処理を実行しない。したがって、第１表示データバッファ２７１は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となるとともに、第３表示データバッファ２７３は動作電力の供給が停止される直前に格納された表示データがそのまま格納された状態となる。この場合、表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第１表示データバッファ２７１に格納された表示データに対応する表示が特図表示部３７ａにて行われる。また、表示開始フラグに「１」がセットされて普図表示部３８ａの表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前に第３表示データバッファ２７３に格納された表示データに対応する表示が普図表示部３８ａにて行われる。

【８６１５】

以上詳述したように、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合、初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にはこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて初期表示が開始される。特図表示部３７ａにおける初期表示は、第１作動口３３又は第２作動口３４への遊技球の入球が発生して遊技回の開始条件が成立することで特図表示部３７ａにて絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。普図表示部３８ａにおける初期表示は、スルーゲート３５への遊技球の入球が発生して普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示が開始されるまで継続される。なお、工場の出荷段階においても初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていないため特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が開始されることとなる。

【８６１６】

上記のように第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合、及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合のいずれであっても、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合にこれら特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われることにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて表示が開始される場合におけるこれら表示部３７ａ，３８ａの表示内容を確認したとしても第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理のいずれが実行されたのかを把握することができない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容を確認したとしても設定値更新処理が実行されたか否かを特定することができないようにすることが可能となる。

【８６１７】

一方、設定値更新処理（図７１０）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には特図表示部３７ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の第２表示振分テーブル３９２が選択されるのに対して、設定値更新処理（図７１０）が実行されなかった場合又は設定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には特図表示部３７ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして特図用の

第１表示振分テーブル３９１が選択される。そして、これら特図用の第１表示振分テーブル３９１と特図用の第２表示振分テーブル３９２とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

【８６１８】

また、同様に、設定値更新処理（図７１０）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択された場合には普図表示部３８ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第２表示振分テーブル３９４が選択されるのに対して、設定値更新処理（図７１０）が実行されなかった場合又は設定値更新処理（図７１０）にてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が選択されなかった場合には普図表示部３８ａに行わせる初期表示を決定するためのテーブルとして普図用の第１表示振分テーブル３９３が選択される。そして、これら普図用の第１表示振分テーブル３９３と普図用の第２表示振分テーブル３９４とで初期表示の選択態様が異なっている。これにより、動作電力の供給が開始されて普図表示部３８ａの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することが可能となる。

【８６１９】

また、上記のとおり動作電力の供給が開始されて表示が開始される場合における初期表示の内容によってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測することを可能とする表示部として、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａという複数の表示部が存在している。これにより、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを予測する上での判断材料が多くなるため、遊技者による当該予測の精度を高めることが可能となる。

【８６２０】

なお、設定値更新処理（図７１０）においてそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「１」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２又は普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照される構成に限定されることはなく、設定値更新処理（図７１０）においてそれまでの設定値よりも有利な設定値が設定された場合に上昇期待フラグに「１」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２又は普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照される構成としてもよく、設定値更新処理（図７１０）が実行された場合にはいずれの設定値が新たに設定されたとしても上昇期待フラグに「１」がセットされて初期表示データの抽選に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２又は普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照される構成としてもよい。

【８６２１】

また、特図用の第１表示振分テーブル３９１を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データと特図用の第２表示振分テーブル３９２を参照した場合に選択され得る特図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、特図用の第１表示振分テーブル３９１に設定されている特図用の初期表示データと特図用の第２表示振分テーブル３９２に設定されている特図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図７１０）にて上昇期待フラグに「１」がセットされたか否かによって特図表示部３７ａの表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における特図表示部３７ａの表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

【８６２２】

また、特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２のそれぞれに対して共通となる特図用の初期表示データが設定されているものの、特図用の第１表示振分テーブル３９１及び特図用の第２表示振分テーブル３９２の一方に設定され

ており他方に設定されていない特図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、特図用の第１表示振分テーブル３９１にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部３７ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、特図用の第２表示振分テーブル３９２にのみ設定されている特図用の初期表示データに対応する初期表示が特図表示部３７ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

【８６２３】

また、普図用の第１表示振分テーブル３９３を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データと普図用の第２表示振分テーブル３９４を参照した場合に選択され得る普図用の初期表示データとが完全に一致している構成に限定されることはなく、普図用の第１表示振分テーブル３９３に設定されている普図用の初期表示データと普図用の第２表示振分テーブル３９４に設定されている普図用の初期表示データとが完全に一致していない構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（図７１０）にて上昇期待フラグに「１」がセットされたか否かによって普図表示部３８ａの表示内容が明確に相違することとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合における普図表示部３８ａの表示内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かを明確に特定することが可能となる。

【８６２４】

また、普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４のそれぞれに対して共通となる普図用の初期表示データが設定されているものの、普図用の第１表示振分テーブル３９３及び普図用の第２表示振分テーブル３９４の一方に設定されており他方に設定されていない普図用の初期表示データが存在している構成としてもよい。この場合、普図用の第１表示振分テーブル３９３にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部３８ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されなかったことを特定することが可能となる。その一方、普図用の第２表示振分テーブル３９４にのみ設定されている普図用の初期表示データに対応する初期表示が普図表示部３８ａにて実行された場合にはそれまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたことを特定することが可能となる。

【８６２５】

また、特図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合に選択される特図用の初期表示データが１種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「１」がセットされていない場合に選択される特図用の初期表示データが１種類のみであり、さらにそれら各特図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって特図表示部３７ａの表示内容が相違することとなる。

【８６２６】

また、普図用の初期表示データが抽選により決定される構成に限定されることはなく、上昇期待フラグに「１」がセットされている場合に選択される普図用の初期表示データが１種類のみであるとともに、上昇期待フラグに「１」がセットされていない場合に選択される普図用の初期表示データが１種類のみであり、さらにそれら各普図用の初期表示データが相違している構成としてもよい。この場合、それまでの設定値の有利度以上の設定値が設定されたか否かによって普図表示部３８ａの表示内容が相違することとなる。

【８６２７】

＜第９５実施形態＞

本実施形態では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合における特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が上記第９４実施形態と相違している。以下、上記第９４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８６２８】

図７１３は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態における表示開始処理を示すフローチャートである。なお、表示開始処理におけるステップＳＤ５０１～ステップＳＤ５１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８６２９】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされていない場合（ステップＳＤ５０１：ＮＯ）、初期表示用の抽選処理を実行する（ステップＳＤ５０２）。初期表示用の抽選処理では、上記第９４実施形態における表示開始処理（図７１１）のステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１１と同一の処理を実行する。これにより、第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には上記第９４実施形態と同様に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合において初期表示が行われる。その後、初期表示用フラグ３７５に「１」をセットする（ステップＳＤ５０３）。

【８６３０】

初期表示用フラグ３７５に「１」がセットされている場合（ステップＳＤ５０１：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における遊技回の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、遊技回の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５０４）。当該記憶エリアには遊技回が開始される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が格納され、遊技回が終了される場合に遊技回の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６３１】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における開閉実行モードの実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、開閉実行モードの実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５０５）。当該記憶エリアには開閉実行モードが開始される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が格納され、開閉実行モードが終了される場合に開閉実行モードの実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６３２】

前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ５０４及びステップＳＤ５０５：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４から特図用の第１表示振分テーブル３９１を読み出す（ステップＳＤ５０６）。そして、特図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ５０７）。特図用の初期表示データの抽選処理では、特図用の初期表示カウンタ３８１の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ５０６にて主側ＲＯＭ６４から読み出した特図用の第１表示振分テーブル３９１に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを特図用の第１初期表示データ、特図用の第２初期表示データ及び特図用の第３初期表示データの中から選択する。

【８６３３】

特図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＤ５０８）。第１表示データバッファ２７１に格納された表示データを利用して特図表示部３７ａが表示制御されることにより、当該特図表示部３７ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第１表示データバッ

ファ２７１に特図用の第１初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第１初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第２初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第２初期表示が行われ、第１表示データバッファ２７１に特図用の第３初期表示データが設定された場合には特図表示部３７ａにて特図用の第３初期表示が行われる。

【８６３４】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ５０４又はステップＳＤ５０５：ＹＥＳ）、特図用の初期表示データが第１表示データバッファ２７１に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第１表示データバッファ２７１に格納された状態となる。したがって、特図表示部３７ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における特図表示部３７ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８６３５】

ステップＳＤ５０４にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ５０５にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ５０８の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普図表示部３８ａの変動表示中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５０９）。当該記憶エリアには普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中あることを示す情報が格納され、普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示が終了される場合に普図表示部３８ａにて絵柄の変動表示の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６３６】

また、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１における普電開放状態の実行中であるか否かを示す情報が記憶される記憶エリアを参照することで、普電開放状態の実行中において動作電力の供給が停止された後に動作電力の供給が再開された状況であるか否かを判定する（ステップＳＤ５１０）。当該記憶エリアには普電開放状態が開始される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が格納され、普電開放状態が終了される場合に普電開放状態の実行中であることを示す情報が当該記憶エリアから消去される。当該記憶エリアの情報は、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても特定制御用のワークエリア２２１にバックアップ電力が供給されている場合には記憶保持され、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が再開された場合に第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には記憶保持される。

【８６３７】

前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもなかった場合（ステップＳＤ５０９及びステップＳＤ５１０：ＮＯ）、主側ＲＯＭ６４から普図用の第１表示振分テーブル３９３を読み出す（ステップＳＤ５１１）。そして、普図用の初期表示データの抽選処理を実行する（ステップＳＤ５１２）。普図用の初期表示データの抽選処理では、普図用の初期表示カウンタ３８２の現状の数値情報を取得する。そして、その取得した数値情報をステップＳＤ５１１にて主側ＲＯＭ６４から読み出した普図用の第１表示振分テーブル３９３に対して照合することで、今回の表示対象とする表示データを普図用の第１初期表示データ、普図用の第２初期表示データ及び普図用の第３初期表示データの中から選択する。

【８６３８】

普図用の初期表示データの抽選処理にて選択した表示データを第３表示データバッファ２

７３に設定する（ステップＳＤ５１３）。第３表示データバッファ２７３に格納された表示データを利用して普図表示部３８ａが表示制御されることにより、当該普図表示部３８ａにおいてその表示データに対応する初期表示が行われる。つまり、第３表示データバッファ２７３に普図用の第１初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第１初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第２初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第２初期表示が行われ、第３表示データバッファ２７３に普図用の第３初期表示データが設定された場合には普図表示部３８ａにて普図用の第３初期表示が行われる。

【８６３９】

一方、前回の動作電力の供給の停止時が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであった場合（ステップＳＤ５０９又はステップＳＤ５１０：ＹＥＳ）、普図用の初期表示データが第３表示データバッファ２７３に設定されないため、動作電力の供給が停止される前に格納されていた表示データがそのまま第３表示データバッファ２７３に格納された状態となる。したがって、普図表示部３８ａにおける表示が開始される場合には動作電力の供給が停止される直前における普図表示部３８ａの表示内容がそのまま再開されることとなる。

【８６４０】

ステップＳＤ５０３の処理を実行した場合、ステップＳＤ５０９にて肯定判定をした場合、ステップＳＤ５１０にて肯定判定をした場合、又はステップＳＤ５１３の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた表示開始フラグに「１」をセットする（ステップＳＤ５１４）。表示開始フラグは上記第８７実施形態と同様に、特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始すべきか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。表示開始フラグの値が「０」である場合には主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を行わずに、表示開始フラグに「１」がセットされた場合に主側ＣＰＵ６３は特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御を開始する。

【８６４１】

上記第８７実施形態と同様にメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２０４にて表示開始フラグを「０」クリアする。この処理タイミングは主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された後において特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ及び第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御を実行するための第２タイマ割込み処理（図６９３）が最初に実行されるタイミングよりも前のタイミングとなっている。そして、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に実行される表示開始処理（図７０７）にて表示開始フラグに「１」がセットされる。これにより、動作電力の供給が再開された直後においては特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂは消灯状態が維持され、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）が終了した後に特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ及び普図保留表示部３８ｂの表示制御が開始される。

【８６４２】

特に、表示開始処理（図７０７）では既に説明したとおりメイン処理（図６９０）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されていない状況であっても第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データを設定するとともに第３表示データバッファ２７３に普図用の初期表示データを設定することがある。この場合に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された直後に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示制御が開始されるとすると、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて動作電力の供給が停止される直前における表示内容が表示された直後に初期表示が開始されることとなってしまう。これに対して、表示開始処理（図７１３）において第１表示データバ

ッファ２７１及び第３表示データバッファ２７３に表示データが設定される場合には当該表示データを設定する処理が終了した後に表示開始フラグに「１」がセットされて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される。これにより、上記のような表示内容の変化が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【８６４３】

上記構成によれば、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれでもない状況であった場合には特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に特図表示部３７ａにて初期表示が開始される。また、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかったとしても、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれでもない状況であった場合には普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に普図表示部３８ａにて初期表示が開始される。そして、既に説明したとおり動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合にも特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われていることを確認したとしても、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにすることが可能となる。

【８６４４】

また、第１ＲＡＭクリア処理及び設定値更新処理の第２ＲＡＭクリア処理が実行されない場合において特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる場合、初期表示データの抽選処理に際して特図用の第１表示振分テーブル３９１及び普図用の第１表示振分テーブル３９３が参照される。これにより、設定値更新処理（図７１０）が実行された場合であってそれまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定された場合にのみ初期表示データの抽選処理に際して特図用の第２表示振分テーブル３９２及び普図用の第２表示振分テーブル３９４が参照されるようにすることが可能となる。よって、上記のように第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理のいずれかが実行されたことを特定することができないようにした構成であっても、動作電力の供給が開始されて特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始される場合における初期表示の内容を確認することで、それまでの設定値の有利度以上の設定値が新たに設定されたか否かを遊技者に予測させることが可能となる。

【８６４５】

その一方、動作電力の供給が停止された状況が遊技回の実行中及び開閉実行モードの実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、特図表示部３７ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように特図表示部３７ａが表示制御される。また、動作電力の供給が停止された状況が普図表示部３８ａにおける絵柄の変動表示の実行中及び普電開放状態の実行中のいずれかであって動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＣ２０１～ステップＳＣ２２３）にて第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理が実行されなかった場合には、普図表示部３８ａにて表示が開始される場合に動作電力の供給が停止される直前における表示内容となるように普図表示部３８ａが表示制御される。これにより、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される直前における遊技状況が再開される場合には、その遊技状況の再開に対応する態様で特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示を開始することが可能となる。

【８６４６】

＜第９６実施形態＞

本実施形態では遊技の実行内容が上記第８８実施形態と相違している。以下、上記第８８実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８８実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８６４７】

図７１４は本実施形態における遊技盤２４の正面図である。

【８６４８】

遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部４０１と外レール部４０２とが取り付けられており、これら内レール部４０１と外レール部４０２とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構２７（図５０７参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。

【８６４９】

遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、振分入賞装置４１５、特電入賞装置４１６、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３等がそれぞれ設けられている。一般入賞部４１１は合計で４個設けられており、それ以外はそれぞれ１個ずつ設けられている。

【８６５０】

スルー入賞部４１４への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、振分入賞装置４１５及び特電入賞装置４１６のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部４１１への遊技球の入球が発生した場合には１０個の遊技球の払い出しが実行され、第１作動部４１２への遊技球の入球が発生した場合には３個の遊技球の払い出しが実行され、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行され、振分入賞装置４１５への遊技球の入球が発生した場合には１５個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生した場合には振分入賞装置４１５への入球が発生した場合と同一の１５個の遊技球の払い出しが実行される。

【８６５１】

なお、振分入賞装置４１５には後述するように排出通路領域４４５ｂとＶ入賞通路領域４４５ｃとが設けられており、振分入賞装置４１５に入球した遊技球は排出通路領域４４５ｂ及びＶ入賞通路領域４４５ｃのいずれかを通過することとなるが、排出通路領域４４５ｂ及びＶ入賞通路領域４４５ｃのいずれを遊技球が通過したとしても同一個数（具体的には１５個）の遊技球の払い出しが実行される。また、上記賞球個数は任意であり、例えば第１作動部４１２及び第２作動部４１３の賞球個数が同一である構成としてもよく、振分入賞装置４１５の賞球個数の方が特電入賞装置４１６の賞球個数よりも多い構成としてもよく少ない構成としてもよい。

【８６５２】

その他に、遊技盤２４の最下部にはアウト口２４ａが設けられており、各種入賞口等に入らなかった遊技球はアウト口２４ａを通って遊技領域ＰＡから排出される。また、遊技盤２４には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘２４ｂが設けられているとともに、風車等の各種部材が設けられている。

【８６５３】

遊技領域ＰＡの中央部を含むようにして可変表示ユニット４２１が設けられている。当該可変表示ユニット４２１の周縁部が遊技盤２４の表面よりもパチンコ機１０前方に突出していることに起因して、遊技領域ＰＡに発射された遊技球が流下可能な領域が区画されている。具体的には、遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット４２１の所定の高さ位置よりも上方の領域である上側領域ＰＡ１と、当該上側領域ＰＡ１に対してその下方にて連続し可変表示ユニット４２１よりも左方の領域である左側領域ＰＡ２と、上側領域ＰＡ１に対

してその下方にて連続し可変表示ユニット４２１よりも右方の領域である右側領域ＰＡ３と、左側領域ＰＡ２及び右側領域ＰＡ３のそれぞれに対してその下方にて連続し可変表示ユニット４２１よりも下方の領域である下側領域ＰＡ４と、に区画されている。

【８６５４】

遊技者が第１発射操作として基準回動量未満である第１範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＡ１において横方向の中央位置よりも左方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域ＰＡ１→左側領域ＰＡ２→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。その一方、遊技者が第２発射操作として基準回動量以上である第２範囲の回動量で発射操作装置２８の操作を行うことで、上側領域ＰＡ１において横方向の中央位置よりも右方にて遊技球が流下し出す。この場合、上側領域ＰＡ１→右側領域ＰＡ３→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。つまり、遊技者は発射操作装置２８の回動操作量を調整することで、左側領域ＰＡ２及び右側領域ＰＡ３のうち左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように遊技を行うことができるとともに、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように遊技を行うことができる。ちなみに、最大回動量で発射操作装置２８の操作が行われた場合、上側領域ＰＡ１→右側領域ＰＡ３→下側領域ＰＡ４の順で遊技球が流下することとなる。

【８６５５】

第１作動部４１２は、下側領域ＰＡ４に設置されている。第１作動部４１２は上向きに開放されており、第１作動部４１２への遊技球の入球を阻止するための開閉部材といった部材は設けられていない。そして、同一の態様で遊技球が発射されている状況では遊技状態に依存することなく第１作動部４１２への入賞確率は一定となっている。換言すれば、第１作動部４１２は、遊技領域ＰＡを当該第１作動部４１２に向けて流下する遊技球が常時入球可能となっている。また、第１作動部４１２は可変表示ユニット４２１に形成されたステージ４２１ａの真下に配置されており、可変表示ユニット４２１に形成された誘導通路を介してステージ４２１ａ上に流入した遊技球であってステージ４２１ａの横方向の中央から可変表示ユニット４２１外に排出される遊技球は第１作動部４１２に入賞し易くなっている。第１作動部４１２には検知センサ４１２ａが設けられており、当該検知センサ４１２ａにより第１作動部４１２に入賞した遊技球が検知される。検知センサ４１２ａは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、検知センサ４１２ａの検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて第１作動部４１２への入賞の有無が特定される。

【８６５６】

上記のように第１作動部４１２は下側領域ＰＡ４に設けられているが、第１作動部４１２に対して右側領域ＰＡ３に向けた上流側には当該右側領域ＰＡ３を流下した遊技球が第１作動部４１２に到達することを不可とするように規制釘２４ｃが設けられている。また、ステージ４２１ａへの誘導通路の入口が左側領域ＰＡ２に対して設けられており、右側領域ＰＡ３に対して設けられていない。これらの構成により、左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には第１作動部４１２への入賞は可能であるが、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には第１作動部４１２への入賞が不可となる。但し、これに限定されることはなく、規制釘２４ｃが設けられていない又はステージ４２１ａへの誘導通路の入口が右側領域ＰＡ３に設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合であっても第１作動部４１２への入賞が可能である構成としてもよい。

【８６５７】

第２作動部４１３は、右側領域ＰＡ３に設置されている。つまり、第２作動部４１３は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。

【８６５８】

第２作動部４１３の構成について図７１５（ａ）を参照しながら説明する。図７１５（ａ

）は非誘導状態である場合における第２作動部４１３の縦断面図である。第２作動部４１３は、遊技領域ＰＡから流入した遊技球を遊技盤２４の後方に排出するための排出通路４３３が形成されたベースユニット４３１と、遊技領域ＰＡを流下する遊技球を排出通路４３３に誘導するための誘導ユニット４３２とを備えている。排出通路４３３の入口部４３３ａは、遊技球１個分以上の開口面積を有しており、パチンコ機１０前方に向けて開放されている。排出通路４３３の出口部４３３ｂ側には検知センサ４３４が設けられており、当該検知センサ４３４により第２作動部４１３に入賞した遊技球が検知される。検知センサ４３４は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、検知センサ４３４の検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて第２作動部４１３への入賞の有無が特定される。

【８６５９】

誘導ユニット４３２は、遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球を下方から受け、その受けた遊技球を排出通路４３３内に誘導するためのガイド部材４３５と、排出通路４３３内への遊技球の誘導を不可とする初期位置と当該誘導を可能とする誘導位置との間でガイド部材４３５を変位させるためのガイド駆動部４３６と、ガイド部材４３５が初期位置に配置されている状況において排出通路４３３への遊技球の流入を阻止する阻止位置に配置されガイド部材４３５が誘導位置に配置されている状況において排出通路４３３への遊技球の流入を阻止しない非阻止位置に配置される阻止部材４３７とを備えている。ガイド部材４３５及び阻止部材４３７はガイド部材４３５が下方となるようにして縦方向に所定の間隔を置いて対向配置されている。これらガイド部材４３５及び阻止部材４３７にガイド駆動部４３６の駆動力を伝達するように伝達ユニット４３８が設けられている。

【８６６０】

ガイド駆動部４３６が非駆動状態である場合には図示しないバネなどといった付勢手段の付勢力によってガイド部材４３５は初期位置に配置され、阻止部材４３７は阻止位置に配置される。この場合、ガイド部材４３５及び阻止部材４３７はその全体が排出通路４３３内に埋没しており遊技領域ＰＡ内に突出していない。これにより、遊技領域ＰＡにおける排出通路４３３の入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球がガイド部材４３５及び阻止部材４３７によって排出通路４３３内に誘導されることはなく、つまり当該遊技球が第２作動部４１３に入球することなく遊技領域ＰＡを下方へと流下する。また、阻止部材４３７が阻止位置に配置されていることにより、排出通路４３３の入口部４３３ａの実質的な開口面積が遊技球１個分未満となる。これにより、ガイド部材４３５が初期位置に配置されている状況においては第２作動部４１３への遊技球の入球を確実に阻止することが可能となる。

【８６６１】

ガイド駆動部４３６が駆動状態となることにより、ガイド部材４３５及び阻止部材４３７が上記付勢手段の付勢力に抗して変位し、ガイド部材４３５が誘導位置に配置されるとともに阻止部材４３７が非阻止位置に配置される。図７１５（ｂ）は誘導状態である場合における第２作動部４１３の縦断面図である。

【８６６２】

ガイド部材４３５が誘導位置に配置されている場合、当該ガイド部材４３５の先端側が排出通路４３３の入口部４３３ａから遊技領域ＰＡ側に突出する。この突出量は遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球を下方から受けることが可能な程度となっている。そして、このガイド部材４３５の先端側は上面が排出通路４３３の入口部４３３ａに向けて下り傾斜となっていることにより、ガイド部材４３５の先端側において下方から受けられた遊技球はガイド部材４３５の上面を転がって排出通路４３３内に誘導されることとなる。また、阻止部材４３７が非阻止位置に配置されている場合、当該阻止部材４３７はその先端部が阻止位置よりも上方の位置となるように変位されているため、ガイド部材４３５の上面を転がる遊技球は阻止部材４３７に干渉することなく排出通路４３３内に流入する。これにより、ガイド駆動部４３６が駆動状態となることにより、遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域を流下する遊技球が第２作動部４１３に入

球することとなる。以下、説明の便宜上、ガイド駆動部４３６が非駆動状態でありガイド部材４３５が初期位置に配置され阻止部材４３７が阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット４３２の非誘導状態又は第２作動部４１３の閉鎖状態といい、ガイド駆動部４３６が駆動状態でありガイド部材４３５が誘導位置に配置され阻止部材４３７が非阻止位置に配置されている状態を誘導ユニット４３２の誘導状態又は第２作動部４１３の開放状態という。

【８６６３】

第２作動部４１３は、排出通路４３３の入口部４３３ａに対してパチンコ機１０前方から対向するようにして設けられたカバー部材４３９を備えている。カバー部材４３９は、遊技領域ＰＡにおける入口部４３３ａの前方領域において鉛直方向の通路部４３９ａを形成するようにゲート状に形成されており、当該入口部４３３ａの前方領域を同時に通過する遊技球を１個に制限するとともに当該遊技球のパチンコ機１０前方への移動及び横方向への移動を規制するように設けられている。これにより、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態となった場合に複数の遊技球が同時に第２作動部４１３の排出通路４３３内に誘導されてしまうことが阻止されているとともに、当該誘導状態において入口部４３３ａの前方領域を通過する遊技球を排出通路４３３内に確実に誘導することが可能となる。なお、ガイド駆動部４３６は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にてガイド駆動部４３６の駆動制御が実行される。

【８６６４】

図７１４に示すように、右側領域ＰＡ３において第２作動部４１３の上方にはスルー入賞部４１４が設けられている。つまり、スルー入賞部４１４は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。スルー入賞部４１４は縦方向に貫通した貫通孔を有している。また、スルー入賞部４１４の鉛直下方の位置には第２作動部４１３が設けられており、さらには右側領域ＰＡ３において第２作動部４１３よりも下流側には特電入賞装置４１６及び振分入賞装置４１５が設けられている。したがって、スルー入賞部４１４に入賞した遊技球が、第２作動部４１３、特電入賞装置４１６又は振分入賞装置４１５へ入賞することが可能となっている。

【８６６５】

第２作動部４１３及びスルー入賞部４１４が集約配置された右側領域ＰＡ３は、左方が可変表示ユニット４２１において遊技盤２４の盤面よりもパチンコ機１０前方に膨出している側壁４２１ｂにより規定されているとともに、右方が内枠１３の樹脂ベース２１に設けられ遊技盤２４の盤面よりもパチンコ機１０前方に突出した規制壁により規定されている。当該右側領域ＰＡ３は、下側領域ＰＡ４よりも横方向の寸法が狭く設定されており、その横方向の寸法は遊技球の入球装置を同じ高さ位置において横方向に並べることが不可な程度となっている。これにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の流下軌道を所定の範囲に制限することが可能となり、第２作動部４１３及びスルー入賞部４１４への遊技球の入球が発生し易くなっている。

【８６６６】

右側領域ＰＡ３においてスルー入賞部４１４よりも上流側における複数の釘２４ｂの配列態様が、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球をスルー入賞部４１４に誘導するように設定されている。これにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球がスルー入賞部４１４に入球し易くなっており、スルー入賞部４１４に入球し易いことに伴って第２作動部４１３に入球し易くなっている。スルー入賞部４１４には検知センサ４１４ａが設けられており、当該検知センサ４１４ａによりスルー入賞部４１４に入賞した遊技球が検知される。検知センサ４１４ａは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、検知センサ４１４ａの検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にてスルー入賞部４１４への入賞の有無が特定される。

【８６６７】

スルー入賞部４１４への入賞に基づき第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状

態から誘導状態に切り換えられる。具体的にはスルー入賞部４１４への入賞をトリガとして内部抽選が行われるとともに、遊技領域ＰＡにおいて遊技球が通過しない領域である左下の隅部に設けられた普図ユニット４２３の普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われる。そして、内部抽選の結果が誘導実行状態の当選であり当該結果に対応した停止結果が表示されて普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示が終了された場合に誘導実行状態へ移行する。誘導実行状態では、誘導ユニット４３２が所定の態様で誘導状態となる。

【８６６８】

普図表示部４２３ａは、複数のセグメント発光部が所定の態様で配列されてなるセグメント表示器により構成されている。この場合、普図表示部４２３ａにおいて図柄表示装置４２４のような複雑な表示を行うことは不可であるが、普図表示部４２３ａを表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。但し、これに限定されることはなく、液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、普図表示部４２３ａにて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【８６６９】

普図ユニット４２３において、普図表示部４２３ａに隣接した位置には、普図保留表示部４２３ｂが設けられている。遊技球がスルー入賞部４１４に入賞した個数は最大４個まで保留され、普図保留表示部４２３ｂの点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にて普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂの表示制御が実行される。

【８６７０】

ちなみに、普図表示部４２３ａの表示範囲は図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。さらには、普図表示部４２３ａと普図保留表示部４２３ｂとの両方分の表示範囲も、図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂよりも図柄表示装置４２４への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【８６７１】

本パチンコ機１０では、誘導ユニット４３２の誘導状態の発生頻度が相違するようにサポートモードとして複数種類のモードが設定されている。詳細には、サポートモードには、遊技領域ＰＡに対して同様の態様で遊技球の発射が継続されている状況で比較した場合に、誘導ユニット４３２が単位時間当たりに誘導状態となる頻度が相対的に高低となるように、高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されている。

【８６７２】

高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとは、スルー入賞部４１４への遊技球の入球に基づく誘導状態抽選にて誘導状態当選となる確率は同一（具体的には４／５）となっているが、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、誘導状態当選となった際に誘導ユニット４３２が誘導状態となる回数が多く設定されており、さらに１回の誘導制御の実行回において誘導ユニット４３２が誘導状態に維持される上限誘導期間が長く設定されている。この場合、高頻度サポートモードにて誘導状態当選となり誘導ユニット４３２の誘導状態が複数回発生する場合において、１回の誘導状態が終了してから次の誘導状態が開始されるまでの閉鎖期間は、１回の上限誘導期間よりも短く設定されている。さらにまた、高頻度サポートモードは低頻度サポートモードよりも、１回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で最低限確保される確保時間（すなわち、普図表示部４２３ａにおける１回の絵柄の変動表示の表示継続時間）が短く設定されている。

【８６７３】

上記のとおり高頻度サポートモードでは、低頻度サポートモードよりも第２作動部４１３への入賞が発生する確率が高くなる。換言すれば、低頻度サポートモードでは、第２作動部４１３よりも第１作動部４１２への入賞が発生する確率が高くなるが、高頻度サポート

モードでは、第１作動部４１２よりも第２作動部４１３への入賞が発生する確率が高くなる。そして、第２作動部４１３への入賞が発生した場合には所定個数の遊技球の払出が実行されるため、高頻度サポートモードでは遊技者は持ち球をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる。

【８６７４】

なお、高頻度サポートモードを低頻度サポートモードよりも単位時間当たりに誘導状態となる頻度を高くする上での構成は、上記のものに限定されることはなく、例えば誘導状態抽選における誘導状態当選となる確率を高くする構成としてもよい。また、１回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間（例えば、スルー入賞部４１４への入賞に基づき普図表示部４２３ａにて実行される変動表示の時間）が複数種類用意されている構成においては、高頻度サポートモードでは低頻度サポートモードよりも、短い確保時間が選択され易い又は平均の確保時間が短くなるように設定されていてもよい。さらには、誘導状態の実行回数を多くする、上限誘導期間を長くする、１回の誘導状態抽選が行われてから次の誘導状態抽選が行われる上で確保される確保時間を短くする、この確保時間の平均時間を短くする及び当選確率を高くすることのうち、いずれか１条件又は任意の組合せの条件を適用することで、低頻度サポートモードに対する高頻度サポートモードの有利性を高めてもよい。

【８６７５】

第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われる。当たり抽選が行われた場合には特図ユニット４２２において絵柄の変動表示が行われ、最終的にその当たり抽選の結果に対応した結果が表示される。

【８６７６】

特図ユニット４２２は遊技領域ＰＡの右下側の隅部であって前方を遊技球が流下しない位置に設けられている。また、特図ユニット４２２は前扉枠１４が閉鎖位置に配置されている状況であっても窓パネル５２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能な位置に設けられている。したがって、遊技ホールの管理者は遊技機本体１２の開放操作及び前扉枠１４の開放操作を要することなく特図ユニット４２２に設けられた各種表示部４２５～４２９の表示内容を目視することが可能となる。

【８６７７】

図７１４（ｂ）は特図ユニット４２２を説明するための説明図である。特図ユニット４２２について詳細には、特図ユニット４２２には第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６が設けられている。第１特図表示部４２５では、第１作動部４１２への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。また、第２特図表示部４２６では、第２作動部４１３への入賞が発生したことに基づいて当たり抽選が行われることで絵柄の変動表示が行われ、最終的に抽選結果に対応した結果が表示される。第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のいずれかにて絵柄の変動表示が開始され、その絵柄の変動表示が所定の結果を表示して終了されるまでが遊技回の１回に相当する。

【８６７８】

第１特図表示部４２５は７個の表示用セグメント４２５ａを備えている。これら表示用セグメント４２５ａはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の表示用セグメント４２５ａは第１特図表示部４２５が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。第１特図表示部４２５は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により各表示用セグメント４２５ａの点灯及び消灯が個別に制御される。第１特図表示部４２５において図柄表示装置４２４のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第１特図表示部４２５を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【８６７９】

なお、表示用セグメント４２５ａが円形状に形成されており、これら表示用セグメント４２５ａが直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第１特図表示部４

２５が液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第１特図表示部４２５にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【８６８０】

第２特図表示部４２６は７個の表示用セグメント４２６ａを備えている。これら表示用セグメント４２６ａはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の表示用セグメント４２６ａは第２特図表示部４２６が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。第２特図表示部４２６は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により各表示用セグメント４２６ａの点灯及び消灯が個別に制御される。第２特図表示部４２６において図柄表示装置４２４のような複雑な表示を行うことは不可であるが、第２特図表示部４２６を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【８６８１】

なお、表示用セグメント４２６ａが円形状に形成されており、これら表示用セグメント４２６ａが直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、第２特図表示部４２６が液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、第２特図表示部４２６にて表示される絵柄としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【８６８２】

特図ユニット４２２において、第１特図表示部４２５に隣接した位置には第１特図保留表示部４２７が設けられている。遊技球が第１作動部４１２に入賞した個数は最大４個まで保留され、第１特図保留表示部４２７の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。また、第２特図表示部４２６に隣接した位置には第２特図保留表示部４２８が設けられている。遊技球が第２作動部４１３に入賞した個数は最大４個まで保留され、第２特図保留表示部４２８の点灯によってその保留個数が表示されるようになっている。第１特図保留表示部４２７及び第２特図保留表示部４２８は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により第１特図保留表示部４２７及び第２特図保留表示部４２８の表示制御が実行される。

【８６８３】

特図ユニット４２２において、第２特図表示部４２６に隣接した位置には特別表示部４２９が設けられている。特電入賞装置４１６が開放状態となる開閉実行モードが開始される場合に所定の表示状態となるように特別表示部４２９が表示制御され、当該開閉実行モードが終了して新たな遊技回が開始される場合にその所定の表示状態が終了して消灯状態となるように特別表示部４２９が表示制御される。

【８６８４】

特別表示部４２９は７個の表示用セグメント４２９ａを備えている。これら表示用セグメント４２９ａはいずれも棒状に形成されており、内部にＬＥＤなどの発光体を有している。これら７個の表示用セグメント４２９ａは特別表示部４２９が所謂７セグメントディスプレイとなるように配列されている。特別表示部４２９は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により各表示用セグメント４２９ａの点灯及び消灯が個別に制御される。特別表示部４２９において図柄表示装置４２４のような複雑な表示を行うことは不可であるが、特別表示部４２９を表示制御するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【８６８５】

なお、表示用セグメント４２９ａが円形状に形成されており、これら表示用セグメント４２９ａが直線状又は円形状に配列されている構成としてもよい。また、特別表示部４２９

が液晶表示装置、有機ＥＬ表示装置、ＣＲＴ又はドットマトリックス表示器等その他のタイプの表示装置によって構成されていてもよい。また、特別表示部４２９にて表示される内容としては、複数種の文字が表示される構成、複数種の記号が表示される構成、複数種のキャラクタが表示される構成又は複数種の色が表示される構成などが考えられる。

【８６８６】

第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６の表示範囲は図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。また、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６、第１特図保留表示部４２７、第２特図保留表示部４２８及び特別表示部４２９の全体分の表示範囲も、図柄表示装置４２４の表示面よりも狭い範囲となっている。これにより、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６、第１特図保留表示部４２７、第２特図保留表示部４２８及び特別表示部４２９よりも図柄表示装置４２４への遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【８６８７】

第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、すなわち遊技回が実行されている場合、可変表示ユニット４２１に設けられた図柄表示装置４２４においてそれに合わせて表示演出が行われる。また、図柄表示装置４２４では、第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞をトリガとした表示演出だけでなく、大当たり結果となった後などに移行する開閉実行モード中の表示演出及び小当たり結果となった後に移行する振分実行モード中の表示演出などが行われる。また、開閉実行モード、振分実行モード及び高頻度サポートモードにおいては右側領域ＰＡ３を狙って遊技球の発射を行うべきことを報知するための右打ち報知画像が図柄表示装置４２４にて表示される。

【８６８８】

図柄表示装置４２４は、液晶ディスプレイを備えた液晶表示装置として構成されており、表示制御装置８２により表示内容が制御される。なお、図柄表示装置４２４は、液晶表示装置に限定されることはなく、プラズマディスプレイ装置、有機ＥＬ表示装置又はＣＲＴといった表示面を有する他の表示装置であってもよく、ドットマトリクス表示器であってもよい。

【８６８９】

遊技回の実行中に図柄表示装置４２４にて行われる表示演出の内容について図７１６を参照しながら説明する。図７１６は遊技回が実行される場合における図柄表示装置４２４の表示内容を説明するための説明図である。

【８６９０】

図７１６（ａ）に示すように、図柄表示装置４２４の表示面には、複数の表示領域として上段・中段・下段の３つの図柄列Ｚ１，Ｚ２，Ｚ３が設定されている。各図柄列Ｚ１～Ｚ３は主図柄と副図柄が所定の順序で配列されて構成されている。つまり、遊技回が実行される場合、図柄表示装置４２４の表示面の全体を利用して図柄の変動表示が行われる。

【８６９１】

図７１７は各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて変動表示される主図柄及び副図柄を説明するための説明図である。図７１７（ａ）～図７１７（ｊ）に示すように、絵柄の一種である図柄は、「１」～「９」の数字が各々付された９種類の主図柄と、貝形状の絵図柄からなる副図柄とにより構成されている。より詳しくは、タコ等の９種類のキャラクタ図柄に「１」～「９」の数字がそれぞれ付されて主図柄が構成されている。

【８６９２】

図７１６（ｂ）に示すように、上図柄列Ｚ１には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の降順に配列されるとともに、各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。下図柄列Ｚ３には、「１」～「９」の９種類の主図柄が数字の昇順に配列されるとともに各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、上図柄列Ｚ１と下図柄列Ｚ３は１８個の図柄により構成されている。これに対し、中図柄列Ｚ２には、数字の昇順に「１」～「９」の９種類の主図柄が配列された上で「９」の主図柄と「１」の主図柄との間に「４」

の主図柄が付加的に配列され、これら各主図柄の間に副図柄が１つずつ配されている。つまり、中図柄列Ｚ２に限っては、１０個の主図柄が配されて２０個の図柄により構成されている。そして、表示面では、これら各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示される。図柄表示装置４２４は、図柄列Ｚ１～Ｚ３毎に３個の図柄が停止表示されるようになっており、結果として３×３の計９個の図柄が停止表示されるようになっている。また、図柄表示装置４２４には図７１６（ａ）に示すように、５つの有効ライン、すなわち左ラインＬ１、中ラインＬ２、右ラインＬ３、右下がりラインＬ４、右上がりラインＬ５が設定されている。

【８６９３】

第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞に基づいて表示面において図柄の変動表示が行われる場合には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３の図柄が周期性をもって所定の向きにスクロールするように変動表示が開始される。そして、基本的には上図柄列Ｚ１→下図柄列Ｚ３→中図柄列Ｚ２の順に変動表示から待機表示に切り換えられ、最終的に各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて所定の図柄を静止表示した状態で終了される。また、図柄の変動表示が終了する場合、内部抽選の結果が後述する１５Ｒ大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン上に「７」図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する６Ｒ大当たり結果であった場合にはいずれかの有効ライン上に「７」図柄以外の同一の奇数図柄の組合せが形成され、内部抽選の結果が後述する第１～第３小当たり結果のいずれかであった場合にはいずれかの有効ライン上に同一の偶数図柄の組合せが形成される。

【８６９４】

上記のように各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄の変動表示が行われる構成において、遊技回が実行される場合における図柄表示装置４２４の表示演出として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄表示装置４２４における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、大当たり結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や大当たり結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。

【８６９５】

リーチ表示には、複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３のうち上図柄列Ｚ１及び下図柄列Ｚ３について同一の種類の図柄を停止表示させることでリーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの中図柄列Ｚ２において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄と同一の種類の図柄が中図柄列Ｚ２におけるリーチライン上に停止表示され、大当たり結果及び小当たり結果のいずれにもならない遊技回であればリーチ図柄の組合せを形成している図柄とは異なる種類の図柄が中図柄列Ｚ２におけるリーチライン上に停止表示される。

【８６９６】

予告表示には、各図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列Ｚ１～Ｚ３であって複数の図柄列Ｚ１～Ｚ３にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列Ｚ１～Ｚ３上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。

【８６９７】
第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞に基づき実行された内部抽選にて６Ｒ大当たり結果及び１５Ｒ大当たり結果のいずれかが選択された場合、当該大当たり結果に対応する遊技回が終了した後に開閉実行モードに移行する。開閉実行モードにおいては特電入賞装置４１６への入賞が可能となる。図７１４に示すように、特電入賞装置４１６は、右側領域ＰＡ３において第２作動部４１３の下方であって振分入賞装置４１５よりも上方の位置に設けられている。つまり、特電入賞装置４１６は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。

【８６９８】
特電入賞装置４１６は、図７１４に示すように、遊技球が通過可能な大きさに形成された大入賞口４１６ａを備えているとともに、当該大入賞口４１６ａを遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える特電側開閉部材４１６ｂを備えている。特電側開閉部材４１６ｂは特電用の駆動部４１６ｃにより図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。特電入賞装置４１６は大入賞口４１６ａが入口部分となるようにして遊技球通路を備えており、大入賞口４１６ａを通じて遊技球通路に流入した遊技球は遊技球通路に設けられた特電入賞検知センサ４１６ｄにより検知された後に、遊技盤２４の後方に排出される。特電入賞検知センサ４１６ｄは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、特電入賞検知センサ４１６ｄの検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて特電入賞装置４１６への入賞の有無が特定される。また、特電用の駆動部４１６ｃは主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３により特電用の駆動部４１６ｃの駆動制御が実行される。

【８６９９】
開閉実行モードでは複数回数（具体的には５回、６回、８回、１４回又は１６回）のラウンド遊技が実行される。ラウンド遊技とは、特電入賞装置４１６の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置４１６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施形態では１回のラウンド遊技において特電入賞装置４１６の開閉が１回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が２９秒に設定されている。また、特電入賞装置４１６への上限入賞個数は１０個に設定されている。発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置４１６に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。

【８７００】
第２作動部４１３への入賞に基づき実行された内部抽選にて第１小当たり結果～第３小当たり結果のいずれかが選択された場合、当該小当たり結果に対応する遊技回が終了した後に振分実行モードに移行する。振分実行モードにおいては振分入賞装置４１５への入賞が可能となる。

【８７０１】
振分入賞装置４１５は、図７１４に示すように、右側領域ＰＡ３において特電入賞装置４１６よりも下方の位置に設けられている。つまり、振分入賞装置４１５は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が不可であり、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作装置２８が操作されている場合には入賞が可能である。

【８７０２】
振分入賞装置４１５の構成について図７１４に加えて図７１８を参照しながら説明する。図７１８は振分入賞装置４１５の内部構成を説明するための縦断面図である。

【８７０３】
振分入賞装置４１５は、図７１４に示すように、遊技球が通過可能な大きさの振分入口４４１を備えているとともに、当該振分入口４４１を遊技球が通過不可である閉鎖状態と遊技球が通過可能である開放状態とに切り換える振分側開閉部材４４２を備えている。振分側開閉部材４４２は振分入口用の駆動部４４３により図示しないリンク機構を通じて駆動されることで開放状態となる。振分入口用の駆動部４４３は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にて振分入口用の駆動部４４３の駆動制御が実行される。
【８７０４】
振分入口４４１に入賞した遊技球は、図７１８に示すように、振分入賞装置４１５のベース体４４４に形成された分岐通路４４５に導出される。分岐通路４４５は、分岐通路４４５の入口部分から当該分岐通路４４５の途中位置に亘って通路方向が横方向に下り傾斜となるように設定された上流通路領域４４５ａと、当該上流通路領域４４５ａの下流側端部に連続し通路方向が鉛直下方となるように設定された排出通路領域４４５ｂと、当該排出通路領域４４５ｂの途中位置から分岐させて設けられ排出通路領域４４５ｂとは異なる側に遊技球を導くためのＶ入賞通路領域４４５ｃとを備えている。この場合、上流通路領域４４５ａは通路方向に対して直交する方向の寸法が遊技球１個分以上であって遊技球２個分未満となっているため、通路方向に対して直交する方向に複数の遊技球が並んだ状態で上流通路領域４４５ａを遊技球が通過することが阻止される。よって、排出通路領域４４５ｂにおけるＶ入賞通路領域４４５ｃへの分岐位置に複数の遊技球が同時に到達することが阻止される。
【８７０５】
排出通路領域４４５ｂにおけるＶ入賞通路領域４４５ｃへの分岐箇所には、排出通路領域４４５ｂに流入した遊技球をＶ入賞通路領域４４５ｃに誘導するための切換片４４６が設けられている。切換片４４６は、ベース体４４４における排出通路領域４４５ｂを基準としてＶ入賞通路領域４４５ｃ側とは逆側の領域に回動可能に支持されており、排出通路領域４４５ｂの外部に全体が退避した退避位置と、排出通路領域４４５ｂ内に突出したＶ誘導位置との間で変位可能となっている。切換片４４６には図示しない伝達ユニットを通じて切換用駆動部４４７の駆動力が伝達される。切換片４４６は、切換用駆動部４４７が非駆動状態である場合には図示しないバネなどの付勢手段の付勢力によって退避位置に配置され、切換用駆動部４４７が駆動状態となることでその付勢力に抗して切換片４４６が変位してＶ誘導位置に配置される。切換用駆動部４４７は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、主側ＣＰＵ６３にて切換用駆動部４４７の駆動制御が実行される。
【８７０６】
切換片４４６が退避位置に配置されている場合には、分岐通路４４５に流入した遊技球はＶ入賞通路領域４４５ｃに誘導されることなく排出通路領域４４５ｂを流下する。そして、その遊技球は、排出通路領域４４５ｂにおいて切換片４４６による分岐位置よりも下流に設けられたカウント検知センサ４４８により検知された後に遊技盤２４の後方に排出される。カウント検知センサ４４８は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、カウント検知センサ４４８の検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にてカウント検知センサ４４８における遊技球の検知の有無が特定される。
【８７０７】
一方、切換片４４６がＶ誘導位置に配置されている場合には、分岐通路４４５に流入した遊技球は切換片４４６により下方から受けられる。Ｖ誘導位置に配置されている状態における切換片４４６の上面は、Ｖ入賞通路領域４４５ｃに向けて下り傾斜となっている。これにより、切換片４４６により下方から受けられた遊技球は自重により、Ｖ入賞通路領域４４５ｃに流入し、当該Ｖ入賞通路領域４４５ｃを流下する。そして、その遊技球は、Ｖ入賞通路領域４４５ｃに設けられたＶ入賞検知センサ４４９により検知された後に、遊技盤２４の後方に排出される。Ｖ入賞検知センサ４４９は主制御装置６０のＭＰＵ６２と電気的に接続されており、Ｖ入賞検知センサ４４９の検知結果に基づき主側ＣＰＵ６３にて

Ｖ入賞通路領域４４５ｃの遊技球の通過の有無が特定される。
【８７０８】
振分側開閉部材４４２が開放状態となる場合、当該開放状態に維持される期間は遊技球の発射周期よりも長い期間である１０秒で一定となっているとともに、振分実行モードにおいて振分入賞装置４１５に入球可能な遊技球の上限入賞個数は１０個で一定となっている。また、発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御される。また、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は途中で第２作動部４１３又は特電入賞装置４１６に入球しない限り振分側開閉部材４４２の位置に到達する。そうすると、振分側開閉部材４４２が開放状態となった場合には振分入賞装置４１５に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を継続するのであれば当該振分入賞装置４１５に上限入賞個数以上の遊技球を入賞させることが可能となる。
【８７０９】
これに対して、切換片４４６は振分側開閉部材４４２が開放状態となったタイミングから２秒経過したタイミングで退避位置からＶ誘導位置に配置され、その後、１２秒間に亘ってＶ誘導位置に保持される。そして、１２秒が経過した場合にＶ誘導位置から退避位置に復帰する。この場合、上記のとおり発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では、０．６ｓｅｃに１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、切換片４４６がＶ誘導位置に配置されたタイミングにおいては未だ振分入賞装置４１５への入賞個数が振分実行モードの上限入賞個数に到達しておらず振分側開閉部材４４２の開放状態が維持される。また、上記のとおり右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は途中で第２作動部４１３又は特電入賞装置４１６に入球しない限り振分側開閉部材４４２の位置に到達する。したがって、振分側開閉部材４４２が開放状態となった場合には振分入賞装置４１５に向けて遊技球が流下するように遊技球の発射を継続するのであれば、振分側開閉部材４４２が開放状態となってから２秒経過後に振分入賞装置４１５に入賞した遊技球が切換片４４６の位置に到達したタイミングにおいて当該切換片４４６がＶ誘導位置に配置されていることとなる。よって、振分実行モードにおいては基本的にＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されることとなる。
【８７１０】
カウント検知センサ４４８により遊技球が検知された場合及びＶ入賞検知センサ４４９により遊技球が検知された場合のいずれであっても、振分入賞装置４１５に対応する同一個数の賞球の払い出しが実行される。また、振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知された場合には、当該振分実行モード後に開閉実行モードが発生する。一方、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されることなく振分実行モードが終了した場合には開閉実行モードが発生しない。
【８７１１】
次に、主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的な構成について図７１９を用いて説明する。
【８７１２】
主側ＣＰＵ６３は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部４２５，４２６の表示の設定、図柄表示装置４２４の図柄表示の設定、普図表示部４２３ａの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図７１９に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別及び小当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４２４が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図表示部４２５，４２６及び図柄表示装置４２４における遊技回の表示継続期間を決定する変動種別カウンタＣＳとを用いることとしている。さらに、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ６５の各種カウンタエリア６５ｂに設け

られている。
【８７１３】
各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図保留エリア４５１に格納される。特図保留エリア４５１は、第１特図保留エリア４５２と、第２特図保留エリア４５３と、特図用の実行エリア４５４とを備えている。
【８７１４】
第１特図保留エリア４５２は第１エリア４５２ａ、第２エリア４５２ｂ、第３エリア４５２ｃ及び第４エリア４５２ｄを備えており、第１作動部４１２への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５２ａ～４５２ｄに格納される。この場合、第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄには、第１作動部４１２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５２ａ→第２エリア４５２ｂ→第３エリア４５２ｃ→第４エリア４５２ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５２ａ～４５２ｄが設けられていることにより、第１作動部４１２への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第１特図保留エリア４５２において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。
【８７１５】
第２特図保留エリア４５３は第１エリア４５３ａ、第２エリア４５３ｂ、第３エリア４５３ｃ及び第４エリア４５３ｄを備えており、第２作動部４１３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５３ａ～４５３ｄに格納される。この場合、第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄには、第２作動部４１３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５３ａ→第２エリア４５３ｂ→第３エリア４５３ｃ→第４エリア４５３ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５３ａ～４５３ｄが設けられていることにより、第２作動部４１３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第２特図保留エリア４５３において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。
【８７１６】
特図用の実行エリア４５４は、いずれかの特図表示部４２５，４２６にて変動表示を開始する際に、特図用の当否判定や種別判定などを行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第１特図表示部４２５の変動表示を開始する際には、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納された保留情報が特図用の実行エリア４５４に移動される。一方、第２特図表示部４２６の変動表示を開始する際には、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに格納された保留情報が特図用の実行エリア４５４に移動される。なお、以下の説明では第１特図保留エリア４５２に格納された保留情報及び当該第１特図保留エリア４５２から特図用の実行エリア４５４に移動された保留情報を第１特図側の保留情報といい、第２特図保留エリア４５３に格納された保留情報及び当該第２特図保留エリア４５３から特図用の実行エリア４５４に移動された保留情報を第２特図側の保留情報という。
【８７１７】
普電役物開放カウンタＣ４に対応した情報は、スルー入賞部４１４への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた普図保留エリア４５５に格納される。普図保留エリア４５５は、第１エリア４５５ａ、第２エリア４５５ｂ、第３エリア４５５ｃ及び第４エリア４５５ｄを備えており、スルー入賞部４１４への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カ

ウンタＣ４の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア４５５ａ～４５５ｄに格納される。この場合、第１エリア４５５ａ～第４エリア４５５ｄには、スルー入賞部４１４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５５ａ→第２エリア４５５ｂ→第３エリア４５５ｃ→第４エリア４５５ｄの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５５ａ～４５５ｄが設けられていることにより、スルー入賞部４１４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア４５５において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８７１８】

普図保留エリア４５５には普図用の実行エリア４５６が設けられている。普図用の実行エリア４５６は、普図表示部４２３ａにて変動表示を開始する際に、誘導ユニット４３２を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部４２３ａの変動表示を開始する際には、普図保留エリア４５５の第１エリア４５５ａに格納された保留情報が普図用の実行エリア４５６に移動される。

【８７１９】

上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４について詳細に説明する。

【８７２０】

まず、普電役物開放カウンタＣ４について説明する。普電役物開放カウンタＣ４は、０～２５０の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。普電役物開放カウンタＣ４は定期的に更新され、スルー入賞部４１４に遊技球が入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の普図保留エリア４５５に格納される。そして、所定のタイミングにおいて、その格納された普電役物開放カウンタＣ４の値によって誘導ユニット４３２を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選が行われる。既に説明したとおり誘導ユニット４３２のサポートモード（すなわち第２作動部４１３のサポートモード）として高頻度サポートモードと低頻度サポートモードとが設定されており、誘導ユニット４３２の誘導状態（第２作動部４１３の開放状態）の制御はその時点におけるサポートモードの種類に対応する態様で行われる。

【８７２１】

次に、当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～９９９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタＣ１の値を利用して当否判定処理が行われる。

【８７２２】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。当否テーブルとして、第１特図側の保留情報に対応させて第１特図の当否テーブル４６１が設けられているとともに、第２特図側の保留情報に対応させて第２特図の当否テーブル４６２が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、大当たり結果となる確率を相違させる複数種類のモードが存在しているのではなく、同一の設定値であれば大当たり結果となる確率が一定となるように１種類のモードが設定されている。

【８７２３】

図７２０（ａ）は第１特図の当否テーブル４６１を説明するための説明図であり、図７２０（ｂ）は第２特図の当否テーブル４６２を説明するための説明図である。

【８７２４】
図７２０（ａ）及び図７２０（ｂ）に示すように当否判定処理の当否結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、特電入賞装置４１６が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、サポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、振分入賞装置４１５が開閉制御される振分実行モードへの移行契機となり、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生した場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機となる一方、当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生しなかった場合には開閉実行モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モード及び振分実行モードへの移行契機とならずに、さらにサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。
【８７２５】
図７２０（ａ）に示すように第１特図の当否テーブル４６１には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果及び外れ結果は設定されているが小当たり結果は設定されていない。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。
【８７２６】
具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されているとともに外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９９４０個が設定されている。
【８７２７】
つまり、「設定１」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は１／２００である。「設定２」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１９２である。「設定３」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１８５である。「設定４」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１７９である。「設定５」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１７２である。「設定６」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は約１／１６７である。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。
【８７２８】
図７２０（ｂ）に示すように第２特図の当否テーブル４６２には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されて

いる。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【８７２９】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として７９４０個が設定されている。

【８７３０】

つまり、「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる１／２００である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１９２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１８５である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１７９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１７２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率と同一となる約１／１６７である。

【８７３１】

第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となる１／５である。この小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【８７３２】
上記のとおり第１特図側の保留情報を契機とした場合及び第２特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。
【８７３３】
このように大当たり結果となる確率が設定値に応じて変動する構成において、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となっている。これにより、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。
【８７３４】
また、第２特図の当否テーブル４６２においてはいずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が多い構成において、大当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の設定値による変動分が、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。この点からも設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。
【８７３５】
次に、種別カウンタＣ２について説明する。種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された種別カウンタＣ２の値を利用して種別判定処理が行われる。
【８７３６】
種別カウンタＣ２を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合及び小当たり結果となった場合のそれぞれにおいて行われる。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているとともに小当たり結果が複数種類設定されている。そして、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された大当たり用の種別テーブル４６３及び種別カウンタＣ２を利用して大当たり結果の種類が選択される。また、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された小当たり用の種別テーブル４６４及び種別カウンタＣ２を利用して小当たり結果の種類が選択される。以下、大当たり結果の種類及び小当たり結果の種類について説明する。
【８７３７】
図７２１（ａ）は第１特図側の保留情報又は第２特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される大当たり用の種別テーブル４６３を説明するための説明図である。また、図７２１（ｂ）は複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。
【８７３８】
大当たり用の種別テーブル４６３は第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合及び第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の大当たり用の種別テーブル４６３が参照される。
【８７３９】
大当たり用の種別テーブル４６３には図７２１（ａ）に示すように、大当たり結果の種類

として、６Ｒ大当たり結果と１５Ｒ大当たり結果とが設定されている。そして、「０～２６」の種別カウンタＣ２の数値情報が６Ｒ大当たり結果に対応しており、「２７～２９」の種別カウンタＣ２の数値情報が１５Ｒ大当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、９／１０の確率で６Ｒ大当たり結果が選択され、１／１０の確率で１５Ｒ大当たり結果が選択される。

【８７４０】

６Ｒ大当たり結果となった場合、図７２１（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が６回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、６Ｒ大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第１特図側の保留情報であった場合には、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が１回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした最初の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を５回実行させることが可能となる。

【８７４１】

一方、６Ｒ大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第２特図側の保留情報であった場合には、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が５回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした５回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７４２】

１５Ｒ大当たり結果となった場合、図７２１（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が１５回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で１５Ｒ大当たり結果は６Ｒ大当たり結果よりも有利となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、１５Ｒ大当たり結果の発生の契機となった保留情報が第１特図側の保留情報及び第２特図側の保留情報のいずれであったとしても第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が５回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした５回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７４３】

図７２１（ｃ）は第２特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択された場合に小当たり結果の種類を振り分けるために参照される小当たり用の種別テーブル４６４を説明するための説明図である。また、図７２１（ｄ）は複数種類の小当たり結果のそれぞれの内容について説明するための説明図である。なお、既に説明したとおり第１特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において小当たり結果が選択されることはないため、第１特図側の保留情報を契機とした遊技回において小当たり用の種別テ

ーブル４６４が参照されることはない。
【８７４４】
小当たり用の種別テーブル４６４には図７２１（ｃ）に示すように、小当たり結果の種類として、第１小当たり結果と第２小当たり結果と第３小当たり結果とが設定されている。そして、「０～９」の種別カウンタＣ２の数値情報が第１小当たり結果に対応しており、「１０～１９」の種別カウンタＣ２の数値情報が第２小当たり結果に対応しており、「２０～２９」の種別カウンタＣ２の数値情報が第３小当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において小当たり結果が選択された場合には、１／３の確率で第１小当たり結果が選択され、１／３の確率で第２小当たり結果が選択され、１／３の確率で第３小当たり結果が選択される。
【８７４５】
第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれであっても、図７２１（ｄ）に示すように最初に振分実行モードが開始される。この振分実行モードでは振分入賞装置４１５が１回開閉される。振分入賞装置４１５の開放状態は、既に説明したとおり開放継続期間である１０秒が経過した場合、及び振分入賞装置４１５に入球した遊技球の個数が上限入賞個数である１０個に到達した場合のいずれか一方の条件が成立するまで継続される。そして、振分入賞装置４１５の開放状態が継続されている状況において当該振分入賞装置４１５に向けて遊技球が流下するように発射操作を継続することで、振分入賞装置４１５に入球した遊技球がＶ入賞検知センサ４４９にて検知されるＶ入賞が発生することとなる。なお、１回の振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４４９にて複数個の遊技球が検知されたとしても、Ｖ入賞の発生回数は１回として扱われる。
【８７４６】
Ｖ入賞が発生することでその後に開閉実行モードが発生する。この場合、第１小当たり結果を契機とした振分実行モードの後であれば５回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば８回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなり、第３小当たり結果を契機とした振分実行モードであれば１４回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードとなる。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で第１小当たり結果よりも第２小当たり結果の方が有利であり、第２小当たり結果よりも第３小当たり結果の方が有利である。
【８７４７】
第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれかとなり更に振分実行モードにおいてＶ入賞が発生して開閉実行モードが発生した場合には、当該開閉実行モードが終了した後に振分実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは、第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれを契機としている場合であっても、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が５回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。既に説明したとおり第２特図保留エリア４５３には第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられており第２特図側の保留情報を４個保留記憶することが可能となっている。したがって、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした５回目の遊技回が実行されている状況において高頻度サポートモードの態様で制御される第２作動部４１３に４個の遊技球を入球させることで、開閉実行モードが終了した後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。なお、第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれかとなったことを契機とした振分実行モードにおいてＶ入賞が発生しなかった場合には、振分実行モードが終了した後に開閉実行モードが発生することはなく、さらに振分実行モードの開始前におけるサポートモードが維持される。
【８７４８】
以上のように当否テーブル４６１，４６２及び種別テーブル４６３，４６４が設定されていることによる遊技の流れについて説明する。遊技ホールの営業開始時には基本的にサポートモードが低頻度サポートモードとなる。低頻度サポートモードにおいては第１作動部

４１２への入賞を狙って発射操作が行われ、第１作動部４１２への入賞が発生することで第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置４２４にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。この遊技回の開始時に実行された当否判定処理において大当たり結果が選択されることで当該遊技回の終了後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、６Ｒ大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が６回実行され、１５Ｒ大当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が１５回実行される。

【８７４９】

開閉実行モードが終了した後は高頻度サポートモードとなる。この場合に当該高頻度サポートモードは、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が６Ｒ大当たり結果であれば第２特図表示部４２６における遊技回が１回実行された場合に終了され、開閉実行モードの発生の契機となった大当たり結果が１５Ｒ大当たり結果であれば第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に終了される。第２特図表示部４２６における遊技回が１回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を５回実行させることが可能となり、第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に高頻度サポートモードが終了される場合は第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７５０】

高頻度サポートモードにおいては第２作動部４１３への入賞を狙って発射操作が行われ、第２作動部４１３への入賞が発生することで第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されるとともに図柄表示装置４２４にて図柄の変動表示が行われる遊技回が実行される。第２特図側の保留情報を契機とした遊技回では１／５という高い確率で小当たり結果となる。小当たり結果となった場合には振分実行モードとなり当該振分実行モードでは振分入賞装置４１５への入賞を狙って発射操作が継続されることで基本的にＶ入賞が発生する。Ｖ入賞が発生した場合にはその後に開閉実行モードが発生する。この開閉実行モードは、第１小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が５回実行され、第２小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が８回実行され、第３小当たり結果が発生契機であればラウンド遊技が１４回実行される。そして、開閉実行モードが終了した後は発生契機が第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれであったとしても高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻度サポートモードは第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に終了される。この場合、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。

【８７５１】

つまり、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第２特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果が発生することで、振分実行モード及び開閉実行モードを発生させることが可能となるとともに、その後に第２特図側の保留情報を契機とした遊技回を９回実行させることが可能となる。これにより、遊技者は高頻度サポートモードへの移行が発生することを期待するとともに、高頻度サポートモードへの移行が発生した場合には第２特図側の保留情報を契機とした遊技回にて小当たり結果となることを期待することとなる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。なお、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回においても大当たり結果が発生し得るとともに大当たり結果が発生した場合には開閉実行モードが発生する。また、開閉実行モードの終了後には発生契機となった大当たり結果の種類に関係なく、高頻度サポートモードとなるとともに当該高頻度サポートモードは第２特図表示部４２６における遊技回が５回実行された場合に終了される。

【８７５２】

次に、リーチ乱数カウンタＣ３について説明する。リーチ乱数カウンタＣ３は、例えば０～２３８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。リーチ乱数カウンタＣ３は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納されたリーチ乱数カウンタＣ３の値を利用して外れ結果となる遊技

回においてリーチ表示を発生させるか否かが決定される。
【８７５３】
ここで、本パチンコ機１０には、図柄表示装置４２４における表示演出の一種として期待演出が設定されている。期待演出とは、図柄の変動表示を行うことが可能な図柄表示装置４２４を備え、大当たり結果又は小当たり結果となる遊技回では最終的な停止結果が付与対応結果となる遊技機において、図柄表示装置４２４における図柄の変動表示が開始されてから停止結果が導出表示される前段階で、前記付与対応結果となり易い変動表示状態であると遊技者に思わせるための表示状態をいう。なお、付与対応結果について具体的には、いずれかの有効ライン上に同一の数字が付された図柄の組合せが停止表示される。
【８７５４】
期待演出には、リーチ表示と、リーチ表示が発生する前段階などにおいてリーチ表示の発生や付与対応結果の発生を期待させるための予告表示との２種類が設定されている。
【８７５５】
リーチ表示には、図柄表示装置４２４の表示面に表示される複数の図柄列のうち一部の図柄列について図柄を停止表示させることで、リーチ図柄の組合せを表示し、その状態で残りの図柄列において図柄の変動表示を行う表示状態が含まれる。また、上記のようにリーチ図柄の組合せを表示した状態で、残りの図柄列において図柄の変動表示を行うとともに、その背景画面において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものや、リーチ図柄の組合せを縮小表示させる又は非表示とした上で、表示面の略全体において所定のキャラクタなどを動画として表示することによりリーチ演出を行うものが含まれる。
【８７５６】
予告表示には、図柄表示装置４２４の表示面において図柄の変動表示が開始されてから、全ての図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、又は一部の図柄列であって複数の図柄列にて図柄が変動表示されている状況において、図柄列上の図柄とは別にキャラクタを表示させる態様が含まれる。また、背景画面をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものや、図柄列上の図柄をそれまでの態様とは異なる所定の態様とするものも含まれる。かかる予告表示は、リーチ表示が行われる場合及びリーチ表示が行われない場合のいずれの遊技回においても発生し得るが、リーチ表示が行われる場合の方がリーチ表示が行われない場合よりも高確率で発生するように設定されている。
【８７５７】
リーチ表示は、最終的に同一の図柄の組合せが停止表示される遊技回、すなわち大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回では、リーチ乱数カウンタＣ３の値に関係なく実行される。また、外れ結果に対応した遊技回では、主側ＲＯＭ６４に記憶されたリーチ用テーブルを参照して所定のタイミングで取得したリーチ乱数カウンタＣ３がリーチ表示の発生に対応している場合に実行される。
【８７５８】
一方、予告表示を行うか否かの決定は、主制御装置６０において行うのではなく、音声発光制御装置８１において行われる。この場合、音声発光制御装置８１は、いずれかの大当たり結果又は小当たり結果に対応した遊技回の方が、外れ結果に対応した遊技回に比べ、予告表示が発生し易いこと、及び出現率の低い予告表示が発生し易いことの少なくとも一方の条件を満たすように、予告表示用の抽選処理を実行する。ちなみに、この抽選結果は、図柄表示装置４２４にて遊技回用の演出が実行される場合に反映される。
【８７５９】
次に、変動種別カウンタＣＳについて説明する。変動種別カウンタＣＳは、例えば０～１９８の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の表示継続期間と、図柄表示装置４２４における図柄の変動表示の表示継続期間とを主側ＣＰＵ６３において決定する上で用いられる。変動種別カウンタＣＳは繰り返し更新され、特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動開始時及び図柄表示装置４２４による図柄の変動

開始時における変動パターン決定に際して取得される。
【８７６０】
＜普図普電制御処理＞
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される各種処理について説明する。図７２２は主側ＣＰＵ６３にて実行される普図普電制御処理を示すフローチャートである。なお、普図普電制御処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）におけるステップＳ８９１４にて実行される。また、普図普電制御処理におけるステップＳＤ６０１～ステップＳＤ６１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８７６１】
まず普図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＤ６０１）。当該取得処理では、スルー入賞部４１４への入賞が発生しており、さらに普図保留エリア４５５に上限個数分の普図側の保留情報が取得されていない場合に、普電役物開放カウンタＣ４の数値情報を普図保留エリア４５５に格納する。この場合、第１エリア４５５ａ→第２エリア４５５ｂ→第３エリア４５５ｃ→第４エリア４５５ｄの順序で普図側の保留情報が格納されるようにする。
【８７６２】
その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた普図普電カウンタの数値情報を読み出すとともに（ステップＳＤ６０２）、主側ＲＯＭ６４に設けられた普図普電アドレステーブルを読み出す（ステップＳＤ６０３）。そして、普図普電アドレステーブルから普図普電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＤ６０４）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＤ６０５）。
【８７６３】
普図普電カウンタは、普図普電制御処理におけるステップＳＤ６０６～ステップＳＤ６１０の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタであり、普図普電アドレステーブルには、普図普電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳＤ６０６～ステップＳＤ６１０の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。普図普電カウンタの値が「０」である場合にはステップＳＤ６０６の普図変動開始処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「１」である場合にはステップＳＤ６０７の普図変動中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「２」である場合にはステップＳＤ６０８の普図確定中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「３」である場合にはステップＳＤ６０９の普電開放中処理にジャンプし、普図普電カウンタの値が「４」である場合にはステップＳＤ６１０の普電閉鎖中処理にジャンプする。
【８７６４】
ステップＳＤ６０６の普図変動開始処理では、普図保留エリア４５５に普図側の保留情報が保留記憶されていることを条件に、普図保留エリア４５５に保留記憶されている普図側の保留情報をシフトする処理を実行する。具体的には、普図保留エリア４５５の第１エリア４５５ａに格納されている普図側の保留情報を普図用の実行エリア４５６にシフトし、その後に第２エリア４５５ｂ→第１エリア４５５ａ、第３エリア４５５ｃ→第２エリア４５５ｂ、及び第４エリア４５５ｄ→第３エリア４５５ｃとなるように普図側の保留情報をシフトする。そして、普図用の実行エリア４５６に新たににシフトされた普図側の保留情報を抽選値として誘導状態抽選処理を実行する。本実施形態では既に説明したとおりサポートモードとして低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとが存在している。但し、誘導状態抽選処理にて誘導状態当選となる確率は低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで同一となっている（具体的には４／５）。
【８７６５】
普図変動開始処理では誘導状態抽選処理を実行した場合、普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示を開始させる処理を実行する。この場合に、普図表示部４２３ａにて絵柄を変動表示させる表示継続期間の情報を主側ＲＡＭ６５に設けられた普図普電タイマカウン

タにセットする。当該普図普電タイマカウンタにセットされた値は第１タイマ割込み処理（図６３８）のタイマ更新処理（ステップＳ８９１０）が実行される度に１減算される。この場合に、当該表示継続期間は高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも短くなっている。具体的には、高頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は１秒であり、低頻度サポートモードであれば当該表示継続期間は１０秒である。その後、普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示を開始させた後に、普図普電カウンタの値を「０」から「１」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動中処理となる。

【８７６６】

ステップＳＤ６０７の普図変動中処理では、普図表示部４２３ａにおける絵柄の表示を更新させるための処理を実行する。また、普図変動開始処理にて主側ＲＡＭ６５の普図普電タイマカウンタにセットした値が「０」となっている場合には、普図側の確定期間の情報を主側ＲＡＭ６５の普図普電タイマカウンタにセットするとともに、普図表示部４２３ａにおける今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果に対応する絵柄を普図表示部４２３ａに停止表示させるための処理を実行する。そして、普図普電カウンタの値を「１」から「２」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図確定中処理となる。

【８７６７】

ステップＳＤ６０８の普図確定中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「０」となっている場合に、今回の絵柄の変動表示回の実行契機となった誘導状態抽選処理の結果が誘導状態当選であるか否かを判定する。誘導状態当選ではない場合、普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。

【８７６８】

誘導状態当選である場合、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導状態とするための処理を実行する。この場合、高頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が誘導状態となる回数として３回を設定するとともに各誘導状態の実行回における上限誘導期間を２秒に設定する。一方、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が誘導状態となる回数として１回を設定するとともに当該誘導状態の実行回における上限誘導期間を０．６秒に設定する。誘導状態の実行回数の情報は主側ＲＡＭ６５に設けられた普電開放回数カウンタにセットし、上限誘導期間の情報は普図普電タイマカウンタにセットする。また、高頻度サポートモード及び低頻度サポートモードのいずれであっても誘導状態当選となった場合における第２作動部４１３への遊技球の上限入賞個数は１０個となっている。上限入賞個数の情報は主側ＲＡＭ６５に設けられた普電入賞カウンタにセットする。普電入賞カウンタの値が「０」となった場合には今回の誘導状態当選を契機とした誘導状態の実行を終了させる。また、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を開始することにより誘導ユニット４３２を非誘導状態から誘導状態に切り換える。上記のような誘導状態の実行を可能とするための設定を行った後は、普図普電カウンタの値を「２」から「３」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普電開放中処理となる。

【８７６９】

ステップＳＤ６０９の普電開放中処理では、第２作動部４１３への入賞が発生している場合にその入賞個数に対応する値を主側ＲＡＭ６５の普電入賞カウンタの値から減算する。そして、普電入賞カウンタの値が「０」である場合には、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット４３２を誘導状態から非誘導状態に切り換えた後に、普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。また、普電入賞カウンタの値が「０」ではない場合であっても普図普電タイマカウンタの値が「０」である場合には、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を停止することで誘導ユニット４３２を誘導状態から非誘導状態に切り換えるとともに普電開放回数カウンタの値を１減算する。そして、

普電開放回数カウンタの値が「０」ではない場合には誘導ユニット４３２の非誘導継続期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットした後に普図普電カウンタの値を「３」から「４」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普電閉鎖中処理となる。普電開放回数カウンタの値が「０」である場合には普図普電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普図変動開始処理となる。

【８７７０】

ステップＳＤ６１０の普電閉鎖中処理では、普図普電タイマカウンタの値が「０」となっていることを条件として、ガイド駆動部４３６への駆動信号の出力を開始することで誘導ユニット４３２を非誘導状態から誘導状態に切り換えるとともに上限誘導期間の情報を普図普電タイマカウンタにセットする。そして、普図普電カウンタの値を「４」から「３」に更新する。これにより、普図普電制御処理の次回の処理回における実行対象の処理が普電開放中処理となる。

【８７７１】

以上のように普電普電制御処理が実行されることにより、スルー入賞部４１４への入賞が発生することを契機として普図表示部４２３ａにおいて絵柄の変動表示が行われる。そして、誘導状態抽選処理において誘導状態当選となった場合には第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態となる。第２作動部４１３が誘導状態となることで当該第２作動部４１３への遊技球の入賞が可能となり、第２作動部４１３に遊技球が入賞することで第２特図側の保留情報が第２特図保留エリア４５３に格納される。

【８７７２】

＜特図特電制御処理＞

図７２３は主側ＣＰＵ６３にて実行される特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、特図特電制御処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）におけるステップＳ８９１３にて実行される。また、特図特電制御処理におけるステップＳＤ７０１～ステップＳＤ７１３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８７７３】

まず保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＤ７０１）。保留情報の取得処理では第１作動部４１２への入賞が発生している場合、第１特図保留エリア４５２に記憶されている第１特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第１特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第１特図側の保留情報として、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄにおける第１特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第１特図側の保留情報を取得した場合には、第１特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第１特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【８７７４】

第２作動部４１３への入賞が発生している場合、第２特図保留エリア４５３に記憶されている第２特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第２特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第２特図側の保留情報として、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄにおける第２特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第２特図側の保留情報を取得した場合には、第２特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるよ

うにするためのデータ設定を行う。また、第２特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【８７７５】

保留情報の取得処理を実行した後は、主側ＲＯＭ６４に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップＳＤ７０２）。そして、特図特電アドレステーブルから特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＤ７０３）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＤ７０４）。

【８７７６】

特図特電カウンタは、特図特電制御処理におけるステップＳＤ７０５～ステップＳＤ７１３の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタであり、特図特電アドレステーブルには、特図特電カウンタの数値情報に対応させて、ステップＳＤ７０５～ステップＳＤ７１３の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。特図特電カウンタの値が「０」である場合にはステップＳＤ７０５の特図変動開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「１」である場合にはステップＳＤ７０６の特図変動中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「２」である場合にはステップＳＤ７０７の特図確定中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「３」である場合にはステップＳＤ７０８の振分開始用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「４」である場合にはステップＳＤ７０９の振分用処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「５」である場合にはステップＳＤ７１０の特電開始処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「６」である場合にはステップＳＤ７１１の特電開放中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「７」である場合にはステップＳＤ７１２の特電閉鎖中処理にジャンプし、特図特電カウンタの値が「８」である場合にはステップＳＤ７１３の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップＳＤ７０５～ステップＳＤ７１３の各処理について個別に説明する。

【８７７７】

＜特図変動開始処理＞

まずステップＳＤ７０５の特図変動開始処理について、図７２４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップＳＤ８０１～ステップＳＤ８１８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８７７８】

特図変動開始処理では、第１特図側の保留情報又は第２特図側の保留情報が記憶されていることを条件として（ステップＳＤ８０１：ＹＥＳ）、データ設定処理を実行する（ステップＳＤ８０２）。データ設定処理では、第２特図保留エリア４５３に第２特図側の保留情報が記憶されている場合、第１特図保留エリア４５２に当該第２特図側の保留情報よりも先に取得された第１特図側の保留情報が取得されているか否かに関係なく、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに記憶されている第２特図側の保留情報を遊技回の実行対象とすべく特図用の実行エリア４５４に移動させる。これにより、第２特図側の保留情報を第１特図側の保留情報よりも当否判定処理の実行契機として優先させることが可能となるとともに、遊技回の実行契機として優先させることが可能となる。

【８７７９】

第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに記憶されている第２特図側の保留情報を特図用の実行エリア４５４に移動させた場合、その後に第２特図保留エリア４５３に格納された第２特図側の保留情報をシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５３ｂ→第１エリア４５３ａ、第３エリア４５３ｃ→第２エリア４５３ｂ、第４エリア４５３ｄ→第３エリア４５３ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５３ｄを「０」クリアする。また、デ

ータ設定処理では、第２特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

【８７８０】

一方、データ設定処理では、第２特図保留エリア４５３に第２特図側の保留情報が記憶されていない場合、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納されたデータを特図用の実行エリア４５４に移動する。その後、第１特図保留エリア４５２に格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５２ａ～４５２ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５２ｂ→第１エリア４５２ａ、第３エリア４５２ｃ→第２エリア４５２ｂ、第４エリア４５２ｄ→第３エリア４５２ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５２ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、第１特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

【８７８１】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップＳＤ８０３）。当否判定処理では、特図用の実行エリア４５４に第１特図側の保留情報が格納されており今回の遊技回が第１特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値に対応する第１特図の当否テーブル４６１（図７２０（ａ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第１特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第１特図の当否テーブル４６１に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

【８７８２】

一方、当否判定処理では、特図用の実行エリア４５４に第２特図側の保留情報が格納されており今回の遊技回が第２特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値に対応する第２特図の当否テーブル４６２（図７２０（ｂ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第２特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第２特図の当否テーブル４６２に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

【８７８３】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップＳＤ８０４：ＹＥＳ）、大当たり時の種別判定処理を実行する（ステップＳＤ８０５）。大当たり時の種別判定処理では、図７２１（ａ）に示す大当たり用の種別テーブル４６３を主側ＲＯＭ６４から読み出す。また、第１特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第１特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出し、第２特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第２特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタＣ２についての数値情報が上記大当たり用の種別テーブル４６３において設定されている６Ｒ大当たり結果及び１５Ｒ大当たり結果のうちいずれの種類の大当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

【８７８４】

大当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＤ８０６）

。この「１」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。
【８７８５】
その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８０７）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップＳＤ８０７では、ステップＳＤ８０５にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。なお、各大当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。
【８７８６】
当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップＳＤ８０８：ＹＥＳ）、小当たり時の種別判定処理を実行する（ステップＳＤ８０９）。なお、既に説明したとおり第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されることはなく、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る。小当たり時の種別判定処理では、図７２１（ｃ）に示す小当たり用の種別テーブル４６４を主側ＲＯＭ６４から読み出す。また、今回の遊技回の契機となっている第２特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタＣ２についての数値情報が上記小当たり用の種別テーブル４６４において設定されている第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のうちいずれの種類の小当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。
【８７８７】
小当たり時の種別判定処理を実行した後は、当該種別判定処理にて特定した小当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＤ８１０）。この「１」がセットされたフラグの状態は、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生しない場合には振分実行モードが終了する場合に「０」クリアされ、振分実行モードの終了後に開閉実行モードが発生する場合には開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。
【８７８８】
その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８１１）。具体的には、第２特図表示部４２６に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている小当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この小当たり結果用の停止結果テーブルには、第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、小当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップＳＤ８１１では、ステップＳＤ８０９にて特定した小当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。なお、各小当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定されていてもよく、少なくとも一部の小当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている小当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。
【８７８９】
当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップＳ

Ｄ８０４及びステップＳＤ８０８：ＮＯ）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＤ８１２）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【８７９０】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップＳＤ８１３）。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得する。また、今回の遊技回において図柄表示装置４２４にてリーチ表示が発生するか否かを判定する。具体的には、今回の変動開始に係る遊技回がいずれかの大当たり結果又はいずれかの小当たり結果である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。また、いずれの大当たり結果及びいずれの小当たり結果でもない場合であっても、特図用の実行エリア４５４に格納されているリーチ乱数カウンタＣ３に係る数値情報がリーチ発生に対応した数値情報である場合には、リーチ表示が発生すると判定する。

【８７９１】

リーチ表示が発生すると判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の表示継続期間を取得する。一方、リーチ表示が発生しないと判定した場合には、主側ＲＯＭ６４に記憶されているリーチ非発生用継続期間テーブルを参照して、今回の変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応した遊技回の表示継続期間を取得する。ちなみに、リーチ非発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間は、リーチ発生用継続期間テーブルを参照して取得され得る遊技回の表示継続期間と異なっている。

【８７９２】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状のサポートモードの種類、並びにステップＳＤ８１３の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＲＯＭ６４から選択する（ステップＳＤ８１４）。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＤ８１５）。音声発光制御装置８１は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

【８７９３】

その後、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップＳＤ８１６）。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側ＣＰＵ６３に参照されるテーブルとして、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における１周分の制御データが設定されている。したがって、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップＳＤ８１３にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

【８７９４】

なお、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示の内容は任意であり、例えば全ての表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが所定の順序で発光状態となることで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、２個又は３個といったように一部の表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが所定の順序で発光状態となることで絵柄の

変動表示が行われる構成としてもよく、全ての表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、１個又は２個といった一部の表示用セグメント４２５ａ，４２６ａが点滅することで絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。

【８７９５】

その後、特別表示部４２９の消灯処理を実行する（ステップＳＤ８１７）。特別表示部４２９においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、６Ｒ大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて６回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、１５Ｒ大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて１５回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第１小当たり結果を契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて５回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第２小当たり結果を契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて８回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、第３小当たり結果を契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて１４回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップＳＤ８１７にて特別表示部４２９の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部４２９におけるラウンド遊技の回数に対応する表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部４２９は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。

【８７９６】

その後、特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＤ８１８）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「０」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）に対応する「１」となる。

【８７９７】

＜特図変動中処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０６にて実行される特図変動中処理について説明する。

【８７９８】

今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部４２５，４２６の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側ＲＡＭ６５には第１特図表示部４２５において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第１表示順序カウンタが設けられている。また、主側ＲＡＭ６５には第２特図表示部４２６において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第２表示順序カウンタが設けられている。

【８７９９】

特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置４２４における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が

１周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部４２５，４２６を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。

【８８００】

一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側ＲＡＭ６５に記憶された特図表示部４２５，４２６の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵柄の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部４２５，４２６において停止表示された絵柄の態様は、振分実行モード及び開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部４２５，４２６における次回の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタに最終停止期間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

【８８０１】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は、主側ＣＰＵ６３から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８２に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置４２４において今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されることとなる。

【８８０２】

その後、特図特電カウンタの値を１加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「１」であるため、１加算されることで特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップＳＤ７０７）に対応する「２」となる。

【８８０３】

＜特図確定中処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０７にて実行される特図確定中処理について、図７２５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップＳＤ９０１～ステップＳＤ９１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８８０４】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップＳＤ９０１及びステップＳＤ９０２：ＹＥＳ）、特別表示部４２９の表示開始処理を実行する（ステップＳＤ９０３）。特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の大当たり結果が６Ｒ大当たり結果である場合には６回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の大当たり結果が１５Ｒ大当たり結果である場合には１５回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を３加算する（ステップＳＤ９０４）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「２」であるため、３加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップＳＤ７１０）に対応する「５」となる。

【８８０５】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応していない場合（ステップＳＤ９０１：ＹＥＳ、ステップＳＤ９０２：ＮＯ）、主側ＲＡＭ６５に設けられたサポートフラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＤ９

０５）。サポートフラグは高頻度サポートモードである場合に「１」がセットされ、低頻度サポートモードである場合に「０」となるフラグである。したがって、ステップＳＤ９０５ではサポートモードが高頻度サポートモードであるか否かを判定していることになる。

【８８０６】

高頻度サポートモードでありサポートフラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＤ９０５：ＹＥＳ）、今回終了した遊技回が第２特図側の保留情報を契機とした遊技回であるか否かを判定する（ステップＳＤ９０６）。今回終了した遊技回が第２特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステップＳＤ９０６：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第２特図用カウンタの値を１減算するとともに（ステップＳＤ９０７）、主側ＲＡＭ６５に設けられた合計用カウンタの値を１減算する（ステップＳＤ９０８）。一方、今回終了した遊技回が第１特図側の保留情報を契機とした遊技回である場合（ステップＳＤ９０６：ＮＯ）、主側ＲＡＭ６５に設けられた第１特図用カウンタの値を１減算するとともに（ステップＳＤ９０９）、主側ＲＡＭ６５の合計用カウンタの値を１減算する（ステップＳＤ９１０）。ステップＳＤ９０８又はステップＳＤ９１０の処理を実行した後は、第１特図用カウンタ、第２特図用カウンタ及び合計用カウンタのいずれかの値が「０」となっているか否かを判定する（ステップＳＤ９１１）。ステップＳＤ９１１にて肯定判定をした場合、主側ＲＡＭ６５のサポートフラグを「０」クリアする（ステップＳＤ９１２）。これにより、サポートモードが高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。

【８８０７】

既に説明したとおり開閉実行モードが終了した場合にはサポートモードが高頻度サポートモードとなる。この高頻度サポートモードは開閉実行モードが終了した後における遊技回の実行回数が終了基準回数となった場合に終了し低頻度サポートモードに移行する。第１特図用カウンタ、第２特図用カウンタ及び合計用カウンタはいずれも上記終了基準回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。第１特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、第２特図用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数を計測するためのカウンタであり、合計用カウンタは開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計の実行回数を計測するためのカウンタである。開閉実行モードの発生契機となった大当たり結果又は小当たり結果がいずれの種類であったとしても、第１特図用カウンタ及び合計用カウンタには開閉実行モードが終了する場合に「１００」がセットされる。一方、第２特図用カウンタには、第１特図側の保留情報による６Ｒ大当たり結果を契機とした開閉実行モードである場合には「１」がセットされ、それ以外を契機とした開閉実行モードである場合には「５」がセットされる。

【８８０８】

上記のとおり第１特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第１特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ１減算され、第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行された場合には第２特図用カウンタ及び合計用カウンタの値がそれぞれ１減算される。そして、第１特図用カウンタ、第２特図用カウンタ及び合計用カウンタのいずれかの値が「０」となった場合には、高頻度サポートモードから低頻度サポートモードに移行する。したがって、高頻度サポートモードは、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１回若しくは５回となった場合、開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１００回となった場合、又は開閉実行モードが終了した後における第１特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が１００回となった場合に終了する。

【８８０９】

但し、高頻度サポートモードにおいては基本的に右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するよう

に発射操作が行われる。したがって、高頻度サポートモードは基本的に、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１回又は５回となった場合に終了することとなる。なお、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が１回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における最初の第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。また、開閉実行モードが終了した後における第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の実行回数が５回となった場合に終了するとは、開閉実行モードが終了した後における５回目の第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が終了した場合に高頻度サポートモードが終了することである。

【８８１０】

ステップＳＤ９０５にて否定判定をした場合、ステップＳＤ９１１にて否定判定をした場合、又はステップＳＤ９１２の処理を実行した場合、今回の遊技回が小当たり結果に対応しているか否かを判定する（ステップＳＤ９１３）。今回の遊技回が小当たり結果に対応していない場合（ステップＳＤ９１３：ＮＯ）、特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＤ９１４）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＤ７０５）に対応する「０」となる。一方、今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合（ステップＳＤ９１３：ＹＥＳ）、特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＤ９１５）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「２」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は振分開始用処理（ステップＳＤ７０８）に対応する「３」となる。

【８８１１】

＜振分開始用処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０８にて実行される振分開始用処理について説明する。

【８８１２】

まず振分開始コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は、主側ＣＰＵ６３から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モード中であることを示す演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１は表示制御装置８２に振分開始コマンドを送信する。表示制御装置８２は音声発光制御装置８１から振分開始コマンドを受信した場合、振分実行モードが開始されたことを示す表示演出が実行された後に、振分実行モード中であることを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置４２４を表示制御する。

【８８１３】

その後、主側ＲＡＭ６５に設けられた振分入賞カウンタに「１０」をセットする。振分入賞カウンタは、振分実行モードにおいて開放状態となっている振分入賞装置４１５に入球した遊技球の個数との関係で当該振分入賞装置４１５を開放状態から閉鎖状態に切り換える契機を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。また、振分開放期間のセット処理を実行する。振分開放期間のセット処理では、振分入賞装置４１５が開放状態に維持される期間が振分開放期間である１０秒となるように当該１０秒に対応する情報を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。そして、振分入賞装置４１５を開放状態とするために振分入口用の駆動部４４３への駆動信号の出力を開始する。

【８８１４】

その後、特図特電カウンタの値を１加算する。振分開始用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「３」であるため、１加算されることで特図特電カウンタの値は振分用処理（ステップＳＤ７０９）に対応する「４」となる。

【８８１５】

＜振分用処理＞

次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７０９にて実行される振分用処理について、図７２６のフローチャートを参照しながら説明する。なお、振分用処理におけるステップＳＥ１０１～ステップＳＥ１１８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用

のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８８１６】
まず振分入賞装置４１５の切換片４４６を退避位置からＶ誘導位置に切り換えるタイミングとなったか否かを判定する（ステップＳＥ１０１）。振分入賞装置４１５が開放状態となってから２秒経過した場合にステップＳＥ１０１にて肯定判定をする。ステップＳＥ１０１にて肯定判定をした場合、切換片４４６が退避位置からＶ誘導位置に移動するように切換用駆動部４４７に駆動信号を出力する（ステップＳＥ１０２）。これにより、切換片４４６がＶ誘導位置に配置され、その後に切換片４４６の位置に到達した遊技球は切換片４４６によってＶ入賞通路領域４４５ｃに誘導されてＶ入賞検知センサ４４９にて検知される。
【８８１７】
振分入賞装置４１５のＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されている場合（ステップＳＥ１０３：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５に設けられたＶ入賞フラグに「１」をセットする（ステップＳＥ１０４）。Ｖ入賞フラグは、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたことを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。また、Ｖ入賞コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＥ１０５）。音声発光制御装置８１は主側ＣＰＵ６３からＶ入賞コマンドを受信した場合、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたことに対応する演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１は表示制御装置８２にＶ入賞コマンドを送信する。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１からＶ入賞コマンドを受信した場合、Ｖ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたことを示す表示演出が実行されるように図柄表示装置４２４を表示制御する。
【８８１８】
振分入賞装置４１５が開放状態である状況において、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタを利用して計測している振分開放期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＥ１０６）。振分開放期間が経過していない場合（ステップＳＥ１０６：ＮＯ）、振分入賞装置４１５のカウント検知センサ４４８又はＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたか否かを判定することで振分入賞装置４１５への入賞が発生したか否かを判定する（ステップＳＥ１０７）。振分入賞装置４１５への入賞が発生している場合（ステップＳＥ１０７：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の振分入賞カウンタの値を１減算する（ステップＳＥ１０８）。そして、その１減算後における振分入賞カウンタの値が「０」であるか否かを判定する（ステップＳＥ１０９）。
【８８１９】
ステップＳＥ１０６にて肯定判定をした場合、又はステップＳＥ１０９にて肯定判定をした場合、振分入賞装置４１５の閉鎖条件が成立しているため、振分入口用の駆動部４４３への駆動信号の出力を停止することで振分入賞装置４１５を閉鎖状態とする（ステップＳＥ１１０）。その後、振分入賞装置４１５内に確実に遊技球が存在しなくなるまで振分実行モードの終了を待機するために、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタに待機期間に対応する情報をセットする（ステップＳＥ１１１）。待機期間は、振分入賞装置４１５に入球した遊技球がカウント検知センサ４４８及びＶ入賞検知センサ４４９のいずれかに検知されるまでに要する最長期間よりも長い期間として設定されている。具体的には４秒に設定されている。このように待機期間が経過するまで振分実行モードの終了を待機することで、振分入賞装置４１５を閉鎖状態とする直前に当該振分入賞装置４１５に入球した遊技球が仮にＶ入賞検知センサ４４９にて検知された場合にそれを有効なものとして扱うことが可能となる。
【８８２０】
主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにて計測している待機期間が経過している場合（ステップＳＥ１１２：ＹＥＳ）、切換片４４６がＶ誘導位置から退避位置に復帰するように切換用駆動部４４７への駆動信号の出力を停止する（ステップＳＥ１１３）。これにより、切換片４４６が退避位置に復帰する。

【８８２１】
その後、主側ＲＡＭ６５のＶ入賞フラグに「１」がセットされているか否かを判定することで、今回の振分実行モードにおいてＶ入賞検知センサ４４９にて遊技球が検知されたか否かを判定する（ステップＳＥ１１４）。Ｖ入賞フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ１１４：ＹＥＳ）、特別表示部４２９の表示開始処理を実行する（ステップＳＥ１１５）。特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第１小当たり結果を契機としている場合には５回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第２小当たり結果を契機としている場合には８回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、特別表示部４２９の表示開始処理では、今回の振分実行モードが第３小当たり結果を契機としている場合には１４回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。その後、特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＥ１１６）。振分用処理が実行される場合における特図特電カウンタの値が「４」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップＳＤ７１０）に対応する「５」となる。なお、ステップＳＥ１１４にて肯定判定をした場合にはＶ入賞フラグを「０」クリアする。
【８８２２】
Ｖ入賞フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＥ１１４：ＮＯ）、フラグクリア処理を実行する（ステップＳＥ１１７）。フラグクリア処理では、小当たり結果の種類を特定するためのフラグなどを「０」クリアする。その後、特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ１１８）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＤ７０５）に対応する「０」となる。
【８８２３】
＜特電開始処理＞
次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１０にて実行される特電開始処理について説明する。
【８８２４】
特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間（例えば４秒）の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。
【８８２５】
特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、主側ＲＡＭ６５に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が１回実行される度にラウンドカウンタの値が１減算される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置４１６が開放状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を開始する。その後、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＤ７１１）に対応する「６」となる。
【８８２６】

＜特電開放中処理＞
次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１１にて実行される特電開放中処理について説明する。
【８８２７】
特電開放中処理では、特電入賞装置４１６の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置４１６に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置４１６が閉鎖状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側ＲＡＭ６５のラウンドカウンタの値を１減算する。
【８８２８】
１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」ではない場合、閉鎖継続期間に対応する情報（具体的には２秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。その後、特図特電カウンタの値を１加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップＳＤ７１２）に対応する「７」となる。
【８８２９】
１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」である場合、エンディング期間に対応する情報（具体的には１０秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。その後、特図特電カウンタの値を２加算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップＳＤ７１３）に対応する「８」となる。
【８８３０】
＜特電閉鎖中処理＞
次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１２にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。
【８８３１】
閉鎖継続期間が経過している場合、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５の入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置４１６を開放状態とする。その後、特図特電カウンタの値を１減算する。これにより、特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＤ７１１）に対応する「６」となる。
【８８３２】
＜特電終了処理＞
次に、特図特電制御処理（図７２３）のステップＳＤ７１３にて実行される特電終了処理について、図７２７のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特電終了処理におけるステップＳＥ２０１～ステップＳＥ２０９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８８３３】
エンディング期間が経過している場合（ステップＳＥ２０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の合計用カウンタに「１００」をセットするとともに（ステップＳＥ２０２）、主側ＲＡＭ６５の第１特図用カウンタに「１００」をセットする（ステップＳＥ２０３）。その後、今回の開閉実行モードが第２特図側の保留情報を契機としているか否かを判定する（ステップＳＥ２０４）。また、今回の開閉実行モードが第１特図側の保留情報を契機としている場合には（ステップＳＥ２０４：ＮＯ）、今回の開閉実行モードが１５Ｒ大当たり結果を契機としているか否かを判定する（ステップＳＥ２０５）。ステップＳＥ２０４又は

ステップＳＥ２０５にて肯定判定をした場合には主側ＲＡＭ６５の第２特図用カウンタに「５」をセットし（ステップＳＥ２０６）、ステップＳＥ２０４及びステップＳＥ２０５の両方にて否定判定をした場合には主側ＲＡＭ６５の第２特図用カウンタに「１」をセットする（ステップＳＥ２０７）。上記ステップＳＥ２０２～ステップＳＥ２０７の処理により開閉実行モードが終了した後における高頻度サポートモードの終了条件が設定される。

【８８３４】

ステップＳＥ２０６又はステップＳＥ２０７の処理を実行した場合、主側ＲＡＭ６５のサポートフラグに「１」をセットする（ステップＳＥ２０８）。これにより、開閉実行モードが終了した後のサポートモードが高頻度サポートモードとなる。その後、特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ２０９）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＤ７０５）に対応する「０」となる。

【８８３５】

＜設定関連処理の実行中であることの報知＞

次に、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に起動されるメイン処理（図６９０）にて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための構成について説明する。

【８８３６】

図７２８は特定制御用のワークエリア２２１のクリア対象エリア３７１に設けられた各エリアを説明するための説明図である。

【８８３７】

クリア対象エリア３７１には上記第８８実施形態と同様に、第１表示データバッファ２７１、第２表示データバッファ２７２、第３表示データバッファ２７３、第４表示データバッファ２７４及び第５表示データバッファ２７５が設けられている。また、クリア対象エリア３７１には第１～第５表示データバッファ２７１～２７５以外にも、第６表示データバッファ４７１、第７表示データバッファ４７２及び第８表示データバッファ４７３が設けられている。

【８８３８】

第１表示データバッファ２７１には第１特図表示部４２５に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理（図７２４）におけるステップＳＤ８１６にて第１特図表示部４２５において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第１特図表示部４２５の変動開始時の表示に対応する表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第１特図表示部４２５の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第１特図表示部４２５の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第１特図表示部４２５の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップＳＤ８０３）及び大当たり時の種別判定処理（ステップＳＤ８０５）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第１特図表示部４２５に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第１表示データバッファ２７１に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図７２４）のステップＳＤ８０７又はステップＳＤ８１２にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第１特図表示部４２５にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第１表示データバッファ２７１に記憶保持される。なお、第１特図表示部４２５に対応させて第１表示回路２６１が設けられており、第１表示データバッファ２７１に格納された表示データが第１表示回路２６１に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第１特図表示部４２５にて行われる。

【８８３９】
第２表示データバッファ２７２には第１特図保留表示部４２７に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図７２３）における保留情報の取得処理（ステップＳＤ７０１）にて第１特図側の保留情報が第１特図保留エリア４５２に新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において第１特図保留エリア４５２に格納されている第１特図側の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。また、特図変動開始処理（図７２４）におけるデータ設定処理（ステップＳＤ８０２）にて第１特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において第１特図保留エリア４５２に格納されている第１特図側の保留情報の数に対応する表示データが第２表示データバッファ２７２に設定される。なお、第１特図保留表示部４２７に対応させて第２表示回路２６２が設けられており、第２表示データバッファ２７２に格納された表示データが第２表示回路２６２に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第１特図保留表示部４２７にて行われる。
【８８４０】
第３表示データバッファ２７３には普図表示部４２３ａに所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理（図７２２）の普図変動開始処理（ステップＳＤ６０６）にて普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部４２３ａの変動開始時の表示に対応する表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、普図普電制御処理（図７２２）の普図変動中処理（ステップＳＤ６０７）にて普図表示部４２３ａの表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部４２３ａの絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。また、普図普電制御処理（図７２２）の普図変動中処理（ステップＳＤ６０７）にて普図表示部４２３ａの表示内容を今回の変動表示回における誘導状態抽選の結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて普図表示部４２３ａに今回の変動表示回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第３表示データバッファ２７３に設定される。この場合に設定された表示データは普図表示部４２３ａにて新たな変動表示回を開始させる状況となるまで第３表示データバッファ２７３に記憶保持される。なお、普図表示部４２３ａに対応させて第３表示回路２６３が設けられており、第３表示データバッファ２７３に格納された表示データが第３表示回路２６３に供給されることにより当該表示データに対応する表示が普図表示部４２３ａにて行われる。
【８８４１】
第４表示データバッファ２７４には普図保留表示部４２３ｂに所定の表示を行わせるための表示データが格納される。普図普電制御処理（図７２２）の普図側の保留情報の取得処理（ステップＳＤ６０１）にて普図側の保留情報が普図保留エリア４５５に新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において普図保留エリア４５５に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。また、普図普電制御処理（図７２２）の普図変動開始処理（ステップＳＤ６０６）にて普図側の保留情報が普図表示部４２３ａの変動表示回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において普図保留エリア４５５に格納されている普図側の保留情報の数に対応する表示データが第４表示データバッファ２７４に設定される。なお、普図保留表示部４２３ｂに対応させて第４表示回路２６４が設けられており、第４表示データバッファ２７４に格納された表示データが第４表示回路２６４に供給されることにより当該表示データに対応する

表示が普図保留表示部４２３ｂにて行われる。
【８８４２】
第５表示データバッファ２７５には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。当該第５表示データバッファ２７５への表示データの設定は後述する第２タイマ割込み処理（図７２９）におけるステップＳＥ３０３、ステップＳＥ３０７及びステップＳＥ３１０にて実行される。なお、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に対応させて第５表示回路２６５が設けられており、第５表示データバッファ２７５に格納された表示データが第５表示回路２６５に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。
【８８４３】
第６表示データバッファ４７１には第２特図表示部４２６に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図変動開始処理（図７２４）におけるステップＳＤ８１６にて第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示を開始させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第２特図表示部４２６の変動開始時の表示に対応する表示データが第６表示データバッファ４７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第２特図表示部４２６の表示内容を更新させるための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第２特図表示部４２６の絵柄の変動表示を進行させるための表示データが第６表示データバッファ４７１に設定される。また、特図特電制御処理（図７２３）における特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて第２特図表示部４２６の表示内容を今回の遊技回における当否判定処理（ステップＳＤ８０３）、大当たり時の種別判定処理（ステップＳＤ８０５）及び小当たり時の種別判定処理（ステップＳＤ８０９）の処理結果に対応する表示内容とするための処理が実行されることで第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第２特図表示部４２６に今回の遊技回の結果に対応する表示を行わせるための表示データが第６表示データバッファ４７１に設定される。この場合に設定される表示データは今回の遊技回の開始時において特図変動開始処理（図７２４）のステップＳＤ８０７、ステップＳＤ８１１又はステップＳＤ８１２にて選択された表示データとなる。また、この場合に設定された表示データは第２特図表示部４２６にて新たな遊技回を開始させる状況となるまで第６表示データバッファ４７１に記憶保持される。なお、第２特図表示部４２６に対応させて第６表示回路が設けられており、第６表示データバッファ４７１に格納された表示データが第６表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第２特図表示部４２６にて行われる。
【８８４４】
第７表示データバッファ４７２には第２特図保留表示部４２８に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。特図特電制御処理（図７２３）における保留情報の取得処理（ステップＳＤ７０１）にて第２特図側の保留情報が第２特図保留エリア４５３に新たに格納された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該格納後において第２特図保留エリア４５３に格納されている第２特図側の保留情報の数に対応する表示データが第７表示データバッファ４７２に設定される。また、特図変動開始処理（図７２４）におけるデータ設定処理（ステップＳＤ８０２）にて第２特図側の保留情報が遊技回の実行契機として消化された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて当該消化後において第２特図保留エリア４５３に格納されている第２特図側の保留情報の数に対応する表示データが第７表示データバッファ４７２に設定される。なお、第２特図保留表示部４２８に対応させて第７表示回路が設けられており、第７表示データバッファ４７２に格納された表示データが第７表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が第２特図保留表示部４２８にて行われる。
【８８４５】

第８表示データバッファ４７３には特別表示部４２９に所定の表示を行わせるための表示データが格納される。大当たり結果に対応する遊技回において特図確定中処理（図７２５）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＤ９０３）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第８表示データバッファ４７３に格納される。また、振分実行モードとなることで振分用処理（図７２６）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＥ１１５）にてラウンド遊技の回数の情報が設定された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にてそのラウンド遊技の回数の情報に対応する表示データが第８表示データバッファ４７３に格納される。また、特図変動開始処理（図７２４）にて特別表示部４２９の消灯処理（ステップＳＤ８１７）が実行された場合には、第１タイマ割込み処理（図６３８）における表示制御手段（ステップＳ８９１５）にて第８表示データバッファ４７３の表示データが「０」クリアされる。なお、特別表示部４２９に対応させて第８表示回路が設けられており、第８表示データバッファ４７３に格納された表示データが第８表示回路に供給されることにより当該表示データに対応する表示が特別表示部４２９にて行われる。

【８８４６】

クリア対象エリア３７１に第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３が含まれていることにより、メイン処理（図６９０）の第１ＲＡＭクリア処理（ステップＳＣ２１８）又は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３に設定されている表示データが「０」クリアされる。なお、クリア対象エリア３７１には、第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３以外にも特図特電制御用のエリア及び普図普電制御用のエリアが含まれている。したがって、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前におけるサポートモードに関係なくサポートモードは低頻度サポートモードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部４２３ａが変動表示されていない状況であって第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグが「０」クリアされ、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２が「０」クリアされる。また、特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされるとともに初期設定が実行される。また、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアされた後に初期設定が実行される。

【８８４７】

図７２９は主側ＣＰＵ６３にて実行される第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ３０１～ステップＳＥ３１７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。また、第２タイマ割込み処理はメイン処理（図６９０）の設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２タイマ割込み処理はメイン処理（図６９０）の設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される場合に割込みが許可されるとともに設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了される場合に割込みが禁止される。また、第２タイマ割込み処理はメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２３０にて割込許可の設定が行われてからメイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２７にて割込禁止の設定が行われるまで割込みが許可される。これらは第１タイマ割込み処理（図６３８）も同様である。

【８８４８】

まず第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図７２９）の発生を禁止するために割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ３０１）。第１タイマ割込み処理

（図６３８）の発生が禁止されることにより、第１割込み周期が経過したとしても第２タイマ割込み処理（図７２９）に対して第１タイマ割込み処理（図６３８）が割り込んで起動されてしまわないようにすることが可能となる。また、第２タイマ割込み処理（図７２９）の発生が禁止されることにより、第２タイマ割込み処理（図７２９）の実行途中において仮に第２割込み周期が経過してしまったとしても第２タイマ割込み処理（図７２９）が重複して起動されてしまわないようにすることが可能となる。

【８８４９】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ３０２）。設定更新表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。上記第８８実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図７２９）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップＳＥ３０２にて肯定判定をした場合、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０３）。当該設定処理では上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている間は継続される。

【８８５０】

その後、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０４）。図７３０（ａ）は設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理におけるステップＳＥ４０１～ステップＳＥ４０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８８５１】

当該設定処理では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において第１特図表示部４２５にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第１特図表示部４２５にて行わせるために、特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第１表示順序カウンタを利用する。

【８８５２】

具体的には、まず今回が第１特図表示部４２５の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する（ステップＳＥ４０１）。第１特図表示部４２５の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第１特図表示部４２５の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合（ステップＳＥ４０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の第１表示順序カウンタの値を１加算する（ステップＳＥ４０２）。そして、その１加算後における第１表示順序カウンタの値が最大値（例えば「２０」）を超えた場合には（ステップＳＥ４０３：ＹＥＳ）、第１表示順序カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ４０４）。第１表示順序カウンタは既に説明したとおり第１特図表示部４２５において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。

【８８５３】

ステップＥ４０１にて否定判定をした場合、ステップＳＥ４０３にて否定判定をした場合、又はステップＳＥ４０４の処理を実行した場合、第１表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＥ４

０５）。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第１特図表示部４２５にて表示される。

【８８５４】

上記構成であることにより設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第１特図表示部４２５にて繰り返されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第１表示順序カウンタは第１特図表示部４２５にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

【８８５５】

第２タイマ割込み処理（図７２９）の説明に戻り、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理（ステップＳＥ３０４）を実行した後は、設定更新中における第８表示データバッファ４７３への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０５）。当該設定処理では特別表示部４２９にて所定の表示を行わせるための表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。具体的には、特図確定中処理（図７２５）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＤ９０３）において１５Ｒ大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第８表示データバッファ４７３に設定される表示データと同一の表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけではなく、特別表示部４２９にて１５Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示が行われる。

【８８５６】

ステップＳＥ３０４にて第１表示データバッファ２７１に設定された表示データ及びステップＳＥ３０５にて第８表示データバッファ４７３に設定された表示データは、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する場合に実行される第２ＲＡＭクリア処理（ステップＳＢ３１３）にて「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する場合に、第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示及び特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２６にて表示開始処理（図６９６）が実行されることにより、第１表示データバッファ２７１に特図用の初期表示データが設定される。これにより、上記第８８実施形態と同様に第１特図表示部４２５にて初期表示が開始される。一方、特別表示部４２９は次回の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

【８８５７】

なお、ステップＳＥ３０５にて第８表示データバッファ４７３に設定する表示データはラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば６Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第１小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第２小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が８回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第３小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が１４回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部４２９に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知を特別表示部４２９において行うことが可能となる。

【８８５８】
ステップＳＥ３０２にて否定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ３０６）。設定確認表示フラグは主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）を実行している状況であるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。上記第８８実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図７２９）は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であっても割り込んで起動される。ステップＳＥ３０６にて肯定判定をした場合、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０７）。当該設定処理では上記第６５実施形態と同様に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示を行わせるための表示データを第５表示データバッファ２７５に設定する。これにより、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてパチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる。この表示は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は継続される。
【８８５９】
その後、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０８）。図７３０（ｂ）は設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理を示すフローチャートである。なお、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理におけるステップＳＥ５０１～ステップＳＥ５０５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８８６０】
当該設定処理では設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において第２特図表示部４２６にて遊技回が実行されている場合と同様に絵柄の変動表示が行われるようにするための処理を実行する。また、当該設定処理では、この絵柄の変動表示を第２特図表示部４２６にて行わせるために、特図変動中処理（ステップＳＤ７０６）にて利用される特図用の変動表示テーブル及び第２表示順序カウンタを利用する。
【８８６１】
具体的には、まず今回が第２特図表示部４２６の表示内容の更新タイミングとなっているか否かを判定する（ステップＳＥ５０１）。第２特図表示部４２６の絵柄の表示内容を更新する周期は、遊技回において第２特図表示部４２６の絵柄の表示内容が更新される周期と同一となっている。表示内容の更新タイミングである場合（ステップＳＥ５０１：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の第２表示順序カウンタの値を１加算する（ステップＳＥ５０２）。そして、その１加算後における第２表示順序カウンタの値が最大値（例えば「２０」）を超えた場合には（ステップＳＥ５０３：ＹＥＳ）、第２表示順序カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＥ５０４）。第２表示順序カウンタは既に説明したとおり第２特図表示部４２６において絵柄の更新タイミングとなった場合に特図用の変動表示テーブルから導出すべき絵柄の表示内容を特定するためのカウンタである。
【８８６２】
ステップＥ５０１にて否定判定をした場合、ステップＳＥ５０３にて否定判定をした場合、又はステップＳＥ５０４の処理を実行した場合、第２表示順序カウンタの現状の値に対応する絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出し、その導出した絵柄の表示内容に対応する表示データを第６表示データバッファ４７１に設定する（ステップＳＥ５０５）。これにより、当該表示データに対応する絵柄が第２特図表示部４２６にて表示される。
【８８６３】
上記構成であることにより設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて遊技回が実行されている場合と同様に、表示順序が一定の順序である表示パターンによる絵柄の変動表示が第２特図表示部４２６にて繰り返

されることとなる。この場合に、当該絵柄の変動表示を行わせるために利用される特図用の変動表示テーブル及び第２表示順序カウンタは第２特図表示部４２６にて遊技回が実行される場合に利用されるものである。これにより、必要な記憶容量の増大化を抑制しながら、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を行わせることが可能となる。

【８８６４】

第２タイマ割込み処理（図７２９）の説明に戻り、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理（ステップＳＥ３０８）を実行した後は、設定確認中における第８表示データバッファ４７３への設定処理を実行する（ステップＳＥ３０９）。当該設定処理では特別表示部４２９にて所定の表示を行わせるための表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。具体的には、特図確定中処理（図７２５）における特別表示部４２９の表示開始処理（ステップＳＤ９０３）において６Ｒ大当たり結果となった場合におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示設定が行われた場合に第８表示データバッファ４７３に設定される表示データと同一の表示データを第８表示データバッファ４７３に設定する。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて遊技回の場合と同様に絵柄の変動表示が行われるだけではなく、特別表示部４２９にて６Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示が行われる。この特別表示部４２９の表示内容は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況における特別表示部４２９の表示内容と異なっている。

【８８６５】

ステップＳＥ３０８にて第６表示データバッファ４７１に設定された表示データ及びステップＳＥ３０９にて第８表示データバッファ４７３に設定された表示データは、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に「０」クリアされる。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に、第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示及び特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示を終了させることが可能となる。その後、メイン処理（図６９０）のステップＳＣ２２６にて表示開始処理（図６９６）が実行されることにより、第６表示データバッファ４７１に特図用の初期表示データが設定される。これにより、第２特図表示部４２６にて初期表示が開始される。一方、特別表示部４２９は次回の開閉実行モードが開始されるまで消灯状態に維持される。

【８８６６】

なお、ステップＳＥ３０９にて第８表示データバッファ４７３に設定する表示データは、ラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示を行わせるための表示データである構成に限定されない。例えば１５Ｒ大当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第１小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第２小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が８回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよく、第３小当たり結果となった場合と同様にラウンド遊技の実行回数が１４回であることに対応する表示を行わせるための表示データであってもよい。これらの場合であっても開閉実行モードが発生する場合に特別表示部４２９に所定の表示を行わせるために利用される表示データを利用して、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていることを示す報知を特別表示部４２９において行うことが可能となる。

【８８６７】

ステップＳＥ３０６にて否定判定をした場合にはステップＳＥ３１０の処理を実行する。ステップＳＥ３１０の処理内容は上記第６５実施形態における第２タイマ割込み処理（図６２８）のステップＳ８４０６と同一である。

【８８６８】

ステップＳＥ３０５、ステップＳＥ３０９又はステップＳＥ３１０の処理を実行した場合

、上記第６５実施形態と同様に、種別データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とするとともに（ステップＳＥ３１１）、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４を通じた信号の送信状態をＯＦＦ状態とする（ステップＳＥ３１２）。その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた種別カウンタの更新処理を実行する（ステップＳＥ３１３）。

【８８６９】

種別カウンタは、第２タイマ割込み処理の今回の処理回において第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３のうち表示データの送信対象を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタである。種別カウンタの値が「１」である場合、第１表示データバッファ２７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「２」である場合、第２表示データバッファ２７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「３」である場合、第３表示データバッファ２７３の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「４」である場合、第４表示データバッファ２７４の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「５」である場合、第５表示データバッファ２７５の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「６」である場合、第６表示データバッファ４７１の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「７」である場合、第７表示データバッファ４７２の表示データが送信対象となり、種別カウンタの値が「８」である場合、第８表示データバッファ４７３の表示データが送信対象となる。種別カウンタの更新処理では種別カウンタの値を１加算するとともに、その１加算後における種別カウンタの値が上限値である「８」を超えた場合には種別カウンタの値を「１」に設定する。これにより、第２タイマ割込み処理の各処理回ごとに第１～第８表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３において表示データの送信対象が順次変更される。

【８８７０】

その後、種別カウンタの値に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す（ステップＳＥ３１４）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示回路２６１に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示回路２６２に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示回路２６３に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示回路２６４に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示回路２６５に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「６」である場合には第６表示回路に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「７」である場合には第７表示回路に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出し、種別カウンタの値が「８」である場合には第８表示回路に対応する種別データを主側ＲＯＭ６４から読み出す。

【８８７１】

その後、種別カウンタの値に対応する表示データバッファ２７１～２７５，４７１～４７３から表示データを読み出す（ステップＳＥ３１５）。具体的には、種別カウンタの値が「１」である場合には第１表示データバッファ２７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「２」である場合には第２表示データバッファ２７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「３」である場合には第３表示データバッファ２７３から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「４」である場合には第４表示データバッファ２７４から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「５」である場合には第５表示データバッファ２７５から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「６」である場合には第６表示データバッファ４７１から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「７」である場合には第７表示データバッファ４７２から表示データを読み出し、種別カウンタの値が「８」である場合には第８表示データバッファ４７３から表示データを読み出す。

【８８７２】

その後、各種信号の送信処理を実行する（ステップＳＥ３１６）。当該送信処理では、ステップＳＥ３１４にて読み出した種別データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、種別

データ信号線ＬＮ１及び種別クロック信号線ＬＮ２に対する信号出力を行う。また、当該送信処理では、ステップＳＥ３１５にて読み出した表示データが表示ＩＣ２６６に送信されるように、表示データ信号線ＬＮ３及び表示クロック信号線ＬＮ４に対する信号出力を行う。

【８８７３】

その後、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図７２９）の発生を許可するために割込み許可の設定を行う（ステップＳＥ３１７）。

【８８７４】

次に、パチンコ機１０の状態に応じて第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９の表示内容が変化する様子について図７３１のタイムチャートを参照しながら説明する。図７３１（ａ）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている期間を示し、図７３１（ｂ）は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている期間を示し、図７３１（ｃ）は第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図７３１（ｄ）は第１特図表示部４２５にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図７３１（ｅ）は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されている期間を示し、図７３１（ｆ）は第２特図表示部４２６にて所定の絵柄が停止表示されている期間を示し、図７３１（ｇ）は特別表示部４２９にて所定の表示が行われている期間を示す。

【８８７５】

まず設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていない状況について説明する。

【８８７６】

ｔ１のタイミングで第１特図側の保留情報を契機とした遊技回を開始させる状況となることで図７３１（ｃ）に示すように第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が開始される。そして、ｔ２のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図７３１（ｃ）及び図７３１（ｄ）に示すように第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第１特図表示部４２５にて開始される。この場合、当該遊技回では１５Ｒ大当たり結果が選択されている。したがって、ｔ２のタイミングでは１５Ｒ大当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第１特図表示部４２５にて開始される。

【８８７７】

その後、ｔ３のタイミングで絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで大当たり結果に対応する遊技回が終了して開閉実行モードが開始される。この場合、当該ｔ３のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示が開始される。なお、ｔ３のタイミングまでは特別表示部４２９は消灯状態となっている。

【８８７８】

その後、ｔ４のタイミングで開閉実行モードが終了するとともに図７３１（ｅ）に示すように第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が開始される。この場合、当該ｔ４のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９が消灯状態となる。そして、ｔ５のタイミングで遊技回の表示継続期間が経過することで、図７３１（ｅ）及び図７３１（ｆ）に示すように第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示が終了されて、当該遊技回における当否判定処理及び種別判定処理の結果に対応する絵柄の表示が第２特図表示部４２６にて開始される。この場合、当該遊技回では第１小当たり結果が選択されている。したがって、ｔ５のタイミングでは第１小当たり結果に対応する絵柄の停止表示が第２特図表示部４２６にて開始される。

【８８７９】

その後、絵柄の停止表示の最終停止期間が経過することで振分実行モードが開始され、当該振分実行モードがｔ６のタイミングで終了する。当該振分実行モードにおいてＶ入賞が発生していることでｔ６のタイミングで開閉実行モードが開始される。この場合、当該ｔ

６のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示が開始される。なお、ｔ６のタイミングまでは特別表示部４２９は消灯状態となっている。その後、ｔ７のタイミングで開閉実行モードが終了するものの特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が５回であることに対応する表示は、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６における新たな遊技回が開始されるまで継続される。

【８８８０】

上記のとおり遊技が行われている場合には、第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われることはない。また、上記のとおり遊技が行われている場合には、第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはなく、同様に特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われることはない。

【８８８１】

次に、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況について説明する。

【８８８２】

ｔ８のタイミングで図７３１（ａ）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される。この場合、当該ｔ８のタイミングで図７３１（ｃ）に示すように第１特図表示部４２５は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該ｔ８のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

【８８８３】

その後、ｔ９のタイミングで図７３１（ａ）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する。これにより、当該ｔ９のタイミングで図７３１（ｃ）に示すように第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図７３１（ｄ）に示すように第１特図表示部４２５では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第８８実施形態における特図表示部３７ａの初期表示の内容と同様である。また、当該ｔ９のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が１５回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部４２９は消灯状態となる。

【８８８４】

次に、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況について説明する。

【８８８５】

ｔ１０のタイミングで図７３１（ｂ）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される。この場合、当該ｔ１０のタイミングで図７３１（ｅ）に示すように第２特図表示部４２６は消灯状態から絵柄の変動表示を行う状態に切り換わる。また、当該ｔ１０のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９は消灯状態からラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示を行う状態に切り換わる。

【８８８６】

その後、ｔ１１のタイミングで図７３１（ｂ）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する。これにより、当該ｔ１１のタイミングで図７３１（ｅ）に示すように第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示が終了される。この場合、図７３１（ｆ）に示すように第２特図表示部４２６では初期表示が開始される。初期表示の内容は上記第８８実施形態における特図表示部３７ａの初期表示の内容と同様である。また、当該ｔ１１のタイミングで図７３１（ｇ）に示すように特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数が６回であることに対応する表示が終了される。この場合、特別表示部４２９は消灯状態となる。

【８８８７】
以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。
【８８８８】
設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。
【８８８９】
特に、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９は遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能な領域に設けられている。このような第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９にて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知が行われることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かの確認を簡易的に行うことが可能となる。
【８８９０】
また、遊技が行われている場合には遊技回が実行された後に開閉実行モードが発生するため、第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われた後に特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。このような実行期間が前後する両者の表示を設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては同時に行わせることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを明確に報知することが可能となる。
【８８９１】
第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９の表示内容の組合せにより設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知が行われる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとするためには第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９のそれぞれに対して不正を施す必要が生じる。よって、当該不正行為を行いづらくさせることが可能となる。
【８８９２】
第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９は遊技が実行されている場合に使用される表示部である。このような表示部を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知を行うことにより、構成の複雑化を抑制しながら当該報知を行うことが可能となる。
【８８９３】
設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを示す報知が行われる場合、第１特図表示部４２５では絵柄の変動表示が行われ、特別表示部４２９ではラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容であるとともに、特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示は遊技が実行されている場合にも発生する表示内容である。これにより、遊技が実行されている場合に発生する表示内容を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。
【８８９４】
第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９は特図ユニット４２２として所定の範囲に集約させて設けられている。これにより、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９のそれぞれの表示内容の確認を行い易くすることが可能となる。

【８８９５】
遊技が実行されている状況においては特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている場合には特電入賞装置４１６が開閉される。これに対して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われている状況において特電入賞装置４１６が閉鎖状態に維持される。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。
【８８９６】
設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。遊技が行われている場合には第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われることはない。したがって、遊技ホールの管理者は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われているとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていることを確認することで設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。
【８８９７】
また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のいずれであっても特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる一方、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われるのに対して設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）のいずれが実行されている状況であるのかを遊技ホールの管理者は明確に区別することが可能となる。
【８８９８】
第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。
【８８９９】
第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。
【８９００】
第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値における変動分を第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【８９０１】
なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われるとともに第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち一方にて絵柄の変動表示が行われている場合には他方にて絵柄の変動表示が行われない構成である。この場合に上記のとおり設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにて絵柄の変動表示を行う構成とすることで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。当該構成において設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知する場合には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われる構成としてもよく、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれにおける絵柄の変動表示に加えて特別表示部４２９にて所定の表示が行われる構成としてもよい。
【８９０２】
また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において特別表示部４２９にて表示される表示内容はラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容である構成に限定されることはなく、ラウンド遊技の実行回数に対応する表示内容ではないものの特別表示部４２９における少なくとも１個の表示用セグメント４２９ａが発光状態となることで所定の表示が行われる構成としてもよい。遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている場合には特別表示部４２９は全ての表示用セグメント４２９ａが消灯状態となった非表示状態となるため、第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われている状況において特別表示部４２９が非表示状態となっていないことで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示ではないものの所定の表示が行われる構成としてもよい。
【８９０３】
また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。
【８９０４】
また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。
【８９０５】
また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための専用の表示部のそれぞれが、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられている構成としてもよい。
【８９０６】
また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）のいずれかが実行されている状況であることを報知するための専用の表示部が、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から窓パネル５２を通じて視認可能となる領域に設けられてい

る構成としてもよい。この場合、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のいずれであっても同一の専用の表示部にて報知が行われる。また、当該構成において設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況と設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況とでその同一の専用の表示部における表示内容が相違している構成としてもよい。

【８９０７】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のいずれであっても同一の報知が実行される構成としてもよい。また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況の一方については報知されるものの他方については報知されない構成としてもよい。

【８９０８】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、上記第８７実施形態のように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されたとしても動作電力の供給開始時の処理の実行後において第１特図表示部４２５にて前回の電断時の表示が再開される構成においては、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される場合に上記前回の電断時の表示に対応する表示データが第１表示データバッファ２７１から主側ＲＡＭ６５において第２ＲＡＭクリア処理の実行に際して「０」クリア及び初期化が実行されないエリアに退避され、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了した場合にその退避された表示データが第１表示データバッファ２７１に復帰される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においてはそれに対応する表示を第１特図表示部４２５にて行うようにしながら、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了した後は前回の電断時の表示が再開されるようにすることが可能となる。

【８９０９】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである状況において当該振分実行モードであることを示す表示を行う振分実行対応の表示部が設けられている構成としてもよい。当該振分実行対応の表示部は、振分実行モードが開始された場合に非表示状態（すなわち全消灯状態）から所定の表示状態に切り換えられ、振分実行モードが終了する場合に所定の表示状態から非表示状態に切り換えられる。当該構成において、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている場合には振分実行対応の表示部が所定の表示状態となるとともに特別表示部４２９が所定の表示状態となることで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。また、このような報知に関する構成を設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況に対して適用してもよい。

【８９１０】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、第１特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合にも小当たり結果が選択され得る構成としてもよい。この場合であっても第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。この場合、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が各設定値において同一である構成としてもよい。また、上記構成に代えて第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【８９１１】

また、上記実施形態の構成に代えて、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【８９１２】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、当否判定処理にて大当たり結果であると判定される確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している構成としてもよい。また、当該構成において第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合にも小当たり結果が選択され得る構成とするとともに、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合及び第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行されて小当たり結果が選択された場合のいずれであっても振分実行モードではなく開閉実行モードに移行する構成としてもよい。当該開閉実行モードでは特電入賞装置４１６において１秒程度の短開放が２回程度の少ない回数実行される構成とする。上記のような構成において大当たり結果の種類として、開閉実行モードにおいては特電入賞装置４１６が小当たり結果となった場合と同様の態様で開放状態となり、開閉実行モードの終了後は高確率モードとなるものの開閉実行モードの開始前におけるサポートモードが低頻度サポートモードである場合には低頻度サポートモードが維持される潜伏確変大当たり結果が存在している構成としてもよい。この場合、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況において第１特図側の保留情報を契機として特電入賞装置４１６において１秒程度の短開放が２回程度の少ない回数実行された場合には、それが小当たり結果及び潜伏確変大当たり結果のいずれを契機としているのかを遊技者に予測させることが可能となる。また、当該構成において少なくとも第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択される確率が、当否抽選モード及び設定値がいずれであっても同一又は略同一である構成とすることで、小当たり結果の発生頻度からは設定値だけではなく当否抽選モードも遊技者に把握されないようにすることが可能となる。

【８９１３】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、いずれかの小当たり結果となった振分実行モードにてＶ入賞となることで開閉実行モードが発生する場合には、既に終了した振分実行モードを１ラウンド分として特別表示部４２９におけるラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる構成としてもよい。この場合、第１小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは６回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部４２９にて行われ、第２小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは９回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部４２９にて行われ、第３小当たり結果を契機とした開閉実行モードでは１５回のラウンド遊技に対応する表示が特別表示部４２９にて行われる。

【８９１４】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、小当たり結果は１種類のみ存在しており振分実行モードにおいてＶ入賞が発生した際にその後の開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数が抽選により決定される構成としてもよい。この場合、遊技者はＶ入賞が発生するタイミングに注目することとなる。

【８９１５】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、大当たり結果の種類の振分確率が設定値に応じて変動する構成としてもよい。この場合、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率も設定値に応じて変動する構成としてもよく、当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率は設定値に応じて変動することなく一定である構成としてもよい。

【８９１６】

＜第９７実施形態＞

本実施形態では第２タイマ割込み処理の処理構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施

形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【８９１７】
図７３２は本実施形態における第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ６０１～ステップＳＥ６１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８９１８】
まず上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０１と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ６０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ６０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ６０２：ＹＥＳ）、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ６０３）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０３と同様である。
【８９１９】
その後、設定更新中における全点灯表示の設定処理を実行する（ステップＳＥ６０４）。当該設定処理では、普図表示部４２３ａの全ての表示用セグメント、普図保留表示部４２３ｂの全ての発光部、第１特図表示部４２５の全ての表示用セグメント４２５ａ、第２特図表示部４２６の全ての表示用セグメント４２６ａ、第１特図保留表示部４２７の全ての発光部、第２特図保留表示部４２８の全ての発光部、及び特別表示部４２９の全ての表示用セグメント４２９ａを発光状態とする。つまり、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されているか否かを把握することが可能となる。
【８９２０】
ステップＳＥ６０２にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ６０５）。設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ６０５：ＹＥＳ）、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ６０６）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０７と同様である。
【８９２１】
その後、設定確認中における全点灯表示の設定処理を実行する（ステップＳＥ６０７）。当該設定処理では、第１特図表示部４２５の全ての表示用セグメント４２５ａ、第２特図表示部４２６の全ての表示用セグメント４２６ａ、第１特図保留表示部４２７の全ての発光部、第２特図保留表示部４２８の全ての発光部、及び特別表示部４２９の全ての表示用セグメント４２９ａを発光状態とする。つまり、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂ以外の表示部の全てを発光状態とする。この全点灯状態は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に終了される。上記のような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されているか否かを把握することが可能となる。
【８９２２】
ステップＳＥ６０５にて否定判定をした場合にはステップＳＥ６０８～ステップＳＥ６１５の処理を実行する。また、ステップＳＥ６０４又はステップＳＥ６０７の処理を実行し

た場合にはステップＳＥ６０９～ステップＳＥ６１５の処理を実行する。これらステップＳＥ６０８～ステップＳＥ６１５の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３１０～ステップＳＥ３１７と同様である。

【８９２３】

上記構成によれば、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている間は、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されているか否かを把握することが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てが発光状態となることで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを特定し易くなる。

【８９２４】

また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は、主側ＣＰＵ６３により表示制御される表示部であって遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部のうち普図表示部４２３ａ及び普図保留表示部４２３ｂ以外の表示部の全てが発光状態となる。このような全点灯状態は遊技が行われている状況を含めた他の状況においては発生しない。したがって、遊技ホールの管理者は上記のような全点灯状態が行われているか否かを確認することで設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されているか否かを把握することが可能となる。

【８９２５】

なお、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において全ての表示用セグメントが発光状態となる表示部は、遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなく窓パネル５２を通じて視認可能となる表示部の全てである構成に限定されることはなく、一部の表示部である構成としてもよい。例えば、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメント４２５ａ，４２９ａの全てが発光状態となる構成としてもよく、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のそれぞれの表示用セグメント４２５ａ，４２６ａの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部４２３ａ及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよく、普図表示部４２３ａ、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９のそれぞれの表示用セグメントの全てが発光状態となる構成としてもよい。また、当該構成を設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための構成として適用してもよい。

【８９２６】

＜第９８実施形態＞

本実施形態では第２タイマ割込み処理及び設定値更新処理の処理構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９２７】

図７３３は本実施形態における第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ７０１～ステップＳＥ７１５の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【８９２８】

まず上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０１と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ７０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定す

る（ステップＳＥ７０２）。
【８９２９】
設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ７０２：ＹＥＳ）、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０３）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０３と同様である。その後、設定更新中における第１表示データバッファ２７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０４）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０４と同様である。これにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０５の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。
【８９３０】
ステップＳＥ７０２にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ７０５）。設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ７０５：ＹＥＳ）、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０６）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０７と同様である。その後、設定確認中における第６表示データバッファ４７１への設定処理を実行する（ステップＳＥ７０７）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０８と同様である。これにより、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる。一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０９の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。
【８９３１】
ステップＳＥ７０５にて否定判定をした場合にはステップＳＥ７０８～ステップＳＥ７１５の処理を実行する。また、ステップＳＥ７０４又はステップＳＥ７０７の処理を実行した場合にはステップＳＥ７０９～ステップＳＥ７１５の処理を実行する。これらステップＳＥ７０８～ステップＳＥ７１５の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３１０～ステップＳＥ３１７と同様である。
【８９３２】
図７３４は本実施形態における設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＥ８０１～ステップＳＥ８１６の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８９３３】
まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＥ８０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図７３３）が第２割込み周期で割り込んで起動される。
【８９３４】
その後、特電入賞装置４１６の開放処理を実行する（ステップＳＥ８０２）。当該開放処理では、特電入賞装置４１６に設けられた特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を開始する。これにより、特電入賞装置４１６が開放状態となる。その後、ステップＳＥ８０３～ステップＳＥ８１２にて設定値を更新するための処理を実行し、ステップＳＥ８１３にて割込み禁止の設定を行い、ステップＳＥ８１４にて第２ＲＡＭクリア処理を実行し、ステップＳＥ８１５にて更新時の復帰コマンドを送信する。これらステップＳＥ８０３～ステップＳＥ８１５の処理内容は上記第８１実施形態における設定値更新処理（図６７

２）のステップＳＢ３０２～ステップＳＢ３１４と同一である。
【８９３５】
その後、特電入賞装置４１６の閉鎖処理を実行する（ステップＳＥ８１６）。当該閉鎖処理では、特電入賞装置４１６に設けられた特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を停止する。これにより、特電入賞装置４１６が閉鎖状態となる。
【８９３６】
上記構成であることにより、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置４１６が開放状態となる。遊技が行われている場合には、大当たり結果に対応する遊技回が実行されて第１特図表示部４２５にて大当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置４１６が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置４１６が開放状態となることはない。これに対して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置４１６が開放状態となる。これにより、第１特図表示部４２５及び特電入賞装置４１６を利用して、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。
【８９３７】
また、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては特電入賞装置４１６が開放状態となっているにも関わらず特別表示部４２９は非表示状態に維持される。遊技が行われている場合には、特電入賞装置４１６が開放状態となる場合には特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われる。したがって、遊技ホールの管理者は特電入賞装置４１６が開放状態となっているにも関わらず特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示が行われていないことを確認することで設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを把握することが可能となる。
【８９３８】
特に、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては特電入賞装置４１６が開放状態となっているにも関わらず、特別表示部４２９の全ての表示用セグメント４２９ａが消灯状態に維持されることで当該特別表示部４２９は非表示状態とされる。これにより、遊技ホールの管理者は特電入賞装置４１６が開放状態となっている状況において特別表示部４２９に何らかの表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であることを明確に把握することが可能となる。
【８９３９】
ここで、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においても設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況と同様に特電入賞装置４１６が開放状態となる。また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる。遊技が行われている場合には、大当たり結果又は小当たり結果に対応する遊技回が実行されて第２特図表示部４２６にて大当たり結果又は小当たり結果に対応する絵柄が停止表示されている状況で特電入賞装置４１６が開放状態となる。つまり、遊技が行われている場合には第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されている状況において特電入賞装置４１６が開放状態となることはない。これに対して、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が実行されるとともに特電入賞装置４１６が開放状態となる。これにより、第２特図表示部４２６及び特電入賞装置４１６を利用して、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知することが可能となる。
【８９４０】
なお、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行され

ている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われるようにするとともに第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われている状況と第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態となる状況とが同時に発生することはないため、これらの状況を同時に発生させることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

【８９４１】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、振分入賞装置４１５と特電入賞装置４１６との両方を開放状態とする構成としてもよい。遊技が行われている場合には振分入賞装置４１５及び特電入賞装置４１６の両方が開放状態となる状況が発生することはないため、振分入賞装置４１５及び特電入賞装置４１６の両方を開放状態とすることにより、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知することが可能となる。

【８９４２】

また、上記実施形態の構成に代えて、開閉実行モードにおいて開放状態となる特電入賞装置４１６が複数設けられているとともに遊技が行われている場合にはそれら複数の特電入賞装置４１６が同時に開放状態となることはない構成においては、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、それら複数の特電入賞装置４１６を同時に開放状態とする構成としてもよい。

【８９４３】

また、上記実施形態の構成に代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置４１６を開放状態とするもののその開放の度合いを遊技が行われいてる場合の開放状態よりも少なくする構成としてもよい。

【８９４４】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、振分実行モードである場合には所定の表示が行われる振分実行対応の表示部を備えるとともに、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置４１６が開放状態となっている状況において特別表示部４２９及び振分実行対応の表示部の両方が消灯状態となる構成としてもよい。

【８９４５】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、特電入賞装置４１６が開放状態となるとともに特別表示部４２９にてラウンド遊技の実行回数に対応する表示とは異なる表示が行われる構成としてもよい。

【８９４６】

＜第９９実施形態＞

本実施形態では第２タイマ割込み処理の処理構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９４７】

図７３５は本実施形態における第２タイマ割込み処理を示すフローチャートである。なお、第２タイマ割込み処理におけるステップＳＥ９０１～ステップＳＥ９１５の処理は、主

側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【８９４８】
まず上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０１と同様に割込み禁止の設定を行う（ステップＳＥ９０１）。その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ９０２）。
【８９４９】
設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ９０２：ＹＥＳ）、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ９０３）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０３と同様である。
【８９５０】
その後、設定更新中表示データを第１表示データバッファ２７１に設定する（ステップＳＥ９０４）。この設定更新中表示データは設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）にて第２ＲＡＭクリア処理が実行されるまでは第１表示データバッファ２７１にて格納され続け、当該第２ＲＡＭクリア処理が実行されることで「０」クリアされる。
【８９５１】
設定更新中表示データは第１特図表示部４２５に設定更新中表示を行わせるための表示データである。設定更新中表示は、遊技回において第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第１特図表示部４２５に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定更新中表示は遊技が実行されている状況においては第１特図表示部４２５に表示されない表示内容となっている。さらに、設定更新中表示は、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況においては第１特図表示部４２５に表示されない表示内容となっている。これにより、第１特図表示部４２５にて設定更新中表示が行われているか否かを確認することで、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。
【８９５２】
設定更新中表示の表示内容について具体的には、第１特図表示部４２５の全ての表示用セグメント４２５ａが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定更新中表示においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント４２５ａが発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント４２５ａの組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定更新中表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント４２５ａのみが発光状態となる表示内容としてもよい。
【８９５３】
一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０５の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。
【８９５４】
ステップＳＥ９０２にて否定判定をした場合、設定確認表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＥ９０５）。設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＥ９０５：ＹＥＳ）、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理を実行する（ステップＳＥ９０６）。当該設定処理の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０７と同様である。
【８９５５】

その後、設定確認中表示データを第６表示データバッファ４７１に設定する（ステップＳＥ９０７）。この設定確認中表示データは設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了するまでは第６表示データバッファ４７１にて格納され続け、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する場合に「０」クリアされる。

【８９５６】

設定確認中表示データは第２特図表示部４２６に設定確認中表示を行わせるための表示データである。設定確認中表示は、遊技回において第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示が行われる場合に表示される表示内容に含まれておらず、さらに遊技回における当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果を報知するために第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の表示内容にも含まれていない。つまり、設定確認中表示は遊技が実行されている状況においては第２特図表示部４２６に表示されない表示内容となっている。さらに、設定確認中表示は、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていない状況においては第２特図表示部４２６に表示されない表示内容となっている。これにより、第２特図表示部４２６にて設定確認中表示が行われているか否かを確認することで、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であるか否かを把握することが可能となる。

【８９５７】

設定確認中表示の表示内容について具体的には、第２特図表示部４２６の全ての表示用セグメント４２６ａが発光状態となる表示内容となっている。つまり、設定確認中表示においては、遊技が行われている状況において発光状態となり得る表示用セグメント４２６ａが発光状態となるが、発光状態となる表示用セグメント４２６ａの組合せは遊技が行われている状況において選択されない組合せとなっている。なお、設定確認中表示の表示内容は上記のものに限定されることはなく、遊技が行われている状況において発光状態とならない表示用セグメント４２６ａのみが発光状態となる表示内容としてもよい。

【８９５８】

一方、本実施形態では上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３０９の処理は実行されない。したがって、本実施形態では設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において特別表示部４２９にて所定の表示が行われることはなく消灯状態が維持される。

【８９５９】

ステップＳＥ９０５にて否定判定をした場合にはステップＳＥ９０８～ステップＳＥ９１５の処理を実行する。また、ステップＳＥ９０４又はステップＳＥ９０７の処理を実行した場合にはステップＳＥ９０９～ステップＳＥ９１５の処理を実行する。これらステップＳＥ９０８～ステップＳＥ９１５の処理内容は上記第９６実施形態における第２タイマ割込み処理（図７２９）のステップＳＥ３１０～ステップＳＥ３１７と同様である。

【８９６０】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては第１特図表示部４２５にて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）の実行中であることを示す専用の表示内容である設定更新中表示が行われる。これにより、第１特図表示部４２５を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９６１】

また、設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては第２特図表示部４２６にて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）の実行中であることを示す専用の表示内容である設定確認中表示が行われる。これにより、第２特図表示部４２６を利用して設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９６２】

なお、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況

のうち一方の状況であることを報知するために、特別表示部４２９にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６３】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第１特図表示部４２５及び特別表示部４２９の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６４】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６５】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６の両方にて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６６】

また、上記実施形態の構成に加えて又は代えて、設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況のうち一方の状況であることを報知するために、普図表示部４２３ａにて遊技が行われている場合には表示されない専用の表示が行われる構成としてもよい。

【８９６７】

＜第１００実施形態＞

本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であること及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であることを報知するための構成が上記第９６実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９６８】

図７３６（ａ）は本実施形態における特別表示部４２９の構成を説明するための説明図である。

【８９６９】

特別表示部４２９には４個の発光部４８１～４８４が等間隔となるように横並びで設けられている。４個の発光部４８１～４８４のうち左端の発光部４８１はラウンド遊技が１５回実行されることを報知するための１５Ｒ表示部４８１であり、その右隣りの表示部４８２はラウンド遊技が９回実行されることを報知するための９Ｒ表示部４８２であり、その右隣りの表示部４８３はラウンド遊技が６回実行されることを報知するための６Ｒ表示部４８３であり、右端の表示部４８４は振分実行モードであることを報知するための小当たり表示部４８４である。

【８９７０】

１５Ｒ表示部４８１に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該１５Ｒ表示部４８１が１５回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す１５Ｒ明示部４８５として「１５」の数字が印字されている。９Ｒ表示部４８２に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該９Ｒ表示部４８２が９回のラウンド遊技の実行に対応していることを示す９Ｒ明示部４８６として「９」の数字が印字されている。６Ｒ表示部４８３に隣接した位置（具体的には下方の位置）に当該６Ｒ表示部４８３が６回のラウンド遊技の実行に対応してい

ることを示す６Ｒ明示部４８７として「６」の数字が印字されている。一方、小当たり表示部４８４に隣接した位置には当該小当たり表示部４８４が振分実行モードの実行に対応していることを示す明示部が設けられていない。

【８９７１】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が１５Ｒ大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は１５Ｒ表示部４８１が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態となる。また、当否判定処理及び種別判定処理の結果が第３小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで１４回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は１５Ｒ表示部４８１が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態となる。

【８９７２】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第２小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで８回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、９Ｒ表示部４８２が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は９Ｒ表示部４８２が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に９Ｒ表示部４８２が発光状態から消灯状態となる。

【８９７３】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が６Ｒ大当たり結果となり開閉実行モードが開始される場合、６Ｒ表示部４８３が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は６Ｒ表示部４８３が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に６Ｒ表示部４８３が発光状態から消灯状態となる。また、当否判定処理及び種別判定処理の結果が第１小当たり結果となったことを契機とした振分実行モードにてＶ入賞が発生したことで５回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードが開始される場合、６Ｒ表示部４８３が消灯状態から発光状態となる。そして、当該開閉実行モードが実行されている間は６Ｒ表示部４８３が発光状態に維持され、当該開閉実行モードが終了する場合に６Ｒ表示部４８３が発光状態から消灯状態となる。

【８９７４】

当否判定処理及び種別判定処理の結果が第１小当たり結果、第２小当たり結果及び第３小当たり結果のいずれかとなり振分実行モードが開始される場合、小当たり表示部４８４が消灯状態から発光状態となる。そして、当該振分実行モードが実行されている間は小当たり表示部４８４が発光状態に維持され、当該振分実行モードが終了する場合に小当たり表示部４８４が発光状態から消灯状態となる。

【８９７５】

上記構成であることにより遊技が行われている状況においては１５Ｒ表示部４８１、９Ｒ表示部４８２、６Ｒ表示部４８３及び小当たり表示部４８４のうちの複数の表示部４８１～４８４が同時に発光状態となることはない。これに対して、本実施形態では設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況及び設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況において、１５Ｒ表示部４８１、９Ｒ表示部４８２、６Ｒ表示部４８３及び小当たり表示部４８４のうちの複数の表示部４８１～４８４が同時に発光状態となる。

【８９７６】

図７３６（ｂ）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）又は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況における１５Ｒ表示部４８１、６Ｒ表示部４８３及び小当たり表示部４８４の表示内容を示すタイムチャートである。図７３６（ｂ１）は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている期間を示し、図７３６（ｂ２）は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている期間を示し、図７３６（ｂ３）は１５Ｒ表示部４８１が発光状態となっている期間を示し、図７３６（ｂ４）は６Ｒ表示部

４８３が発光状態となっている期間を示し、図７３６（ｂ５）は小当たり表示部４８４が発光状態となっている期間を示す。

【８９７７】

ｔ１のタイミングで図７３６（ｂ１）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が開始される。この場合、当該ｔ１のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ５）に示すように小当たり表示部４８４が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の発光状態は設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている間は継続される。

【８９７８】

その後、ｔ２のタイミングで図７３６（ｂ１）に示すように設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が終了する。これにより、当該ｔ２のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ５）に示すように小当たり表示部４８４が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【８９７９】

また、ｔ３のタイミングで図７３６（ｂ２）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が開始される。この場合、当該ｔ３のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が消灯状態から発光状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ４）に示すように６Ｒ表示部４８３が消灯状態から発光状態に切り換わる。そして、これら１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の発光状態は設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている間は継続される。

【８９８０】

その後、ｔ４のタイミングで図７３６（ｂ２）に示すように設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が終了する。これにより、当該ｔ４のタイミングで図７３６（ｂ３）に示すように１５Ｒ表示部４８１が発光状態から消灯状態に切り換わるとともに図７３６（ｂ４）に示すように６Ｒ表示部４８３が発光状態から消灯状態に切り換わる。

【８９８１】

上記構成によれば設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況においては１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の両方が発光状態となる。これら１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、１５Ｒ表示部４８１及び小当たり表示部４８４を利用して設定値更新処理（ステップＳＣ２１６）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９８２】

設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況においては１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の両方が発光状態となる。これら１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３の両方が発光状態となる状況は、遊技が実行されている状況を含めて設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されていない状況においては発生しない。これにより、１５Ｒ表示部４８１及び６Ｒ表示部４８３を利用して設定確認用処理（ステップＳＣ２１３）が実行されている状況であるか否かを報知することが可能となる。

【８９８３】

＜第１０１実施形態＞

本実施形態では遊技の実行内容が上記６４の実施形態と相違している。以下、上記第９６実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第９６実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【８９８４】

図７３７は本実施形態における遊技盤２４の正面図である。

【８９８５】

本実施形態であっても遊技盤２４には、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして

内レール部４０１と外レール部４０２とが取り付けられており、これら内レール部４０１と外レール部４０２とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技盤２４には、前後方向に貫通する大小複数の開口部が形成されている。各開口部には一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、特電入賞装置４１６、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３等がそれぞれ設けられている。また、遊技領域ＰＡは可変表示ユニット４２１により上側領域ＰＡ１、左側領域ＰＡ２、右側領域ＰＡ３及び下側領域ＰＡ４に区画されている。一般入賞部４１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３、スルー入賞部４１４、特電入賞装置４１６、可変表示ユニット４２１、特図ユニット４２２及び普図ユニット４２３の構成は上記第９６実施形態と同一であるとともに遊技領域ＰＡにおける配置位置も上記第９６実施形態と同一である。但し、本実施形態では上記第９６実施形態における振分入賞装置４１５は設けられていない。

【８９８６】

スルー入賞部４１４への遊技球の入球が発生したとしても遊技球の払い出しは実行されない。一方、一般入賞部４１１１、第１作動部４１２、第２作動部４１３及び特電入賞装置４１６のいずれかへの遊技球の入球が発生した場合、遊技者が使用可能な遊技媒体数を増加させるべく所定数の遊技球の払い出しが実行される。当該賞球個数について具体的には、一般入賞部４１１への遊技球の入球が発生した場合には１０個の遊技球の払い出しが実行され、第１作動部４１２への遊技球の入球が発生した場合には３個の遊技球の払い出しが実行され、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合には１個の遊技球の払い出しが実行され、特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生した場合には１５個の遊技球の払い出しが実行される。

【８９８７】

右側領域ＰＡ３におけるスルー入賞部４１４よりも上方の領域に、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の全てをスルー入賞部４１４に誘導する第１誘導釘４９１ａが設けられている。第１誘導釘４９１ａが設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は全てスルー入賞部４１４を通過することとなる。但し、スルー入賞部４１４に入賞した遊技球はそのまま右側領域ＰＡ３の流下を継続することとなるため、右側領域ＰＡ３においてスルー入賞部４１４よりも下流側に設けられた第２作動部４１３及び特電入賞装置４１６への入賞が発生し得る。なお、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球が全てスルー入賞部４１４に入賞する構成に限定されることはなく、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球は９／１０の確率といったように高い確率でスルー入賞部４１４に入賞する構成としてもよい。

【８９８８】

右側領域ＰＡ３におけるスルー入賞部４１４よりも下方であって第２作動部４１３よりも上方の領域に、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球の全てを第２作動部４１３に誘導する第２誘導釘４９１ｂが設けられている。第２誘導釘４９１ｂが設けられていることにより、右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は全て第２作動部４１３のカバー部材４３９によって形成された通路部４３９ａに確実に流入することとなる。したがって、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が誘導状態である状況において右側領域ＰＡ３に流入して第２誘導釘４９１ｂにより第２作動部４１３に誘導された遊技球は確実に第２作動部４１３に入球することとなる。一方、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である状況において右側領域ＰＡ３に流入して第２誘導釘４９１ｂにより第２作動部４１３に誘導された遊技球は第２作動部４１３のカバー部材４３９による通路部４３９ａに流入するものの第２作動部４１３に入球しない。この遊技球は通路部４３９ａを通過して第２作動部４１３よりも下流側を流下することとなる。例えば特電入賞装置４１６が開放状態となっている場合にはこの遊技球は高い確率で特電入賞装置４１６に入球することとなる。なお、特電入賞装置４１６が開放状態となっている場合にはこの遊技球が確実に特電入賞装置４１６に入球する構成としてもよい。

【８９８９】

上記構成において、第２作動部４１３への遊技球の入球が発生した場合における遊技球の

払出個数は１個であるため第２作動部４１３への入球が頻繁に発生したとしても実質的に遊技者が所有している遊技球は増加しない。一方、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である場合には第２誘導釘４９１ｂに誘導された遊技球であっても第２作動部４１３に入球しない。したがって、サポートモードが高頻度サポートモードとなり誘導ユニット４３２が高い頻度で誘導状態となる状況であったとしても、開閉実行モードが発生して特電入賞装置４１６への遊技球の入球が発生しない限り、遊技者が所有している遊技球が減りづらくなったとしても増加はしない。

【８９９０】

次に、主側ＣＰＵ６３にて各種抽選を行うための電気的な構成について図７３８を用いて説明する。

【８９９１】

主側ＣＰＵ６３は遊技に際し各種カウンタ情報を用いて、当たり発生抽選、特図表示部４２５，４２６の表示の設定、図柄表示装置４２４の図柄表示の設定、普図表示部４２３ａの表示の設定などを行うこととしており、具体的には、図７３８に示すように、当たり発生の抽選に使用する当たり乱数カウンタＣ１と、大当たり種別を判定する際に使用する種別カウンタＣ２と、図柄表示装置４２４が外れ変動する際のリーチ発生抽選に使用するリーチ乱数カウンタＣ３と、当たり乱数カウンタＣ１の初期値設定に使用する乱数初期値カウンタＣＩＮＩと、特図表示部４２５，４２６及び図柄表示装置４２４における遊技機の表示継続期間を決定する変動種別カウンタＣＳと、を用いることとしている。さらに、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導実行状態とするか否かの抽選に使用する普電役物開放カウンタＣ４を用いることとしている。なお、上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、主側ＲＡＭ６５の各種カウンタエリア６５ｂに設けられている。

【８９９２】

各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４は、その更新の都度前回値に１が加算され、最大値に達した後に「０」に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは短時間間隔で更新される。当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３に対応した情報は、第１作動部４１２又は第２作動部４１３への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた特図保留エリア４５１に格納される。特図保留エリア４５１は、第１特図保留エリア４５２と、第２特図保留エリア４５３と、特図用の実行エリア４９２とを備えている。

【８９９３】

第１特図保留エリア４５２は第１エリア４５２ａ、第２エリア４５２ｂ、第３エリア４５２ｃ及び第４エリア４５２ｄを備えており、第１作動部４１２への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５２ａ～４５２ｄに格納される。この場合、第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄには、第１作動部４１２への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５２ａ→第２エリア４５２ｂ→第３エリア４５２ｃ→第４エリア４５２ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５２ａ～４５２ｄが設けられていることにより、第１作動部４１２への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第１特図保留エリア４５２において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８９９４】

第２特図保留エリア４５３は第１エリア４５３ａ、第２エリア４５３ｂ、第３エリア４５３ｃ及び第４エリア４５３ｄを備えており、第２作動部４１３への入賞履歴に合わせて、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報が特図側の保留情報として、いずれかのエリア４５３ａ～４５３ｄに格納される。この場合、第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄには、第２作動部４１３への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５３ａ→第２エリア４５３ｂ→第３エリア４５３ｃ→第４エリア４５３ｄの順に各数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つの

エリア４５３ａ～４５３ｄが設けられていることにより、第２作動部４１３への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、第２特図保留エリア４５３において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８９９５】

特図用の実行エリア４９２は第１特図用の実行エリア４９３と第２特図用の実行エリア４９４とを備えている。第１特図用の実行エリア４９３は第１特図表示部４２５にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第１特図側の保留情報が格納されるエリアである。第２特図用の実行エリア４９４は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を開始する際に、特図用の当否判定処理や種別判定処理などを行う対象の第２特図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、第１特図表示部４２５における絵柄の変動表示を開始する際には、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納された第１特図側の保留情報が第１特図用の実行エリア４９３に移動される。一方、第２特図表示部４２６における絵柄の変動表示を開始する際には、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに格納された第２特図側の保留情報が第２特図用の実行エリア４９４に移動される。

【８９９６】

普電役物開放カウンタＣ４に対応した情報は、スルー入賞部４１４への入賞が発生した場合に、主側ＲＡＭ６５に設けられた普図保留エリア４５５に格納される。普図保留エリア４５５は、第１エリア４５５ａ、第２エリア４５５ｂ、第３エリア４５５ｃ及び第４エリア４５５ｄを備えており、スルー入賞部４１４への入賞履歴に合わせて、普電役物開放カウンタＣ４の数値情報が普図側の保留情報として、いずれかのエリア４５５ａ～４５５ｄに格納される。この場合、第１エリア４５５ａ～第４エリア４５５ｄには、スルー入賞部４１４への入賞が複数回連続して発生した場合に、第１エリア４５５ａ→第２エリア４５５ｂ→第３エリア４５５ｃ→第４エリア４５５ｄの順に数値情報が時系列的に格納されていく。このように４つのエリア４５５ａ～４５５ｄが設けられていることにより、スルー入賞部４１４への遊技球の入賞履歴が最大４個まで保留記憶されるようになっている。なお、普図保留エリア４５５において保留記憶可能な数は、４個に限定されることはなく任意であり、２個、３個又は５個以上といったように他の複数であってもよく、単数であってもよい。

【８９９７】

普図保留エリア４５５には、普図用の実行エリア４５６が設けられている。普図用の実行エリア４５６は、普図表示部４２３ａにて変動表示を開始する際に、誘導ユニット４３２を誘導状態とするか否かを決定するための誘導状態抽選を行う対象の普図側の保留情報が格納されるエリアである。具体的には、普図表示部４２３ａの変動表示を開始する際には、普図保留エリア４５５の第１エリア４５５ａに格納された普図側の保留情報が普図用の実行エリア４５６に移動される。

【８９９８】

上記各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＩＮＩ，ＣＳ，Ｃ４のうちリーチ乱数カウンタＣ３、乱数初期値カウンタＣＩＮＩ及び普電役物開放カウンタＣ４に関する構成は上記第９６実施形態と同一である。一方、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに関する構成は上記第９６実施形態と相違している。以下、これら当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及び変動種別カウンタＣＳに関する構成について説明する。なお、本実施形態では小当たり結果に対応する遊技回では図柄表示装置４２４においてリーチ表示が発生することはなく、さらに図柄の変動表示後に同一図柄の組合せが停止表示されない。

【８９９９】

まず当たり乱数カウンタＣ１について説明する。当たり乱数カウンタＣ１は、０～９９９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。特に当たり乱数カウンタＣ１が１周した場合、その時点の乱数初期値カウンタＣＩＮＩの

値が当該当たり乱数カウンタＣ１の初期値として読み込まれる。なお、乱数初期値カウンタＣＩＮＩは、当たり乱数カウンタＣ１と同様のループカウンタである（値＝０～９９９９）。当たり乱数カウンタＣ１は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された当たり乱数カウンタＣ１の数値情報を利用して当否判定処理が行われる。

【９０００】

当否判定処理に際して当選となる乱数の値は、主側ＲＯＭ６４に当否テーブルとして記憶されている。当否テーブルとして、第１特図側の保留情報に対応させて第１当否テーブル４９５，４９６が設けられているとともに、第２特図側の保留情報に対応させて第２当否テーブル４９７，４９８が設けられている。また、本実施形態では当否抽選モードとして、大当たり結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在している。

【９００１】

図７３９（ａ）は低確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第１当否テーブル４９５を説明するための説明図であり、図７３９（ｂ）は高確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第１当否テーブル４９６を説明するための説明図であり、図７３９（ｃ）は低確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第２当否テーブル４９７を説明するための説明図であり、図７３９（ｄ）は高確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第２当否テーブル４９８を説明するための説明図である。

【９００２】

図７３９（ａ）～図７３９（ｄ）に示すように上記第９６実施形態と同様に当否判定処理の結果として、大当たり結果と、小当たり結果と、外れ結果とが存在している。大当たり結果は、複数回のラウンド遊技が実行される開閉実行モードへの移行契機となるとともに、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機となり得る当否結果である。小当たり結果は、特電入賞装置４１６が開閉制御される開閉実行モードへの移行契機となる一方、当否抽選モード及びサポートモードの移行契機とならない当否結果である。外れ結果は、開閉実行モードの移行契機とならずに、さらに当否抽選モード及びサポートモードについても移行契機とならない当否結果である。

【９００３】

図７３９（ａ）に示すように低確率時の第１当否テーブル４９５には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９００４】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ

１の数値情報の数として８９４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４０個が設定されている。

【９００５】

図７３９（ｂ）に示すように高確率時の第１当否テーブル４９６には当否判定の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９００６】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８５００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４８０個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４６０個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４４０個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４２０個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８４００個が設定されている。

【９００７】

「設定１」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２０である。「設定２」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１

０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第１特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。

【９００８】

一方、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となる１／１０である。また、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる１／１０となる。つまり、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。また、第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。但し、第１特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく外れ結果となる確率が最も高い確率となっている。さらに言うと第１特図側の保留情報を契機とした場合に外れ結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び小当たり結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【９００９】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【９０１０】

図７３９（ｃ）に示すように低確率時の第２当否テーブル４９７には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９０１１】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定

値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されている。

【９０１２】

図７３９（ｄ）に示すように高確率時の第２当否テーブル４９８には当否判定処理の結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９０１３】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８０個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として４０個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２０個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は０個となっている。

【９０１４】

「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２０である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第２特図側の保留

情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【９０１５】

一方、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となる約１／１．０６である。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる１／１．０６となる。つまり、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うと第２特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【９０１６】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【９０１７】

上記のとおり第１特図側の保留情報を契機とした場合及び第２特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高くなるように設定されていることにより高い設定値ほど遊技者にとって有利となる。また、開閉実行モードは単位時間当たりにおける遊技者の持ち球の増加量が最も多くなる期間であり、当該開閉実行モードの移行契機となる大当たり結果の確率が設定値に応じて変動することにより、設定値に対する遊技者の注目度を高めることが可能となる。

【９０１８】

また、低確率モードよりも高確率モードの方が大当たり結果となる確率が高くなる構成において、いずれの「設定１」～「設定６」のいずれであっても高確率モードにおいて大当たり結果となる確率は低確率モードにおいて大当たり結果となる確率に対して「１」よりも大きい数である一定数倍（具体的には１０倍）高い確率となっている。これにより、いずれの設定状態であっても低確率モードと高確率モードとの間における大当たり結果となる確率の変動率を一定とすることが可能となる。

【９０１９】

また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。これにより、第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで大当たり結果の発生確率に差異が生じな

いようにすることが可能となる。
【９０２０】
また、第１特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずであっても同一となっている。また、第２特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるとともに当否抽選モードが低確率モード及び高確率モードのいずであっても同一となっている。これにより、、遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。
【９０２１】
その一方、小当たり結果となる確率は第２特図側の保留情報を契機とした場合の方が第１特図側の保留情報を契機とした場合よりも高い確率となっている。これにより、第１特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合と第２特図側の保留情報を契機とした遊技回が実行される場合とで小当たり結果の発生頻度を異ならせることが可能となる。
【９０２２】
また、第１当否テーブル４９５，４９６にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第１特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。
【９０２３】
また、第２当否テーブル４９７，４９８にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定６」であって高確率モードである場合に第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況において外れ結果となる確率は０％となっている。これにより、「設定６」であって高確率モードである場合に第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況における大当たり結果及び小当たり結果の合成確率を好適に高めることが可能となる。
【９０２４】
次に、種別カウンタＣ２について説明する。種別カウンタＣ２は、０～２９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。種別カウンタＣ２は定期的に更新され、遊技球が第１作動部４１２又は第２作動部４１３に入賞したタイミングで主側ＲＡＭ６５の特図保留エリア４５１に格納される。そして、この格納された種別カウンタＣ２の値を利用して種別判定処理が行われる。
【９０２５】
種別カウンタＣ２を利用した種別判定処理は、当否判定処理において大当たり結果となった場合に行われる。一方、当否判定処理において小当たり結果となった場合には種別判定処理は行われない。つまり、本実施形態では大当たり結果が複数種類設定されているのに対して小当たり結果は１種類のみ設定されている。当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、主側ＲＯＭ６４に予め記憶された種別テーブル４９９及び種別カウンタＣ２を利用して大当たり結果の種類が選択される。以下、各種類の大当たり結果の内容及び小当たり結果の内容について説明する。

【９０２６】
図７４０（ａ）は第１特図側の保留情報又は第２特図側の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に大当たり結果の種類を振り分けるために参照される種別テーブル４９９を説明するための説明図である。また、図７４０（ｂ）は複数種類の大当たり結果のそれぞれの内容及び１種類の小当たり結果の内容を説明するための説明図である。
【９０２７】
種別テーブル４９９は第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照されるとともに、第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合に参照される。つまり、第１特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合及び第２特図用の保留情報を契機とした当否判定処理において大当たり結果が選択された場合のいずれであっても、同一の種別テーブル４９９が参照される。
【９０２８】
種別テーブル４９９には図７４０（ａ）に示すように、大当たり結果の種類として、６Ｒ通常大当たり結果と６Ｒ高確大当たり結果と１６Ｒ高確大当たり結果とが設定されている。そして、「０～１０」の種別カウンタＣ２の数値情報が６Ｒ通常大当たり結果に対応しており、「１１～２６」の種別カウンタＣ２の数値情報が６Ｒ高確大当たり結果に対応しており、「２７～２９」の種別カウンタＣ２の数値情報が１６Ｒ高確大当たり結果に対応している。つまり、当否判定処理において大当たり結果が選択された場合には、１１／３０の確率で６Ｒ通常大当たり結果が選択され、１６／３０の確率で６Ｒ高確大当たり結果が選択され、３／３０の確率で１６Ｒ高確大当たり結果が選択される。
【９０２９】
６Ｒ通常大当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が６回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく低確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。但し、この高頻度サポートモードは第１特図側の保留情報を契機とした遊技回及び第２特図側の保留情報を契機とした遊技回の合計回数が５０回実行された場合には終了して低頻度サポートモードに移行する。
【９０３０】
なお、ラウンド遊技は上記第９６実施形態と同様に、特電入賞装置４１６の開閉回数が上限回数となること、及び予め定められた上限入賞個数の遊技球が特電入賞装置４１６に入賞することのいずれか一方の条件が満たされるまで継続する遊技のことである。本実施形態では１回のラウンド遊技において特電入賞装置４１６の開閉が１回行われるとともに、各ラウンド遊技における開放継続期間が２９秒に設定されている。また、特電入賞装置４１６への上限入賞個数は１０個に設定されている。発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、ラウンド遊技の開放継続期間は遊技球の発射周期と１回のラウンド遊技の上限入賞個数との積よりも長い時間に設定されていることとなる。よって、各ラウンド遊技において特電入賞装置４１６に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することを期待することができる。
【９０３１】
６Ｒ高確大当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が６回発生する。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく高頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び高頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び高頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるも

ののの、その終了基準回数が大当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び高頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

【９０３２】

１６Ｒ高確大当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードではラウンド遊技が１６回発生する。したがって、少なくともラウンド遊技の実行回数という点で１６Ｒ高確大当たり結果は最も有利な大当たり結果となっている。また、開閉実行モードが終了した後は当該開閉実行モードの開始前における当否抽選モードに関係なく高確率モードとなるとともに、当該開閉実行モードの開始前におけるサポートモードに関係なく低頻度サポートモードとなる。これら高確率モード及び低頻度サポートモードは次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで継続する。但し、これに限定されることはなくこれら高確率モード及び低頻度サポートモードは遊技回の実行回数が終了基準回数に到達した場合に終了することとなるものの、その終了基準回数が大当たり結果となる確率に比べて非常に多い回数であることにより実質的に次回の大当たり結果となる遊技回が終了するまで高確率モード及び低頻度サポートモードが継続する構成としてもよい。

【９０３３】

小当たり結果となった場合、図７４０（ｂ）に示すようにその後の開閉実行モードでは特電入賞装置４１６が１回開放される。この１回の開放回は２秒が経過すること及び特電入賞装置４１６への入賞個数が１０個に到達したことのいずれか一方の条件が成立した場合に終了する。この場合に、既に説明したとおり発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、当該開放回の開放継続期間は遊技球の発射周期と当該開放回の上限入賞個数との積よりも短い時間に設定されていることとなる。よって、当該開放回においては基本的に特電入賞装置４１６に上限入賞個数以上の遊技球が入賞することはなく、開放継続期間である２秒が経過することで特電入賞装置４１６が閉鎖状態となる。また、小当たり結果が発生したとしても当否抽選モード及びサポートモードは開閉実行モードの開始前におけるモードが維持される。

【９０３４】

既に説明したとおり第１特図側の保留情報を契機とした場合及び第２特図側の保留情報を契機とした場合のいずれであっても当否判定処理において小当たり結果が選択され得る。但し、第２特図側の保留情報を契機とした場合の方が第１特図側の保留情報を契機とした場合よりも小当たり結果が選択される確率が高い。より詳細には、第２特図側の保留情報を契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率は大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率であるのに対して、第１特図側の保留情報を契機とした場合には当否判定処理において小当たり結果が選択される確率よりも外れ結果が選択される確率の方が高い。したがって、第２作動部４１３への入賞頻度が高くなる高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも単位発射個数当たりで小当たり結果となる確率が高くなる。しかしながら、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となった場合に特電入賞装置４１６への入賞が発生する遊技球の期待個数は低頻度サポートモードの方が高頻度サポートモードよりも多い。このような事象が発生する理由について以下に説明する。

【９０３５】

図７４０（ｃ）はサポートモードの内容を説明するための説明図である。低頻度サポートモード及び高頻度サポートモードのいずれであっても、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２を誘導状態に制御するか否かを決定するための誘導状態抽選において誘導状態当選となる確率は９５％で同一となっている。但し、これに限定されることはなく誘導状態当選となる確率が低頻度サポートモードと高頻度サポートモードとで略同一である構成としてもよく、高頻度サポートモードの方が低頻度サポートモードよりも誘導状態当選となる確率が高い構成としてもよい。

【９０３６】

誘導状態抽選が実行された場合に実行される普図表示部４２３ａにおける絵柄の変動表示の表示継続期間は、低頻度サポートモードである場合には４秒であるのに対して、高頻度サポートモードである場合には０．１秒である。普図表示部４２３ａにて絵柄の変動表示が行われている間は普図保留エリア４５５に普図側の保留情報が保留記憶されていたとしても第２作動部４１３の誘導ユニット４３２は誘導状態とならない。そして、第２作動部４１３の誘導ユニット４３２が非誘導状態である場合には、右側領域ＰＡ３に流入した遊技球が第２作動部４１３の下流側に存在している特電入賞装置４１６の位置に到達し得る。

【９０３７】

誘導状態当選となった場合における誘導ユニット４３２の誘導状態の実行態様は、低頻度サポートモードである場合には誘導ユニット４３２が２秒に亘って１回のみ誘導状態となるのに対して、高頻度サポートモードである場合には誘導ユニット４３２が６秒に亘って１回のみ誘導状態となる。なお、誘導ユニット４３２の誘導状態は第２作動部４１３への入賞個数が上限入賞個数である１０個に到達した場合にも終了することとなるが、既に説明したとおり発射操作装置２８が遊技者により操作されている状況では０．６秒に１個の遊技球が遊技領域ＰＡに向けて発射されるように遊技球発射機構２７が駆動制御されるため、低頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が２秒に亘って誘導状態となるとともに高頻度サポートモードであれば誘導ユニット４３２が６秒に亘って誘導状態となる。

【９０３８】

上記構成であることにより高頻度サポートモードにおいては誘導ユニット４３２の誘導状態当選となる確率が９５％という高確率であるとともに普図表示部４２３ａにおける絵柄の表示継続期間が０．１秒という遊技球の発射周期よりも短い時間であり、さらに誘導状態においては６秒に亘って誘導ユニット４３２が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部４１４に入賞するとともに誘導ユニット４３２が誘導状態であれば基本的に第２作動部４１３に入賞する。したがって、高頻度サポートモードにおいては右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射が継続された場合には基本的に誘導ユニット４３２が誘導状態となっているとともに第２作動部４１３への入賞が発生することで第２作動部４１３よりも下流側に遊技球が流入しない。よって、高頻度サポートモードである場合には第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生するものの、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果が発生して特電入賞装置４１６が開放状態となったとしても当該特電入賞装置４１６に入球可能な位置に遊技球が到達しないため特電入賞装置４１６への入賞は基本的に発生しない。ちなみに、第２作動部４１３への入賞が発生したとしても払い出される遊技球の個数は１個であるため、高頻度サポートモードにおいて第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生したとしても遊技者が所有している遊技球は増加しない。

【９０３９】

一方、低頻度サポートモードにおいては誘導ユニット４３２の誘導状態当選となる確率が９５％という高確率であるとともに普図表示部４２３ａにおける絵柄の表示継続期間が４秒という遊技球の発射周期よりも長い時間であり、さらに誘導状態においては２秒に亘って誘導ユニット４３２が誘導状態となる。また、既に説明したとおり右側領域ＰＡ３を流下する遊技球は、基本的にスルー入賞部４１４に入賞するとともに誘導ユニット４３２が誘導状態であれば基本的に第２作動部４１３に入賞する。したがって、低頻度サポートモードにおいては右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射が継続された場合には誘導ユニット４３２が誘導状態となることで第２作動部４１３への入賞は発生し得るものの第２作動部４１３よりも下流側の特電入賞装置４１６の位置に遊技球が到達し得る。よって、低頻度サポートモードである場合には第２作動部４１３への入賞頻度は高頻度サポートモードよりも低くなるものの、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生し得る。

【９０４０】

低頻度サポートモードにおいては第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となったことで開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生し得る構成において、

第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間を当否抽選モードが低確率モードである場合と高確率モードである場合とで相違させることにより、低確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように発射操作を行ったとしても単位時間当たりの利益が極端に低くなる一方、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように発射操作を行った場合には単位時間当たりの利益が高くなる構成としている。以下、当該構成について説明する。

【９０４１】

変動種別カウンタＣＳは、例えば０～９９の範囲内で順に１ずつ加算され、最大値に達した後に「０」に戻る構成となっている。変動種別カウンタＣＳは、特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の表示継続期間（すなわち絵柄の変動表示期間）と図柄表示装置４２４における図柄の表示継続期間（すなわち図柄の変動表示期間）とを主側ＣＰＵ６３において決定する上で用いられる（これら表示継続期間を遊技回の表示継続期間ともいう）。変動種別カウンタＣＳは繰り返し更新され、特図表示部４２５，４２６における変動表示の開始時及び図柄表示装置４２４による図柄の変動開始時における変動パターン決定に際して取得される。遊技回の表示継続期間の設定態様について図７４１の説明図を参照しながら説明する。なお、図７４１における「０～９９」の数字は変動種別カウンタＣＳの値に対応している。

【９０４２】

低確率モードにおいて第１特図表示部４２５における遊技回の表示継続期間の設定態様は通常設定態様となる。通常設定態様においては、図７４１に示すように、当否判定処理の結果が外れ結果であってリーチ演出が発生しない完全外れ時であれば、第１特図保留エリア４５２に上限個数（具体的には４個）の第１特図側の保留情報が記憶されている状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として２秒が選択され、第１特図保留エリア４５２に上限個数の第１特図側の保留情報が記憶されていない状況にて新たな遊技回が開始される場合には遊技回の表示継続期間として１０秒、２０秒及び３０秒のいずれかが選択される。また、通常設定態様において当否判定処理の結果が外れ結果ではあるもののリーチ演出が発生する外れリーチ時の場合、当否判定処理の結果が大当たり結果である場合及び当否判定処理の結果が小当たり結果である場合のいずれかである場合には、遊技回の表示継続期間として２０秒、３０秒、４０秒、５０秒、１分、１分３０秒及び２分のいずれかが選択される。この場合、大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長い継続期間が選択され易くなっているとともに、選択される平均継続期間も大当たり結果又は小当たり結果の方が外れリーチ時よりも長くなっている。

【９０４３】

一方、低確率モードにおいて第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間の設定態様は長期間設定態様となる。長期間設定態様においては、選択される遊技回の表示継続期間は１種類のみとなっており、対象となる遊技回の当否判定結果及び種別判定結果に関係なくその１種類の遊技回の表示継続期間が選択される。この選択される遊技回の表示継続期間は１０分となっている。当該表示継続期間は、通常選択態様において選択される最長の遊技回の表示継続期間である２分よりも長い時間となっている。これにより、低確率モードにおいては第２特図表示部４２６における遊技回の実行頻度が第１特図表示部４２５における遊技回の実行頻度よりも低くなる。

【９０４４】

高確率モードでは遊技回の表示継続期間の設定態様が低確率モードと異なっている。具体的には、高確率モードにおいて第１特図表示部４２５における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果である場合にはリーチ演出が発生するか否かに関係なく１種類のみが選択対象となり、当否判定結果が大当たり結果又は小当たり結果である場合にも１種類のみが選択対象となる。この場合、大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間は外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間よりも長く設定されており、具体的には外れ結果となる場合における遊技回の表示継続期間が１０秒であるのに対して大当たり結果又は小当たり結果となる場合における遊技回の表示継続期間

が３０秒となっている。
【９０４５】
高確率モードにおいて第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間は、当否判定結果が外れ結果又は小当たり結果である場合には９／１０の確率で０．５秒が選択され１／１０の確率で１分３０秒が選択される。一方、当否判定結果が大当たり結果である場合には１分３０秒の１種類のみが選択対象となる。
【９０４６】
高確率モードにおいて第２特図表示部４２６にて遊技回が実行される場合であって小当たり結果となる場合には遊技回の表示継続期間が高い確率で０．５秒となることにより、遊技回の最終停止期間を含めて当該遊技回の合計期間は１秒となる。これに対して、既に説明したとおり低頻度サポートモードにおいては普図表示部４２３ａの表示継続期間が４秒であるとともに誘導ユニット４３２の誘導状態が継続する期間が２秒であり、さらに第２作動部４１３への入賞が発生した場合には高い確率で小当たり結果となるとともに小当たり結果となった場合の開閉実行モードにおいて特電入賞装置４１６が開放状態となる期間は２秒である。そうすると高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生する頻度が他の状況よりも高くなる。そして、この入賞頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。
【９０４７】
高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況を生じさせる契機は既に説明したとおり１６Ｒ高確大当たり結果である。また、１６Ｒ高確大当たり結果となった場合にはラウンド遊技が１６回発生する開閉実行モードが行われた後に新たに大当たり結果が発生するまでは高確率モードであって低頻度サポートモードとなる状況が継続する。そして、上記のとおり高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行うことで小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞が発生する頻度は、高確率モードであって低頻度サポートモードである状況において右側領域ＰＡ３を流下するように遊技球の発射操作を行った場合には遊技者が所有する遊技球の個数が増加する入賞頻度に設定されている。したがって、１６Ｒ高確大当たり結果となり開閉実行モードが終了した後は新たに大当たり結果が発生するまでに実行された第２特図表示部４２６における遊技回の回数が多いほど遊技者が所有する遊技球の個数が増加することとなる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待することとなる。
【９０４８】
大当たり結果が発生したとしてもそれが１６Ｒ高確大当たり結果であれば、ラウンド遊技が１６回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって低頻度サポートモードである状況が再度発生することとなる。よって、遊技者は大当たり結果が発生しないことを期待しながらも、大当たり結果となるのであれば１６Ｒ高確大当たり結果となることを期待することとなる。
【９０４９】
６Ｒ高確大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が６回発生する開閉実行モードが行われた後に高確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況は大当たり結果が新たに発生するまで継続する。当該状況においては既に説明したとおり右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞は基本的に発生しない。したがって、当該状況においては遊技者が所有する遊技球の個数を増加させることはできないもののあまり減らさないようにしながら次回の大当たり結果を発生させることが可能となる。よって、当該状況において遊技者は大当たり結果が早期に発生することを期待することとなる。

【９０５０】
６Ｒ通常大当たり結果が発生した場合にはラウンド遊技が６回発生する開閉実行モードが行われた後に低確率モードであって高頻度サポートモードである状況となる。当該状況においても右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行うことで第２作動部４１３への入賞が高頻度で発生するものの小当たり結果を契機として開放状態となっている特電入賞装置４１６への入賞は基本的に発生しない。但し、当否抽選モードは低確率モードであるとともに遊技回の実行回数が５０回となることで高頻度サポートモードが終了して低頻度サポートモードに移行する。したがって、当該状況においては、遊技者が所有する遊技球の個数をあまり減らさないようにしながら遊技を行うことができる範囲において次回の大当たり結果が発生することを遊技者は期待することとなる。

【９０５１】
低確率モードであって低頻度サポートモードとなった場合には右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても第２特図表示部４２６における遊技回の表示継続期間は極端に長い１０分となる。この場合、右側領域ＰＡ３を遊技球が流下するように発射操作を行ったとしても遊技の消化効率が悪くなるため、遊技者は左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作を行うこととなる。左側領域ＰＡ２を遊技球が流下するように発射操作が行われることで第１特図表示部４２５における遊技回が実行されることとなる。この場合の遊技回の表示継続期間は既に説明したとおり通常設定態様となる。

【９０５２】
＜第１特図特電制御処理及び第２特図特電制御処理＞
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される第１特図特電制御処理及び第２特図特電制御処理について説明する。本実施形態では上記第９６実施形態と異なり、第１特図表示部４２５において遊技回が実行されている状況であっても第２特図表示部４２６において遊技回が開始され得るとともに、第２特図表示部４２６において遊技回が実行されている状況であっても第１特図表示部４２５において遊技回が開始され得る。したがって、第１特図表示部４２５についての特図特電制御処理として第１特図特電制御処理が設定されているとともに、第２特図表示部４２６についての特図特電制御処理として第２特図特電制御処理が設定されている。これら第１特図特電制御処理及び第２特図特電制御処理は上記第９６実施形態における特図特電制御処理の代わりに実行されるものであり、第１タイマ割込み処理（図６３８）におけるステップＳ８９１３にて実行される。

【９０５３】
図７４２は第１特図特電制御処理を示すフローチャートであり、図７４３は第２特図特電制御処理を示すフローチャートである。なお、第１特図特電制御処理におけるステップＳＦ１０１～ステップＳＦ１１１の処理及び第２特図特電制御処理におけるステップＳＦ２０１～ステップＳＦ２１１の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９０５４】
第１特図特電制御処理（図７４２）ではまず第１特図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＦ１０１）。当該取得処理では第１作動部４１２への入賞が発生している場合、第１特図保留エリア４５２に記憶されている第１特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第１特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第１特図側の保留情報として、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａ～第４エリア４５２ｄにおける第１特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第１特図側の保留情報を取得した場合には、第１特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第１特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。

【９０５５】
第２特図特電制御処理（図７４３）ではまず第２特図側の保留情報の取得処理を実行する（ステップＳＦ２０１）。当該取得処理では第２作動部４１３への入賞が発生している場合、第２特図保留エリア４５３に記憶されている第２特図側の保留情報の数が上限記憶数（具体的には４個）未満であることを条件として、第２特図側の保留情報の格納処理を実行する。当該格納処理では、当たり乱数カウンタＣ１、種別カウンタＣ２及びリーチ乱数カウンタＣ３の各数値情報を第２特図側の保留情報として、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａ～第４エリア４５３ｄにおける第２特図側の保留情報が記憶されていないエリアのうち消化順序が早い側のエリアに格納する。なお、第２特図側の保留情報を取得した場合には、第２特図側の保留情報の個数が今回増加したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、第２特図側の保留情報を取得した場合には、保留増加コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の新たな取得に対応させて更新される。
【９０５６】
第１特図特電制御処理（図７４２）及び第２特図特電制御処理（図７４３）の説明に戻り、保留情報の取得処理（ステップＳＦ１０１又はステップＳＦ２０１）を実行した後は、主側ＲＯＭ６４に記憶されている特図特電アドレステーブルを読み出す（ステップＳＦ１０１、ステップＳＦ２０２）。そして、第１特図特電制御処理（図７４２）であれば特図特電アドレステーブルから第１特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＦ１０３）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＦ１０４）。また、第２特図特電制御処理（図７４３）であれば特図特電アドレステーブルから第２特図特電カウンタの数値情報に対応した開始アドレスを取得し（ステップＳＦ２０３）、その取得した開始アドレスの示す処理にジャンプする（ステップＳＦ２０４）。
【９０５７】
第１特図特電カウンタは、第１特図特電制御処理（図７４２）におけるステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１１１の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタである。第２特図特電カウンタは、第２特図特電制御処理（図７４３）におけるステップＳＦ２０５～ステップＳＦ２１１の各処理のうちいずれを実行すべきであるかを主側ＣＰＵ６３にて把握するためのカウンタである。特図特電アドレステーブルには、第１特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１１１の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されているとともに第２特図特電カウンタの数値情報に対応させてステップＳＦ２０５～ステップＳＦ２１１の各処理を実行するためのプログラムにおける開始アドレスが設定されている。
【９０５８】
第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「０」である場合にはステップＳＦ１０５又はステップＳＦ２０５の特図変動開始処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「１」である場合にはステップＳＦ１０６又はステップＳＦ２０６の特図変動中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「２」である場合にはステップＳＦ１０７又はステップＳＦ２０７の特図確定中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「３」である場合にはステップＳＦ１０８又はステップＳＦ２０８の特電開始処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「４」である場合にはステップＳＦ１０９又はステップＳＦ２０９の特電開放中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「５」である場合にはステップＳＦ１１０又はステップＳＦ２１０の特電閉鎖中処理にジャンプし、第１特図特電カウンタ又は第２特図特電カウンタの値が「６」である場合にはステップＳＦ１１１又はステップＳＦ２１１の特電終了処理にジャンプする。以下、ステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１１１及びステップＳＦ

２０５～ステップＳＦ２１１の各処理について個別に説明する。
【９０５９】
＜特図変動開始処理＞
まずステップＳＦ１０５及びステップＳＦ２０５の特図変動開始処理について、図７４４のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図変動開始処理におけるステップＳＦ３０１～ステップＳＦ３１７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【９０６０】
特図変動開始処理では、まず今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されているか否かを判定する（ステップＳＦ３０１）。既に説明したとおり第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち一方において遊技回が実行されている状況であっても他方において遊技回が実行され得る。この場合に、ステップＳＦ３０１が実行され、今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側において開閉実行モード用の処理が実行されている場合にはステップＳＦ３０２以降の処理が実行されずに新たな遊技回の開始が規制される。これにより、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち一方における遊技回を契機として開閉実行モードが実行されている状況においては、他方における遊技回が新たに開始されないように規制される。よって、開閉実行モードへの遊技者の注目度を高めることが可能となる。なお、今回が第１特図特電制御処理（図７４２）における特図変動開始処理であれば第２特図特電カウンタの値が３以上であるか否かをステップＳＦ３０１にて判定し、３以上である場合にはステップＳＦ３０２以降の処理を実行しない構成である。また、今回が第２特図特電制御処理（図７４３）における特図変動開始処理であれば第１特図特電カウンタの値が３以上であるか否かをステップＳＦ３０１にて判定し、３以上である場合にはステップＳＦ３０２以降の処理を実行しない構成である。
【９０６１】
ステップＳＦ３０１にて否定判定をした場合には、対応する保留個数が１個以上であるか否かを判定する（ステップＳＦ３０２）。今回が第１特図特電制御処理（図７４２）における特図変動開始処理であれば第１特図保留エリア４５２に第１特図側の保留情報が１個以上記憶されているか否かを判定し、今回が第２特図特電制御処理（図７４３）における特図変動開始処理であれば第２特図保留エリア４５３に第２特図側の保留情報が１個以上記憶されているか否かを判定する。
【９０６２】
ステップＳＦ３０２にて肯定判定をした場合には、データ設定処理を実行する（ステップＳＦ３０３）。データ設定処理では、今回が第１特図特電制御処理（図７４２）であれば、第１特図保留エリア４５２の第１エリア４５２ａに格納されたデータを第１特図用の実行エリア４９３に移動する。その後、第１特図保留エリア４５２の記憶エリアに格納されたデータをシフトさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５２ａ～４５２ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５２ｂ→第１エリア４５２ａ、第３エリア４５２ｃ→第２エリア４５２ｂ、第４エリア４５２ｄ→第３エリア４５２ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５２ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、第１特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第１特図保留表示部４２７の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第１特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第１特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。
【９０６３】
データ設定処理では、今回が第２特図特電制御処理（図７４３）であれば、第２特図保留エリア４５３の第１エリア４５３ａに格納されたデータを第２特図用の実行エリア４９４に移動する。その後、第２特図保留エリア４５３の記憶エリアに格納されたデータをシフ

トさせる処理を実行する。このデータシフト処理は、第１～第４エリア４５３ａ～４５３ｄに格納されているデータを下位エリア側に順にシフトさせる。具体的には、第２エリア４５３ｂ→第１エリア４５３ａ、第３エリア４５３ｃ→第２エリア４５３ｂ、第４エリア４５３ｄ→第３エリア４５３ｃといった具合に各エリア内のデータをシフトするとともに第４エリア４５３ｄを「０」クリアする。また、データ設定処理では、第２特図側の保留情報の個数が今回減少したことに合わせて第２特図保留表示部４２８の表示内容が更新されるようにするためのデータ設定を行う。また、データ設定処理では、保留減少コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。これにより、図柄表示装置４２４における第２特図側の保留情報の保留記憶数を報知するための画像が第２特図側の保留情報の減少に対応させて更新される。

【９０６４】

データ設定処理を実行した後は当否判定処理を実行する（ステップＳＦ３０４）。当否判定処理では、今回の遊技回が第１特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値及び当否抽選モードに対応する第１当否テーブル４９５，４９６（図７３９（ａ）及び図７３９（ｂ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第１特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第１当否テーブル４９５，４９６に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。一方、当否判定処理では、今回の遊技回が第２特図側の保留情報を契機としている場合には、現状のパチンコ機１０の設定値及び当否抽選モードに対応する第２当否テーブル４９７，４９８（図７３９（ｃ）及び図７３９（ｄ）参照）を主側ＲＯＭ６４から読み出す。そして、今回の遊技回の開始契機となった第２特図側の保留情報のうち当たり乱数カウンタＣ１についての数値情報を読み出し、その読み出した数値情報を上記第２当否テーブル４９７，４９８に対して照合することで今回の当否判定処理の結果が大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果のいずれであるのかを特定する。

【９０６５】

当否判定処理の結果が大当たり結果である場合（ステップＳＦ３０５：ＹＥＳ）、種別判定処理を実行する（ステップＳＦ３０６）。種別判定処理では、図７４０（ａ）に示す種別テーブル４９９を主側ＲＯＭ６４から読み出す。また、第１特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第１特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出し、第２特図側の保留情報が今回の遊技回の契機である場合には当該第２特図側の保留情報のうち種別カウンタＣ２についての数値情報を読み出す。そして、その読み出した種別カウンタＣ２についての数値情報が上記種別テーブル４９９において設定されている６Ｒ通常大当たり結果、６Ｒ高確大当たり結果及び１６Ｒ高確大当たり結果のうちいずれの種類の大当たり結果の数値範囲に対応しているのかを特定する。

【９０６６】

種別判定処理を実行した後は当該種別判定処理にて特定した大当たり結果の種類に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＦ３０７）。この「１」がセットされたフラグの状態は、開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。

【９０６７】

その後、大当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＦ３０８）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている大当たり結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この大当たり結果用の停止結果テーブルには、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６に停止表示される絵柄の停止態様の種類が、大当たり結果の種類毎に相違させて設定されており、ステップＳＦ３０８では、ステップＳＦ３０６にて特定した大当たり結果の種類に応じた絵柄の停止態様の情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。なお、各大当たり結果に１対１で対応させて絵柄の停止態様が設定さ

れていてもよく、少なくとも一部の大当たり結果に対して複数種類の絵柄の停止態様が設定されていてもよい。複数種類の絵柄の停止態様が設定されている大当たり結果について停止結果を選択する方法は任意であるが、例えば種別カウンタＣ２の値に応じて停止結果が選択される構成としてもよい。

【９０６８】

当否判定処理の結果が小当たり結果である場合（ステップＳＦ３０９：ＹＥＳ）、小当たり結果に対応する主側ＲＡＭ６５のフラグに「１」をセットする（ステップＳＦ３１０）。この「１」がセットされたフラグの状態は開閉実行モードが終了する場合に「０」クリアされる。

【９０６９】

その後、小当たり結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＦ３１１）。具体的には、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を主側ＲＯＭ６４から読み出し、その読み出した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【９０７０】

当否判定処理の結果が大当たり結果及び小当たり結果のいずれでもない場合（ステップＳＦ３０５及びステップＳＦ３０９：ＮＯ）、外れ結果用の停止結果設定処理を実行する（ステップＳＦ３１２）。具体的には、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち遊技回の実行対象となっている側に今回の遊技回において最終的に停止表示させる絵柄の停止態様の情報を、主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている外れ結果用の停止結果テーブルから特定し、その特定した情報を主側ＲＡＭ６５に記憶する。この場合に選択される絵柄の態様の情報は、大当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報及び小当たり結果の場合に選択される絵柄の態様の情報とは異なっている。

【９０７１】

いずれかの停止結果設定処理を実行した後は、表示継続期間の把握処理を実行する（ステップＳＦ３１３）。かかる処理では、変動種別カウンタＣＳの数値情報を取得するとともに、現状の状況及び変動種別カウンタＣＳの数値情報に対応する表示継続期間の情報を図７４１の説明図に示す態様で選択する。

【９０７２】

その後、今回の当否判定処理及び種別判定処理の結果、現状の当否抽選モードの種類、現状のサポートモードの種類、並びにステップＳＦ３１３の処理結果に対応する変動用コマンド及び種別コマンドを主側ＲＯＭ６４から選択する。そして、その選択した変動用コマンド及び種別コマンドを音声発光制御装置８１に送信する（ステップＳＦ３１４）。音声発光制御装置８１は、受信した変動用コマンド及び種別コマンドに対応する遊技回用の演出が実行されるようにするための制御を実行する。

【９０７３】

その後、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６のうち今回の遊技回の実行対象となっている側における絵柄の変動表示を開始させる（ステップＳＦ３１５）。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６にて絵柄の変動表示を行わせる場合に主側ＣＰＵ６３に参照されるテーブルとして、第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６に対して共通となる特図用の変動表示テーブルが主側ＲＯＭ６４に予め記憶されている。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が実行される場合には、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく同一の変動表示テーブルが使用される。第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、所定のパターンによる絵柄の変動表示が繰り返されることとなるが、特図用の変動表示テーブルにはその所定のパターンによる絵柄の変動表示における１周分の制御データが設定されている。したがって、第１特図表示部４２５又は第２特図表示部４２６において絵柄の変動表示が行われる場合、ステップＳＦ３１３にて決定した遊技回の表示継続期間が経過するまで特図用の変動表示テーブルが繰り返し使用されることとなる。

【９０７４】
その後、特別表示部４２９の消灯処理を実行する（ステップＳＦ３１６）。特別表示部４２９においては、開閉実行モードが発生した場合に当該開閉実行モードにおいて発生するラウンド遊技の回数に対応する情報が表示される。つまり、６Ｒ通常大当たり結果又は６Ｒ高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて６回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、１６Ｒ高確大当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて１６回のラウンド遊技に対応する表示が行われる。また、小当たり結果となったことを契機として開閉実行モードが発生する場合には当該開閉実行モードが開始される場合に特別表示部４２９にて小当たり結果に対応する表示が行われる。上記構成において特図変動開始処理のステップＳＦ３１６にて特別表示部４２９の消灯処理が実行されることにより、開閉実行モードが開始される場合に開始された特別表示部４２９における表示は当該開閉実行モードが終了した後において新たな遊技回が開始される場合に終了される。そして、特別表示部４２９は開閉実行モードが新たに発生するまで消灯状態に維持される。
【９０７５】
その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＦ３１７）。特図変動開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「０」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図変動中処理（ステップＳＦ１０６、ステップＳＦ２０６）に対応する「１」となる。
【９０７６】
＜特図変動中処理＞
次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０６及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０６にて実行される特図変動中処理について説明する。
【９０７７】
今回の遊技回の表示継続期間が経過していない場合であって、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６の表示内容の更新タイミングである場合、特図用の変動表示テーブルを参照することにより特図表示部４２５，４２６の表示内容を更新するためのデータ設定を行う。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６における絵柄の表示内容が次の順番の表示内容に更新される。なお、主側ＲＡＭ６５には第１特図表示部４２５において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第１表示順序カウンタが設けられている。また、主側ＲＡＭ６５には第２特図表示部４２６において絵柄の更新タイミングとなった場合に絵柄の表示内容を特図用の変動表示テーブルから導出するために参照される第２表示順序カウンタが設けられている。
【９０７８】
特図表示部４２５，４２６における絵柄の変動表示の開始時の態様、及び絵柄の変動表示の更新態様は、当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に関係なく一定の態様で行われるとともに、図柄表示装置４２４における遊技回用の演出の内容に関係なく一定の態様で行われる。例えば、所定の複数回の更新タイミングが発生することで絵柄の表示内容が１周するとともに表示順序が一定の順序である表示パターンが繰り返し行われ、遊技回の表示継続期間が経過した場合には当該表示パターンのいずれの順序の表示が行われている状況であっても、その遊技回の開始時に決定された停止結果が表示される。これにより、特図表示部４２５，４２６を表示制御するための処理構成の簡素化を図ることが可能となる。
【９０７９】
一方、遊技回の表示継続期間が経過している場合、遊技回の開始時に主側ＲＡＭ６５に記憶された特図表示部４２５，４２６の絵柄の停止態様の情報を読み出すとともにその絵柄

の停止態様となるように今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６を表示制御する。これにより、今回の遊技回の実行対象となっている特図表示部４２５，４２６において今回の遊技回の当否判定処理の結果及び種別判定処理の結果に対応する絵柄が表示された状態で絵柄の変動表示が停止される。特図表示部４２５，４２６において停止表示された絵柄の態様は、開閉実行モードであるか否かに関係なく、その特図表示部４２５，４２６における次回の絵柄の変動表示が開始されるまで維持される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタに最終停止期間（例えば０．５ｓｅｃ）の情報をセットする。これにより、最終停止期間の計測が開始される。

【９０８０】

その後、最終停止コマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１は、主側ＣＰＵ６３から最終停止コマンドを受信した場合、表示制御装置８２に最終停止コマンドを送信する。表示制御装置８２は、音声発光制御装置８１から最終停止コマンドを受信した場合、今回の遊技回における停止図柄の組合せを最終停止期間に亘って停止表示させるための表示パターンテーブルを読み出す。これにより、図柄表示装置４２４において今回の遊技回に対応する停止図柄の組合せが最終停止期間に亘って停止表示されることとなる。

【９０８１】

その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する。特図変動中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「１」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特図確定中処理（ステップＳＦ１０７、ステップＳＦ２０７）に対応する「２」となる。

【９０８２】

＜特図確定中処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０７及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０７にて実行される特図確定中処理について、図７４５のフローチャートを参照しながら説明する。なお、特図確定中処理におけるステップＳＦ４０１～ステップＳＦ４０９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９０８３】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が大当たり結果に対応している場合（ステップＳＦ４０１及びステップＳＦ４０２：ＹＥＳ）、大当たり用の設定処理を実行する（ステップＳＦ４０３）。大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が６Ｒ通常大当たり結果又は６Ｒ高確大当たり結果である場合には６回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。また、大当たり用の設定処理では、今回の大当たり結果が１６Ｒ高確大当たり結果である場合には１６回のラウンド遊技に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。

【９０８４】

最終停止期間が経過している場合であって今回の遊技回が小当たり結果に対応している場合（ステップＳＦ４０１及びステップＳＦ４０４：ＹＥＳ）、小当たり用の設定処理を実行する（ステップＳＦ４０５）。小当たり用の設定処理では、小当たり結果に対応する表示が開始されるように特別表示部４２９を表示制御するためのデータ設定を行う。

【９０８５】

ステップＳＦ４０３又はステップＳＦ４０５の処理を実行した場合、今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側の特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＦ４０６）。これにより、今回の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）に対応しない側の特図特電制御処理（図７４２、図７４３）にて遊技回の実行制御が行われていたとしても当該遊技回が強制的に終了される。つまり、第１特図表示部４２５及び

第２特図表示部４２６の両方にて遊技回が実行されている状況において大当たり結果又は小当たり結果となる一方の遊技回が終了した場合には他方の遊技回も途中で終了することとなる。その後、他方の遊技回の終了処理を実行する（ステップＳＦ４０７）。当該終了処理では、遊技回の強制終了の対象となった側の特図表示部４２５，４２６にて外れ結果に対応する表示が行われるようにする。

【９０８６】

その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する（ステップＳＦ４０８）。特図確定中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「２」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開始処理（ステップＳＦ１０８、ステップＳＦ２０８）に対応する「３」となる。

【９０８７】

今回の遊技回が外れ結果である場合（ステップＳＦ４０４：ＮＯ）、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を「０」クリアし、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を「０」クリアする（ステップＳＦ４０９）。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＦ１０５、ステップＳＦ２０５）に対応する「０」となる。

【９０８８】

＜特電開始処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０８及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０８にて実行される特電開始処理について説明する。

【９０８９】

特電開始処理では、オープニング期間の開始前であればオープニング期間（例えば４秒）の計測を開始するとともにオープニングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はオープニングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はオープニングコマンドを受信した場合、オープニング演出が実行されるように図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。

【９０９０】

特電開始処理では、オープニング期間が経過した場合、今回がいずれかの大当たり結果を契機としているのであれば、主側ＲＡＭ６５に設けられたラウンドカウンタに今回の開閉実行モードのラウンド遊技の実行回数に対応する情報をセットする。ラウンドカウンタは、開閉実行モードにおいて残りのラウンド遊技の回数を主側ＣＰＵ６３にて特定するためのカウンタであり、ラウンド遊技が１回実行される度にラウンドカウンタの値が１減算される。また、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。一方、今回が小当たり結果を契機としているのであれば、主側ＲＡＭ６５に設けられたラウンドカウンタに「１」をセットする。また、主側ＲＡＭ６５に設けられたタイマカウンタに小当たり結果の開放継続期間の情報（具体的には２秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５に設けられた入賞カウンタに小当たり結果における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。

【９０９１】

その後、特電用の開放設定処理を実行する。当該開放設定処理では、特電入賞装置４１６が開放状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を開始する。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特

電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する。特電開始処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「３」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＦ１０９、ステップＳＦ２０９）に対応する「４」となる。

【９０９２】

＜特電開放中処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１０９及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２０９にて実行される特電開放中処理について説明する。

【９０９３】

特電開放中処理では、特電入賞装置４１６の開放継続期間が経過している場合又は特電入賞装置４１６に上限入賞個数の遊技球の入賞が発生している場合、閉鎖設定処理を実行する。当該閉鎖設定処理では、特電入賞装置４１６が閉鎖状態となるように特電用の駆動部４１６ｃへの駆動信号の出力を停止する。その後、主側ＲＡＭ６５のラウンドカウンタの値を１減算する。

【９０９４】

１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」ではない場合、閉鎖継続期間に対応する情報（具体的には２秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を１加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「４」であるため、１加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電閉鎖中処理（ステップＳＦ１１０、ステップＳＦ２１０）に対応する「５」となる。

【９０９５】

１減算後におけるラウンドカウンタの値が「０」である場合、エンディング期間に対応する情報（具体的には１０秒）を主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにセットする。また、エンディングコマンドを音声発光制御装置８１に送信する。音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御を実行する。また、音声発光制御装置８１はエンディングコマンドを表示制御装置８２に送信する。表示制御装置８２はエンディングコマンドを受信した場合、エンディング演出が実行されるように図柄表示装置４２４の表示制御を実行する。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を２加算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を２加算する。特電開放中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「４」であるため、２加算されることでその加算対象となった特図特電カウンタの値は特電終了処理（ステップＳＦ１１１、ステップＳＦ２１１）に対応する「６」となる。

【９０９６】

＜特電閉鎖中処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１１０及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２１０にて実行される特電閉鎖中処理について説明する。

【９０９７】

閉鎖継続期間が経過している場合、主側ＲＡＭ６５のタイマカウンタにラウンド遊技の開放継続期間の情報（具体的には２９秒）をセットするとともに、主側ＲＡＭ６５の入賞カウンタに１回のラウンド遊技における特電入賞装置４１６への上限入賞個数に対応する情報（具体的には「１０」）をセットする。そして、特電用の開放設定処理を実行することで特電入賞装置４１６を開放状態とする。その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を１減算し、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの

値を１減算する。特電閉鎖中処理が実行される場合における特図特電カウンタの値は「５」であるため、１減算されることでその減算対象となった特図特電カウンタの値は特電開放中処理（ステップＳＦ１０９、ステップＳＦ２０９）に対応する「４」となる。

【９０９８】

＜特電終了処理＞

次に、第１特図特電制御処理（図７４２）のステップＳＦ１１１及び第２特図特電制御処理（図７４３）のステップＳＦ２１１にて実行される特電終了処理について説明する。

【９０９９】

エンディング期間が経過している場合、開閉実行モードの終了時の移行処理を実行する。当該移行処理では今回の開閉実行モードの契機が６Ｒ通常大当たり結果であった場合には当否抽選モードを低確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。なお、遊技回の合計回数が５０回に達した場合に当該高頻度サポートモードを終了させるための情報の設定も行う。今回の開閉実行モードの契機が６Ｒ高確大当たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを高頻度サポートモードに設定する。今回の開閉実行モードの契機が１６Ｒ高確大当たり結果であった場合には当否抽選モードを高確率モードに設定するとともにサポートモードを低頻度サポートモードに設定する。一方、今回の開閉実行モードの契機が小当たり結果であった場合には当否抽選モード及びサポートモードを開閉実行モードの開始前から変更させるための処理を実行しない。

【９１００】

その後、今回の処理が第１特図特電制御処理（図７４２）に対応しているのであれば第１特図特電カウンタの値を「０」クリアし、今回の処理が第２特図特電制御処理（図７４３）に対応しているのであれば第２特図特電カウンタの値を「０」クリアする。これにより、特図特電カウンタの値は特図変動開始処理（ステップＳＦ１０５、ステップＳＦ２０５）に対応する「０」となる。

【９１０１】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【９１０２】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【９１０３】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【９１０４】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は各設定値のいずれであっても最も多い。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値における変動分を第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果が選択される確率の変動分で吸収する構成であっても、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて

外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【９１０５】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率に影響を与えないようにしながら、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率を変動させることが可能となる。

【９１０６】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数はいずれの設定値であっても同一である。これにより、全ての設定値において第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とすることが可能となる。また、このように第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率を一定とした構成であっても、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率の各設定値の変動分は外れ結果が選択される確率の変動分により吸収されるため、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果が選択される確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【９１０７】

第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率が最も高くなる状況である設定値が「設定６」であって当否抽選モードが高確率モードである状況において、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が０個となる。これにより、第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて大当たり結果となる確率の各設定値における変動分を第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように大当たり結果となる確率が最も高くなる状況において当該大当たり結果となる確率を極力高くすることが可能となる。

【９１０８】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

【９１０９】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第２特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は、設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理及び第２特図側の保留情報に対する当否判定処理のいずれであっても、小当たり結果となる確率からは設定値及び当否抽選モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。

【９１１０】

第１特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率と第２特図側の保留情報に対する当否判定処理にて小当たり結果が選択される確率とは相違している。これにより、第１特図側の保留情報に対する当否判定処理だけではなく第２特図側の保留情報に対する当否判定処理においても小当たり結果となる確率は設定値及び当否抽選モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成において、小当たり結果となる確率を相違させる状況を生じさせることが可能となる。

【９１１１】

なお、上記実施形態の構成に代えて、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の

各設定値における変動分が、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【９１１２】

また、上記実施形態の構成に代えて、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に大当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の各設定値における変動分が、第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行される場合に小当たり結果であると判定される当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動分により吸収される構成としてもよい。

【９１１３】

また、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合に小当たり結果が選択され得る構成としたが、これに代えて、第１特図側の保留情報に対して当否判定処理が実行された場合には小当たり結果が選択されない構成としてもよい。

【９１１４】

＜第１０２実施形態＞

本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第１０１実施形態と相違している。以下、上記第１０１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１０１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【９１１５】

図７４６（ａ）は低確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第１当否テーブル４９５を説明するための説明図であり、図７４６（ｂ）は高確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第１当否テーブル４９６を説明するための説明図であり、図７４６（ｃ）は低確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第２当否テーブル５０１を説明するための説明図であり、図７４６（ｄ）は高確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第２当否テーブル５０２を説明するための説明図である。

【９１１６】

図７４６（ａ）及び図７４６（ｂ）に示すように低確率時の第１当否テーブル４９５及び高確率時の第１当否テーブル４９６の内容は上記第１０１実施形態と同様である。一方、図７４６（ｃ）に示す低確率時の第２当否テーブル５０１及び図７４６（ｄ）に示す高確率時の第２当否テーブル５０２の内容は上記第１０１実施形態と相違している。これら低確率時の第２当否テーブル５０１及び高確率時の第２当否テーブル５０２について以下に説明する。

【９１１７】

図７４６（ｃ）に示すように低確率時の第２当否テーブル５０１には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９１１８】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６５０個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４８個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階

高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４６個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４４個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４２個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６４０個が設定されている。

【９１１９】

図７４６（ｄ）に示すように高確率時の第２当否テーブル５０２には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど外れ結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９１２０】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として２００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１８０個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１６０個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１４０個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１２０個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９３００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として１００個が設定されている。

【９１２１】

「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２

０である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【９１２２】

一方、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となる約１／１．０８である。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モード及び高確率モードのいずれであっても同一となる１／１．０８となる。つまり、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく一定となっている。この第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果となる確率よりも高い確率となっている。また、第２特図側の保留情報を契機とした場合、設定状態及び当否抽選モードに関係なく小当たり結果となる確率が外れ結果となる確率よりも高い確率となっている。さらに言うと第２特図側の保留情報を契機とした場合に小当たり結果となる確率は、設定状態及び当否抽選モードに関係なく大当たり結果及び外れ結果の合成確率よりも高い確率となっている。

【９１２３】

なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。

【９１２４】

上記構成によれば、第２当否テーブル４９７，４９８にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が少ない構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。この場合に、大当たり結果及び小当たり結果の合成確率が最も高くなる状況である「設定６」であって高確率モードである場合において第２特図側の保留情報に対して当否判定処理が行われた状況であっても外れ結果となる確率が１／１００となっている。これにより、「設定６」であって高確率モードである場合に第２特図側の保留情報に対して当否判定が行われた状況であっても外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【９１２５】

＜第１０３実施形態＞

本実施形態では当否判定処理において参照される当否テーブルの内容が上記第１０１実施

形態と相違している。以下、上記第１０１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１０１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。

【９１２６】

図７４７（ａ）は低確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第１当否テーブル４９５を説明するための説明図であり、図７４７（ｂ）は高確率モードにおいて第１特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第１当否テーブル４９６を説明するための説明図であり、図７４７（ｃ）は低確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される低確率時の第２当否テーブル５０３を説明するための説明図であり、図７４７（ｄ）は高確率モードにおいて第２特図側の保留情報について当否判定処理を行う場合に参照される高確率時の第２当否テーブル５０４を説明するための説明図である。

【９１２７】

図７４７（ａ）及び図７４７（ｂ）に示すように低確率時の第１当否テーブル４９５及び高確率時の第１当否テーブル４９６の内容は上記第１０１実施形態と同様である。一方、図７４７（ｃ）に示す低確率時の第２当否テーブル５０３及び図７４７（ｄ）に示す高確率時の第２当否テーブル５０４の内容は上記第１０１実施形態と相違している。これら低確率時の第２当否テーブル５０３及び高確率時の第２当否テーブル５０４について以下に説明する。

【９１２８】

図７４７（ｃ）に示すように低確率時の第２当否テーブル５０３には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９１２９】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４５０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４８個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４６個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４４個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４２個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９４４０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。

【９１３０】

図７４７（ｄ）に示すように高確率時の第２当否テーブル５０４には当否判定処理の判定結果として、大当たり結果、小当たり結果及び外れ結果が設定されている。また、パチンコ機１０には「設定１」～「設定６」の設定状態が存在しているが、高い設定値ほど大当たり結果となる確率が高く、高い設定値ほど小当たり結果となる確率が低くなるように設定されている。一方、外れ結果となる確率は「設定１」～「設定６」のいずれであっても同一となるように設定されている。

【９１３１】

具体的には、最も低い設定値である「設定１」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として９０００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定１」よりも１段階高い設定値である「設定２」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５２０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９８０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定２」よりも１段階高い設定値である「設定３」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５４０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９６０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定３」よりも１段階高い設定値である「設定４」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５６０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９４０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、「設定４」よりも１段階高い設定値である「設定５」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５８０個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９２０個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として５００個が設定されている。また、最も高い設定値である「設定６」には大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として６００個が設定されており、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数として８９００個が設定されており、外れ結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数は５００個となっている。

【９１３２】

「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には１／２００であり高確率モードである場合にはその１０倍の１／２０である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１９２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１９．２である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１８５であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１８．５である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７９であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１７２であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１７．２である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１６７であり高確率モードである場合にはその１０倍の約１／１６．７である。つまり、「設定１」～「設定６」のいずれであっても第２特図側の保留情報を契機として大当たり結果となる確率は高確率モードである場合には低確率モードである場合に対して１０倍となる。また、設定状態及び当否抽選モードの組合せが同一となる組合せで比較した場合に大当たり結果となる確率は第１特図側の保留情報を契機とした場合と第２特図側の保留情報を契機とした場合とで同一となっている。

【９１３３】
また、「設定１」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８２であり高確率モードである場合には約１／１．１１１である。「設定２」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８４であり高確率モードである場合には約１／１．１１３である。「設定３」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８６であり高確率モードである場合には約１／１．１１６である。「設定４」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５８９であり高確率モードである場合には約１／１．１１９である。「設定５」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５９１であり高確率モードである場合には約１／１．１２１である。「設定６」において第２特図側の保留情報を契機として小当たり結果となる確率は低確率モードである場合には約１／１．０５９３であり高確率モードである場合には約１／１．１２４である。
【９１３４】
なお、大当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。また、小当たり結果となる当たり乱数カウンタＣ１の数値情報は連番となるように集約して設定されている構成としてもよく、少なくとも一部又は全部が連番とならないように分散させて設定されている構成としてもよい。
【９１３５】
上記構成によれば第１当否テーブル４９５，４９６にて小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の値の数よりも外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の値の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による外れ結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第１特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。
【９１３６】
また、第２当否テーブル５０３，５０４にて外れ結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数よりも小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の方が多い構成において、設定値による大当たり結果の確率の変動分が小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数の変動によって吸収されている。そして、いずれの設定値であっても小当たり結果に割り当てられている当たり乱数カウンタＣ１の数値情報の数が最も多い。これにより、設定値による大当たり結果の確率変動分を吸収するための設定値による小当たり結果の確率変動分を少なくすることが可能となる。よって、第１特図側の保留情報を契機とした場合において遊技者が設定値を推測するために注目する対象を大当たり結果に限定させることが可能となり、設定値の推測をしづらくさせることが可能となる。
【９１３７】
＜第１０４実施形態＞
本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【９１３８】
図７４８は本実施形態における遊技盤２４の正面図である。

【９１３９】
遊技盤２４には上記第３３実施形態と同様に、遊技領域ＰＡの外縁の一部を区画するようにして内レール部２５と外レール部２６とが取り付けられており、これら内レール部２５と外レール部２６とにより誘導手段としての誘導レールが構成されている。遊技球発射機構２７（図５０７参照）から発射された遊技球は誘導レールにより遊技領域ＰＡの上部に案内されるようになっている。また、遊技領域ＰＡには上記第３３実施形態と同様に一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３、第２作動口３４、スルーゲート３５、可変表示ユニット３６、特図ユニット３７及び普図ユニット３８等がそれぞれ設けられている。
【９１４０】
ここで、本実施形態では可変表示ユニット３６において図柄表示装置４１の周囲を囲むようにして設けられたセンターフレーム５１１に可動体５１２が設けられている。可動体５１２は、図示しないリンク機構を介して可動体用駆動部５１３に連結されており、可動体用駆動部５１３が変位用の状態となることで駆動されて初期位置から所定方向に移動するとともに、可動体用駆動部５１３が復帰用の状態となることで初期位置に復帰するように移動する。そして、当該可動体５１２が動作する様子が窓パネル５２を通じてパチンコ機１０前方から視認可能となっている。つまり、可動体５１２が動作する様子は遊技機本体１２及び前扉枠１４の開放操作を要することなくパチンコ機１０前方から視認可能となっている。
【９１４１】
可動体５１２について詳細には、可動体５１２は初期位置と移動限界位置との間で移動可能となっており、初期位置から移動限界位置に向けて移動することで、表示面４１ａの前方に配置され、初期位置の場合よりも表示面４１ａに対してその前方にて対向する範囲が広くなる。具体的には、初期位置では、その全体が表示面４１ａよりも外方であってセンターフレーム５１１内に配置されており、表示面４１ａを正面から見た状態では可動体５１２が視認不可又は視認しづらい構成となっている。一方、移動限界位置では、その全体が表示面４１ａに対してその前方から対向し、初期位置の場合よりも可動体５１２の視認性は向上するが、表示面４１ａの視認性を低下させる状態となる。なお、これに限定されることはなく初期位置に配置されている場合及び移動限界位置に配置されている場合のいずれであっても可動体５１２が視認可能である構成としてもよい。
【９１４２】
可動体５１２は、移動限界位置に配置された場合において遊技者が視認可能な面である表面（すなわち遊技機前方を向く面）に装飾が付された可動式の装飾体であり、所定のキャラクタ（例えば「魚」）を模した形態となっているが、具体的な形態は任意である。可動体５１２の初期位置から移動限界位置への移動は、表示面４１ａにおける遊技回用の演出と連動して行われ、所定の演出が終了した場合に初期位置へ復帰する。このように可動体５１２の移動は、表示面４１ａにおける画像演出と一体的な演出を行うために利用される。
【９１４３】
本パチンコ機１０では、遊技回用の演出の途中（例えばリーチ中）で可動体５１２の初期位置からの移動が行われた場合には、当該移動が行われない場合に比べて、開閉実行モードへの移行の期待度が高い構成となっている。但し、これに限定されることはなく、当該構成に加えて又は代えて、開閉実行モード後に当否抽選の確率が高確率となる当否判定の結果となった場合に遊技回用の演出では同一の偶数の数字が付された図柄の組合せといった高確率を明示しない結果を停止表示しながら、開閉実行モード中に高確率への昇格が発生したかのような演出を行う構成において、当該昇格用の演出として可動体５１２の初期位置からの移動が行われる構成としてもよい。
【９１４４】
次に、主制御装置６０及び音声発光制御装置８１の電気的構成について図７４９の説明図を参照しながら説明する。
【９１４５】

主制御装置６０には上記第８１実施形態と同様に主制御基板６１が設けられているとともに、当該主制御基板６１には上記第８１実施形態と同様に主側ＣＰＵ６３、主側ＲＯＭ６４及び主側ＲＡＭ６５が内蔵されたＭＰＵ６２が設けられている。また、主制御基板６１には上記第８１実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が設けられている。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において表示される表示内容は上記第６７実施形態と同様である。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４では主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には初期チェック期間に亘ってチェック用表示が行われるとともに、その後にベース値を報知するための表示が行われる。

【９１４６】

第１～第４報知用表示装置２０１～２０４は上記第４３実施形態と同様に主制御基板６１の素子搭載面において横並びで設けられている（図５５８参照）。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれも、ＬＥＤによる表示用セグメントが７個配列されたセグメント表示器であるが、これに限定されることはなく多色発光タイプの単一の発光体であってもよく、液晶表示装置であってもよく、有機ＥＬディスプレイであってもよい。第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はいずれもその表示面が主制御基板６１の素子搭載面が向く方向を向くようにして設置されているとともに、基板ボックス６０ａの対向壁部６０ｂにより覆われている。この場合に、基板ボックス６０ａが透明に形成されていることにより、基板ボックス６０ａの外部から当該基板ボックス６０ａ内に収容された第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。また、主制御装置６０は基板ボックス６０ａにおいて主制御基板６１の素子搭載面と対向する対向壁部６０ｂがパチンコ機１０後方を向くようにして樹脂ベース２１の背面に搭載されているため、遊技機本体１２を外枠１１に対してパチンコ機１０前方に開放させて樹脂ベース２１の背面をパチンコ機１０前方に露出させた場合には、対向壁部６０ｂを通じて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示面を目視することが可能となる。

【９１４７】

図７４９に示すように音声発光制御装置８１は音声発光制御基板３５１を備えている。音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２が搭載されている。音光側ＭＰＵ３５２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側ＣＰＵ３５３の他に、音光側ＲＯＭ３５４及び音光側ＲＡＭ３５５が内蔵されている。また、音光側ＭＰＵ３５２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【９１４８】

音光側ＲＯＭ３５４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ＲＯＭ３５４は、音光側ＣＰＵ３５３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。

【９１４９】

音光側ＲＡＭ３５５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側ＲＡＭ３５５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ＲＯＭ３５４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側ＲＡＭ３５５は、音光側ＲＯＭ３５４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。

【９１５０】

音光側ＭＰＵ３５２の入力側には主制御装置６０のＭＰＵ６２が電気的に接続されており、音光側ＭＰＵ３５２の出力側には表示発光部５３、スピーカ部５４、表示制御装置８２及び可動体用駆動部５１３が電気的に接続されている。音光側ＭＰＵ３５２は主制御装置６０のＭＰＵ６２から受信した各種コマンドに基づいて、表示発光部５３、スピーカ部５４及び可動体用駆動部５１３を駆動制御するとともに、表示制御装置８２を制御する。表示制御装置８２は、音光側ＭＰＵ３５２から受信したコマンドに基づいて図柄表示装置４

１の表示制御を実行する。これにより、遊技回や開閉実行モードが実行されている状況において、図柄表示装置４１、表示発光部５３、スピーカ部５４及び可動体５１２にて各種演出や各種報知が実行される。

【９１５１】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理について図７５０のフローチャートを参照しながら説明する。なお、メイン処理におけるステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２９の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９１５２】

まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＦ５０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。

【９１５３】

その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＦ５０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。

【９１５４】

つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【９１５５】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【９１５６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ５０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９１５７】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図７５０）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了して残余処理（ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）のうち後述する設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）のうち後述する設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【９１５８】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）のうち後述する設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムの算出処理（図７５８）を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【９１５９】

ちなみに、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図７５０）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図７５０）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【９１６０】

ステップＳＦ５０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９１６１】
停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＦ５０４：ＹＥＳ）、停電時処理の場合と同様にチェックサムの算出処理（図７５８）を実行した後に（ステップＳＦ５０５）、その算出したチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＦ５０６）。詳細は後述するが停電時処理及びステップＳＦ５０５のそれぞれにおけるチェックサムの算出処理（図７５８）では、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。ステップＳＦ５０６では、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存された特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてのチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、ステップＳＦ５０５にて算出したチェックサムと比較する。そして、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。
【９１６２】
チェックサムが一致している場合（ステップＳＦ５０６：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＦ５０７）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＦ５０７では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。
【９１６３】
ステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５０８）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図７５２）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図７５２）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図７５２）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。
【９１６４】
設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＦ５０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５０９）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否

かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。

【９１６５】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＦ５０９：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５１０）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＦ５１０にて肯定判定をした場合、後述するステップＳＦ５２２及びステップＳＦ５２３の処理を実行する。

【９１６６】

ステップＳＦ５１０にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５１１）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＦ５１１：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＦ５１３）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＦ５１１：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＦ５１２：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＦ５１３）。

【９１６７】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図７５１）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（図７５１）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図７５１）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態は後述するＲＡＭクリア処理（図７５５）が実行されるか、又は設定確認用処理（図７５１）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【９１６８】

上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定確認用処理（図７５１）が実行されることにより、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図７５１）が実行される。これにより、パチンコ機１０の現状の設

定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図７５１）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図７５１）が実行されることなくＲＡＭクリア処理（図７５５）及び設定値更新処理（図７５２）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図７５１）よりもＲＡＭクリア処理（図７５５）又は設定値更新処理（図７５２）の実行を優先させることが可能となる。

【９１６９】

ここで、ステップＳＦ５１３にて実行される設定確認用処理について説明する。図７５１は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＦ６０１～ステップＳＦ６０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９１７０】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＦ６０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９１７１】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９１７２】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ６０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。当該設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９１７３】

その後、確認開始コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ６０３）。音光側ＣＰＵ３５３は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７５１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用

処理（図７５１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９１７４】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＦ６０４）。具体的には、上記第７７実施形態における設定確認用処理（図６６０）と同様に、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図７５１）が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＦ６０４にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＦ６０４：ＮＯ）、ステップＳＦ６０４の処理を繰り返す。

【９１７５】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＦ６０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＦ６０５）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【９１７６】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＦ６０６）。これにより、設定確認用処理（図７５１）を終了してメイン処理（図７５０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９１７７】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ６０７）。音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定確認用処理（図７５１）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９１７８】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図７５０）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図７５０）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図７５１）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【９１７９】

メイン処理（図７５０）の説明に戻り、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ

操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＦ５１１及びステップＳＦ５１２：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ５１４）。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にてＲＡＭクリア処理（図７５５）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９１８０】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＦ５０９及びステップＳＦ５１５：ＹＥＳ）、又はステップＳＦ５０８にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップＳＦ５１６）。上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作及び設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定値更新処理（図７５２）が実行されることにより、設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図７５２）が実行される。これにより、設定値更新処理（図７５２）の実行を優先させることが可能となる。

【９１８１】

ここで、ステップＳＦ５１６にて実行される設定値更新処理について説明する。図７５２は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＦ７０１～ステップＳＦ７１４の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９１８２】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＦ７０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９１８３】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９１８４】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセ

ットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ７０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９１８５】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＦ７０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＦ５０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＦ５０６：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＦ５０７：ＮＯ）、メイン処理（図７５０）のステップＳＦ５２０にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＦ７０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図７５２）が実行された場合に解除することが可能となる。

【９１８６】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＦ７０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図７５２）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【９１８７】

ステップＳＦ７０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図７５２）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【９１８８】

その後、更新開始コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ７０５）。音光側ＣＰＵ３５３は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるための操作内容を認識可能

とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９１８９】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＦ７０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＦ７０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＦ７０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【９１９０】

ステップＳＦ７０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＦ７０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＦ７０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＦ７０８にて否定判定をする。

【９１９１】

ステップＳＦ７０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＦ７０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＦ７１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＦ７０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＦ７０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＦ７０６にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＦ７０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【９１９２】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＦ７０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＦ７１１）。これにより、今回の設定値更新処理（図７５２）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【９１９３】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＦ７１２）。これにより、設定値更新処理（図７５２）を終了してメイン処理（図７５０）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９１９４】

その後、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＦ７１３）。ＲＡＭクリア処理では、上記第７７実施形態におけるＲＡＭクリア処理（ステップＳＡ４１６）と同様に、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエ

リア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＦ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。

【９１９５】

その後、更新時の復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ７１４）。音光側ＣＰＵ３５３は更新時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定値更新処理（図７５２）が実行されたことを特定する。そして、更新時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９１９６】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図７５２）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図７５１）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【９１９７】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図７５１）が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図７５２）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図７５１）よりも設定値更新処理（図７５２）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図７５２）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【９１９８】

メイン処理（図７５０）の説明に戻り、ステップＳＦ５０９にてリセットボタン６８ｃが

押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＦ５１５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５１７）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【９１９９】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＦ５１７：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＦ５１８）。ＲＡＭクリア処理の内容は、設定値更新処理（図７５２）におけるステップＳＦ７１３のＲＡＭクリア処理の内容と同一である。

【９２００】

その後、クリア時の復帰コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ５１９）。音光側ＣＰＵ３５３はクリア時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定値更新処理（図７５２）が実行されていない状況においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）が実行されたことを特定する。そして、クリア時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９２０１】

メイン処理（図７５０）においてステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＦ５２０）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【９２０２】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５２１）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＦ５２１：ＮＯ）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側ＭＰＵ３５２に送信する（ステップＳＦ５２２）。音光側ＣＰＵ３５３は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部

５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図７５２）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【９２０３】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＦ５２３）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「１」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「０」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【９２０４】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＦ５２１：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＦ５１５）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＦ５１５及びステップＳＦ５２１：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＦ５１６）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図７５２）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図７５２）では既に説明したとおりステップＳＦ７０３にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図７５２）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側ＲＡＭ６５について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【９２０５】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＦ５２１：ＹＥＳ、ステップＳＦ５１５：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＦ５１７）。ステップＳＦ５２０にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＦ５１７の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＦ５１７にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＦ５２２にて音光側ＭＰＵ３５２に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＦ５２３にて異常信号を外部出力する。

【９２０６】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしてもＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）は実行されない。また、遊技停止フ

ラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にもＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図７５２）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７５２）の開始時の初期設定（ステップＳＦ７０３）にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図７５２）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【９２０７】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「ＲＡＭクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップＳＦ５１０又はステップＳＦ５１７にて肯定判定をすることで、ステップＳＦ５２２にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＦ５２３にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップＳＦ５０４、ステップＳＦ５０６及びステップＳＦ５０７の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図７５２）が実行されない限り、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機１０における異常報知及びパチンコ機１０の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【９２０８】

ステップＳＦ５１３の処理を実行した場合、ステップＳＦ５１４の処理を実行した場合、ステップＳＦ５１６の処理を実行した場合、ステップＳＦ５１９の処理を実行した場合、又はステップＳＦ５２３の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＦ５２４）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）における通常時の設定処理（図６４０）にてステップＳ９１０２の処理が実行されることにより、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【９２０９】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した後であって残余処理（ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２１０】

また、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）として実行されるのに対して、初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能

となる。
【９２１１】
その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＦ５２５）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＦ５２５では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。
【９２１２】
その後、ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＦ５２６～ステップＳＦ５２９では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。
【９２１３】
次に、主側ＲＡＭ６５における各エリアの設定態様について図７５３の説明図を参照しながら説明する。
【９２１４】
主側ＲＡＭ６５には上記第４７実施形態と同様に、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が設けられている。また、主側ＲＡＭ６５において特定制御用のワークエリア２２１のアドレス範囲と、特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲と、非特定制御用のワークエリア２２３のアドレス範囲と、非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲とが明確に区別されている。
【９２１５】
これら各エリア２２１～２２４のアドレス範囲について詳細に説明する。主側ＲＡＭ６５のアドレスは２バイトのデータとして設定されている。なお、説明の便宜上、２バイトのアドレスのデータを４桁の１６進数のデータとして説明する。２バイトのデータのアドレスのうち開始アドレスである「０００００」～Ｙ（ｋ－１）の範囲内における連続する各アドレスのエリアは未使用のアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｋ）～「００ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のワークエリア２２１として設定されている。また、アドレスＹ（ｋ）～「００ＦＦ」に連続するアドレス「０１００」～Ｙ（ｌ－１）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｌ）～「０１ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが特定制御用のスタックエリア２２２として設定されている。また、アドレスＹ（ｌ）～「０１ＦＦ」に連続するアドレス「０２００」～Ｙ（ｍ－１）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｍ）～「０２ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のワークエリア２２３として設定されている。また、アドレスＹ（ｍ）～「０２ＦＦ」に連続するアドレス「０３００」～Ｙ（ｎ－１）は未使用のエリアのアドレスとなっており、その後に続けてアドレスＹ（ｎ）～「０３ＦＦ」の範囲内における連続する各アドレスのエリアが非特定制御用のスタックエリア２２４として設定されている。
【９２１６】
上記のような各エリアとアドレスとの関係は、主側ＲＡＭ６５における物理アドレス及び主側ＣＰＵ６３において認識されるメモリマップ上の論理アドレスの両方において設定さ

れている。また、特定制御用のワークエリア２２１のアドレス範囲（Ｙ（ｋ）～「００ＦＦ」）と、特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲（Ｙ（ｌ）～「０１ＦＦ」）と、非特定制御用のワークエリア２２３のアドレス範囲（Ｙ（ｍ）～「０２ＦＦ」）と、非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲（Ｙ（ｎ）～「０３ＦＦ」）とは相互に相違している。具体的には、特定制御用のワークエリア２２１のアドレス範囲（Ｙ（ｋ）～「００ＦＦ」）が最も広く、次に非特定制御用のワークエリア２２３のアドレス範囲（Ｙ（ｍ）～「０２ＦＦ」）が広く、次に特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲（Ｙ（ｌ）～「０１ＦＦ」）が広く、非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲（Ｙ（ｎ）～「０３ＦＦ」）が最も狭くなっている。但し、これに限定されることはなく各エリア２２１～２２４のアドレス範囲の広さが相互に同一又は略同一である構成としてもよい。

【９２１７】

上記のように特定制御用のワークエリア２２１と、非特定制御用のワークエリア２２３とが区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、各種演算などを実行する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行する場合に他方において必要な主側ＲＡＭ６５の情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各ワークエリア２２１，２２３への情報の書き込み及び各ワークエリア２２１，２２３からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてロード命令が行われる。

【９２１８】

特定制御用のスタックエリア２２２と、非特定制御用のスタックエリア２２４とが区別して設定されていることにより、主側ＣＰＵ６３において特定制御を実行する場合と非特定制御を実行する場合とで、主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合において主側ＲＡＭ６５の異なるエリアが使用されることとなる。これにより、特定制御及び非特定制御のうち一方を実行している状況において主側ＣＰＵ６３のレジスタに記憶された情報を退避する場合及びプログラム上の戻り番地の情報を記憶する場合に、他方において使用される情報が消去されてしまうといった事象を発生しづらくさせることが可能となる。ちなみに、各スタックエリア２２２，２２４への情報の書き込みに際しては主側ＣＰＵ６３にてプッシュ命令が行われ、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては主側ＣＰＵ６３にてポップ命令が行われる。また、各スタックエリア２２２，２２４からの情報の読み出しに際しては当該スタックエリア２２２，２２４への書き込み順序が後の情報から先に読み出し対象となる。

【９２１９】

主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みが可能であるとともに、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３において特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しは可能であるものの、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みは不可である。これにより、特定制御に対応する処理が実行されている状況において、非特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【９２２０】

主側ＣＰＵ６３において非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４への情報の書き込みが可能であるとともに、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４からの情報の読み出しが可能である。一方、主側ＣＰＵ６３にお

いて非特定制御に対応する処理を実行する場合には、主側ＣＰＵ６３は特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２からの情報の読み出しは可能であるものの、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２への情報の書き込みは不可である。これにより、非特定制御に対応する処理が実行されている状況において、特定制御に対応する処理にて利用される情報を誤って消去してしまわないようにすることが可能となる。

【９２２１】

なお、主側ＲＡＭ６５にはパチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されることとなるが、当該バックアップ電力は特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の全てに供給される。これにより、これら特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶された情報は、パチンコ機１０の電源遮断後においてもバックアップ電力が供給されている間は記憶保持される。

【９２２２】

ここで、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも終了アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」となり、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位側の１バイト）がオール「１」となるように設定されている。一方、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の終了アドレスは、１６進数であれば上位側の２桁、２進数であれば最上位のビットから続く上位側の８ビット（すなわち上位側の１バイト）が相違していることにより、全体としてはアドレスが相違している。つまり、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲（下位側の１バイト）のアドレスデータが所定データで共通している。

【９２２３】

主側ＣＰＵ６３はＲＡＭクリア処理（図７５５）、非特定制御用のクリア処理（図７５７）及びチェックサムの算出処理（図７５８）などといったように、主側ＲＡＭ６５の所定範囲のエリアからデータを読み出す場合及び主側ＲＡＭ６５の所定範囲のエリアにデータを書き込む場合（以下、データの読み出し及びデータの書き込みをまとめて特定処理という）、まず開始アドレスを対象アドレスとして設定し、その対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。その後、その対象アドレスに対して「１」を加算することで次のアドレスを対象アドレスとしてその対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行する。そして、この対象アドレスに対して「１」を加算することで次のアドレスを対象アドレスに設定するとともにその対象アドレスに対応するエリアについて特定処理を実行することを、対象アドレスが終了アドレスとなるまで継続する。

【９２２４】

主側ＣＰＵ６３には図７４９に示すようにアドレスカウンタ５１５が設けられている。図７５４（ａ）はアドレスカウンタ５１５の内容を説明するための説明図である。アドレスカウンタ５１５は上記対象アドレスのアドレスデータを設定するためのカウンタである。主側ＣＰＵ６３は特定処理を開始する場合にアドレスカウンタ５１５に開始アドレスのアドレスデータを設定するとともに対象アドレスの更新に際してはアドレスカウンタ５１５に「１」を加算する。そして、主側ＣＰＵ６３はアドレスカウンタ５１５を参照することで対象アドレスを把握する。

【９２２５】

主側ＲＡＭ６５のアドレスが２バイトのアドレスデータとして設定されていることに対応させて、アドレスカウンタ５１５は２バイトのデータ容量となっている。つまり、アドレスカウンタ５１５は１バイトからなる上位バイト５１５ａと１バイトからなる下位バイト

５１５ｂとを備えている。対象アドレスを更新するためにアドレスカウンタ５１５が「１」加算される場合には下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることとなる。

【９２２６】

主側ＣＰＵ６３には図７４９に示すようにキャリーフラグ５１６が設けられている。対象アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データである状況において当該対象アドレスに対して「１」を加算することで当該対象アドレスが次のアドレスとなった場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される。具体的には、対象アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位バイト５１５ｂ）がオール「１」である状況において、当該対象アドレスに「１」が加算されることで、１６進数であれば最上位の２桁への桁上がりが発生した場合、２進数であれば最上位のビットから続く上位側の８ビット分（すなわち上位バイト５１５ａ）への桁上がりが発生した場合に、キャリーフラグ５１６に「１」が設定される。

【９２２７】

図７５４（ｂ）～図７５４（ｅ）は対象アドレスが更新された結果、キャリーフラグ５１６に「１」が設定される様子を説明するための説明図である。

【９２２８】

まず対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定されない場合について説明する。図７５４（ｂ）に示すように下位バイト５１５ｂがオール「１」ではない状況（すなわち下位バイト５１５ｂが最大値ではない状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることで、図７５４（ｃ）に示すように下位バイト５１５ｂのアドレスデータが「１」増加したアドレスデータとなる。この場合、下位バイト５１５ｂがオールゼロになることはなく上位バイト５１５ａへの桁上がりが発生していないため、キャリーフラグ５１６は「０」に維持されるとともに上位バイト５１５ａのアドレスデータは維持される。

【９２２９】

次に、対象アドレスが更新された場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される場合について説明する。図７５４（ｄ）に示すように下位バイト５１５ｂがオール「１」である状況（すなわち下位バイト５１５ｂが最大値である状況）において対象アドレスを更新するために下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることで、図７５４（ｅ）に示すように下位バイト５１５ｂがオールゼロとなる。この場合、キャリーフラグ５１６に「１」が設定され、主側ＣＰＵ６３はキャリーフラグ５１６に「１」が設定されていることを確認することで上位バイト５１５ａへの桁上がりが発生したと認識する。したがって、上位バイト５１５ａに「１」が加算される。

【９２３０】

つまり、下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることで当該下位バイト５１５ｂがオールゼロとなった場合には上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要が生じるが、この上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要があるか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためにキャリーフラグ５１６が設けられている。そして、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合には上位バイト５１５ａへの「１」の加算が行われることはなく、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合には上位バイト５１５ａへの「１」の加算が行われる。

【９２３１】

このような構成において上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも、終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データで共通している。具体的には、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも終了アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」となり、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位バイト５１５ｂ）がオール「１」となるように設定されている。これにより、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用の

スタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のいずれかに対して特定処理を実行している状況において、当該特定処理を実行している対象となっているエリア２２１～２２４の終了アドレスに対応するエリアに対して特定処理が完了して対象アドレスが次のアドレスに更新された場合にはキャリーフラグ５１６に「１」が設定されることとなる。したがって、主側ＣＰＵ６３はキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを確認することで、特定処理を実行している対象となっているエリア２２１～２２４の終了アドレスに対応するエリアに対して当該特定処理を実行したか否かを特定することが可能となる。よって、各エリア２２１～２２４の終了アドレスか否かの判定に際してアドレスの比較処理を実行する必要がなくなるため、処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２３２】

上記桁上がりの発生に際してキャリーフラグ５１６に「１」を設定する処理は、対象アドレスに「１」を加算することで当該対象アドレスを更新するための処理である対象アドレスの加算処理（図７５６）にて実行される。この場合、対象アドレスの加算処理（図７５６）は、特定制御用のプログラムにおいて共通のサブルーチンとして設定されており、特定制御としていずれの種類の特定処理を実行する場合であっても対象アドレスの加算処理を実行する場合には共通のサブルーチンが呼び出されて実行される。また、対象アドレスの加算処理は非特定制御用のプログラムにも設定されている。

【９２３３】

上記のとおり特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも終了アドレスが、１６進数であれば下位側の２桁が「ＦＦ」となり、２進数であれば下位側の８ビット（すなわち下位バイト５１５ｂ）がオール「１」となるように設定されていることにより、これら各エリア２２１～２２４は終了アドレスにおける下位側の所定範囲のアドレスデータが所定データとなるようにアドレス範囲が設定されていることとなる。これに対して、各エリア２２１～２２４に必要なエリアのアドレス数はいずれも２５６個未満となっている。したがって、アドレスの順番において特定制御用のワークエリア２２１よりも手前のアドレス範囲、特定制御用のワークエリア２２１と特定制御用のスタックエリア２２２との間のアドレス範囲、特定制御用のスタックエリア２２２と非特定制御用のワークエリア２２３との間のアドレス範囲、及び非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４との間のアドレス範囲のそれぞれには未使用のエリアが存在している。

【９２３４】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行されるＲＡＭクリア処理について図７５５のフローチャートを参照しながら説明する。ＲＡＭクリア処理は、メイン処理（図７５０）のステップＳＦ５１８にて実行されるとともに設定値更新処理（図７５２）のステップＳＦ７１３にて実行される。なお、ＲＡＭクリア処理におけるステップＳＦ８０１～ステップＳＦ８１０の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９２３５】

まず特定制御用のワークエリア２２１においてＲＡＭクリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＦ８０１）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回のクリア開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回のクリア開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回のクリア開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア３４１が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア３４１に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア３４１をＲＡＭクリア処理の実行対象から除外することが可能となる。なお、ステップＳＦ８０１ではキ

ャリーフラグ５１６を「０」クリアするとともに主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグを「０」クリアする。その後、主側ＲＡＭ６５における対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアする（ステップＳＦ８０２）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップＳＦ８０３）。

【９２３６】

図７５６は対象アドレスの加算処理を示すフローチャートである。対象アドレスの加算処理ではまず主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における下位バイト５１５ｂに「１」を加算する（ステップＳＦ９０１）。この場合、下位バイト５１５ｂの８ビットがオール「１」である状況において当該下位バイト５１５ｂに「１」が加算されると、下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなる。下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなった場合（ステップＳＦ９０２：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」を設定する（ステップＳＦ９０３）。

【９２３７】

ステップＳＦ９０２にて否定判定をした場合、又はステップＳＦ９０３の処理を実行した場合、ステップＳＦ９０４にて主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＦ９０４：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａに「１」を加算する（ステップＳＦ９０５）。

【９２３８】

ＲＡＭクリア処理（図７５５）の説明に戻り、対象アドレスの加算処理（ステップＳＦ８０３）を実行した後は主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＦ８０４）。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合（ステップＳＦ８０４：ＮＯ）、対象アドレスのクリア処理（ステップＳＦ８０２）及び対象アドレスの加算処理（ステップＳＦ８０３）を再度実行する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＦ８０４：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＦ８０５）。ワーク完了フラグは特定制御用のワークエリア２２１に対するクリア処理が完了したか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９２３９】

ワーク完了フラグに「１」が設定されていない場合（ステップＳＦ８０５：ＮＯ）、ワーク完了フラグに「１」を設定した後に（ステップＳＦ８０６）、特定制御用のスタックエリア２２２の開始アドレスであるＹ（ｌ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＦ８０７）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＦ８０７ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアする。

【９２４０】

その後、ステップＳＦ８０２～ステップＳＦ８０４の処理を、ステップＳＦ８０３における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳＦ８０４及びステップＳＦ８０５：ＹＥＳ）、主側ＲＡＭ６５の初期設定を実行する（ステップＳＦ８０８）。その後、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタを「０」クリアするとともに（ステップＳＦ８０９）、当該各種レジスタの初期設定を実行する（ステップＳＦ８１０）。この初期設定ではメイン処理（図７５０）におけるステップＳＦ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【９２４１】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される非特定制御用のクリア処理について説明する。

【９２４２】

本実施形態では上記第５７実施形態と同様に管理実行処理（図５９９）にて別監視処理（

ステップＳ６００９）が実行される。当該別監視処理では非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理及び非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理を実行する。非特定制御用のワークエリア２２３の監視処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるステップＳ５４０５と同一であり、非特定制御用のスタックエリア２２４の監視処理の処理内容は上記第５４実施形態におけるステップＳ５４０７と同一である。これら監視処理にて異常有りと判定した場合、非特定制御用のクリア処理を実行する。図７５７は非特定制御用のクリア処理を示すフローチャートである。なお、非特定制御用のクリア処理におけるステップＳＧ１０１～ステップＳＧ１０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における非特定制御用のプログラム及び非特定制御用のデータを利用して実行される。

【９２４３】

まず非特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスであるＹ（ｍ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＧ１０１）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＧ１０１ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアするとともに主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグを「０」クリアする。

【９２４４】

その後、主側ＲＡＭ６５における対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアする（ステップＳＧ１０２）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップＳＧ１０３）。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側ＲＯＭ６４に記憶されている非特定制御用のサブルーチンを呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図７５６に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ５１５における下位バイト５１５ｂに「１」を加算し、加算後に下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなった場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」を設定する。また、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合にはアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａに「１」を加算する。

【９２４５】

その後、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ１０４）。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ１０４：ＮＯ）、対象アドレスのクリア処理（ステップＳＧ１０２）及び対象アドレスの加算処理（ステップＳＧ１０３）を再度実行する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＧ１０４：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ１０５）。ワーク完了フラグは非特定制御用のワークエリア２２３に対するクリア処理が完了したか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９２４６】

ワーク完了フラグに「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ１０５：ＮＯ）、ワーク完了フラグに「１」を設定した後に（ステップＳＧ１０６）、非特定制御用のスタックエリア２２４の開始アドレスであるＹ（ｎ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＧ１０７）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＧ１０７ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアする。

【９２４７】

その後、ステップＳＧ１０２～ステップＳＧ１０４の処理を、ステップＳＧ１０３における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳＧ１０４及びステップＳＧ１０５：ＹＥＳ）、本非

特定制御用のクリア処理を終了する。
【９２４８】
次に、主側ＣＰＵ６３にて実行されるチェックサムの算出処理について図７５８のフローチャートを参照しながら説明する。チェックサムの算出処理は停電時処理にて実行されるとともにメイン処理（図７５０）のステップＳＦ５０５にて実行される。なお、チェックサムの算出処理におけるステップＳＧ２０１～ステップＳＧ２０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【９２４９】
まず特定制御用のワークエリア２２１においてチャックサムの算出処理の実行に際しての開始アドレスとなる加算開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＧ２０１）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の加算開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の加算開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の加算開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア３４１が設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアには停電時処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶するための停電時の合計カウンタが設定されており、当該エリアに対して次の順番のアドレスのエリアにはメイン処理におけるチェックサムの算出処理において算出されたチェックサムの情報を記憶するための復電時の合計カウンタが設定されている。加算開始アドレスは当該復電時の合計カウンタに対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、チェックサムの算出処理におけるチェックサムの算出対象から、設定参照用エリア３４１、停電時の合計カウンタ及び復電時の合計カウンタを除外することが可能となる。なお、ステップＳＧ２０１ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアするとともに主側ＣＰＵ６３に設けられたワーク完了フラグを「０」クリアする。
【９２５０】
その後、主側ＲＡＭ６５における対象アドレスのデータを読み出し（ステップＳＧ２０２）、その読み出したデータの数値情報を主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１に設けられた合計カウンタ（メイン処理（図７５０）におけるチェックサムの算出処理であれば復電時の合計カウンタ、停電時処理におけるチェックサムの算出処理であれば停電時の合計カウンタ）に加算する（ステップＳＧ２０３）。そして、対象アドレスの加算処理を実行する（ステップＳＧ２０４）。この場合、対象アドレスの加算処理を実行するために主側ＲＯＭ６４に特定制御用として記憶されている共通のサブルーチンを呼び出す。対象アドレスの加算処理の処理内容は図７５６に示すフローチャートの処理内容と同様である。つまり、アドレスカウンタ５１５における下位バイト５１５ｂに「１」を加算し、加算後に下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロとなった場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」を設定する。また、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合にはアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａに「１」を加算する。
【９２５１】
その後、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ２０５）。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ２０５：ＮＯ）、ステップＳＧ２０２～ステップＳＧ２０４の処理を再度実行する。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合（ステップＳＧ２０５：ＹＥＳ）、主側ＣＰＵ６３のワーク完了フラグに「１」が設定されているか否かを判定する（ステップＳＧ２０６）。
【９２５２】
ワーク完了フラグに「１」が設定されていない場合（ステップＳＧ２０６：ＮＯ）、ワーク完了フラグに「１」を設定した後に（ステップＳＧ２０７）、特定制御用のスタックエリア２２２の開始アドレスであるＹ（ｌ）を対象アドレスに設定する（ステップＳＧ２０

８）。この場合、主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５における上位バイト５１５ａ及び下位バイト５１５ｂのそれぞれに今回の開始アドレスに対応するアドレスデータを設定する。つまり、今回の開始アドレスにおける上位８ビットを上位バイト５１５ａに設定し、今回の開始アドレスにおける下位８ビットを下位バイト５１５ｂに設定する。なお、ステップＳＧ２０８ではキャリーフラグ５１６を「０」クリアする。

【９２５３】

その後、ステップＳＧ２０２～ステップＳＧ２０５の処理を、ステップＳＧ２０４における対象アドレスの加算処理にてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるまで繰り返す。キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合であってワーク完了フラグに「１」が設定されている場合（ステップＳＧ２０５及びステップＳＧ２０６：ＹＥＳ）、本チェックサムの算出処理を終了する。

【９２５４】

次に、音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理について図７５９のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に実行される。

【９２５５】

主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンドを受信している場合（ステップＳＧ３０１：ＹＥＳ）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップＳＧ３０２）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７５２）が開始された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図７５２）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７５２）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【９２５６】

主側ＣＰＵ６３から確認開始コマンドを受信している場合（ステップＳＧ３０３：ＹＥＳ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップＳＧ３０４）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７５１）が開始される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図７５１）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７５１）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図７５１）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【９２５７】

主側ＣＰＵ６３から異常コマンドを受信している場合（ステップＳＧ３０５：ＹＥＳ）、異常時報知の設定処理を実行する（ステップＳＧ３０６）。異常コマンドは既に説明したとおり動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことが特定された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。異常時報知の設定処理では、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示さ

れるように表示制御装置８２を表示制御する。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図７５２）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【９２５８】

ステップＳＧ３０１～ステップＳＧ３０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップＳＧ３０７）。通常復帰コマンドはＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されることなく動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。クリア時の復帰コマンドはＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。確認時の復帰コマンドは設定確認用処理（図７５１）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。更新時の復帰コマンドは設定値更新処理（図７５２）が実行されて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に送信される。

【９２５９】

これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップＳＧ３０７：ＮＯ）、ステップＳＧ３０１の処理に戻る。主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が正常に終了する場合にいずれかの復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する。この場合に上記のとおり音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＧ３０８以降の処理を実行しない。これにより、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている間は音光側ＣＰＵ３５３にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となるとともに、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が正常に終了しなかった場合には音光側ＣＰＵ３５３にて通常の演出の実行制御が開始されないようにすることが可能となる。

【９２６０】

また、いずれの復帰コマンドも受信していない状況においては主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信する可能性があり、更新開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定値更新処理（図７５２）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、確認開始コマンドを受信した場合には既に説明したとおり設定確認用処理（図７５１）が実行されることに対応する報知が行われるようにする必要があり、異常コマンドを受信した場合いは既に説明したとおり異常報知が行われるようにする必要がある。この場合に、音光側ＣＰＵ３５３はいずれかの復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信するまではステップＳＧ２０６以降の処理を実行しないことにより、更新開始コマンド、確認開始コマンド又は異常コマンドを受信した場合にそれに対応する報知を好適に開始させることが可能となる。

【９２６１】

主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＧ３０７：ＹＥＳ）、音光側ＲＡＭ３５５に設けられた待機カウンタに待機期間（具体的には２秒）に対応する情報を設定する（ステップＳＧ３０８）。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側ＣＰＵ３５３において定期的（具体的には４ミリ秒）に起動される割込み処理にて１減算される。

【９２６２】

その後、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する（ステップＳＧ３０９）。具体的には、上記第８１実施形態と同様に、通常復帰コマンドを受信している場合にはＲＴＣ３

５６の現状の日時情報を読み出し、その読み出した日時情報をＲＴＣ用メモリ３５７に格納させる。これにより、時間対応演出を実行するタイミングを特定する場合に基準となる日時情報がＲＴＣ用メモリ３５７に格納された状態となる。

【９２６３】

今回受信した復帰コマンドが更新時の復帰コマンドである場合、更新時報知の終了処理を実行する。更新時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７５２）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップＳＧ３０２にて開始した設定値更新処理（図７５２）に対応する報知を終了させる。

【９２６４】

今回受信した復帰コマンドが確認時の復帰コマンドである場合、確認時報知の終了処理を実行する。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７５１）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップＳＧ３０４にて開始した設定確認用処理（図７５１）に対応する報知を終了させる。

【９２６５】

その後、音光側ＲＡＭ３５５の待機カウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、待機期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＧ３１０）。待機カウンタの値が「０」となっていない場合（ステップＳＧ３１０：ＮＯ）、ステップＳＧ３１０の処理を再度実行する。これにより、待機期間が経過するまでは演出制御処理（図７５７）におけるステップＳＧ３１１以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップＳＧ３１０の処理が繰り返し実行されている状況であっても割込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が１減算される。

【９２６６】

ステップＳＧ３１０にて肯定判定をした場合、初期動作用処理を実行する（ステップＳＧ３１１）。初期動作用処理では、初期位置に配置されている可動体５１２を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部５１３に駆動信号を出力する。これにより、可動体５１２は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体５１２の当該動作を確認することで可動体５１２が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

【９２６７】

上記のとおり音光側ＣＰＵ３５３は主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に初期動作用処理（ステップＳＧ３１１）を実行する。これにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了してから待機期間が経過してから可動体５１２の初期動作が行われることとなる。ここで、既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示を開始する。

【９２６８】

これに対して、上記のとおり可動体５１２の初期動作は主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングから待機期間が経過した場合に開始されるため、実質的に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示が開始された後に可動体５１２の初期動作が開始されることとなる。したがって、主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合には主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した後にまず第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始され、その後に待機期間が経過した後に可動体５１２にて初期動作が開始されることとなる。よって、パチンコ機１０の工場からの出荷時における動作チェックや遊技ホールにおけるパチンコ機１０の日常的な動作チェックに際しては、まず遊技機本体１２をパチンコ機１０前方に開放させて当該遊技機本体１２の裏側を露出させた状態において第１～第４報知用表示装置２０１

～２０４が正常に動作するか否かを確認した後に、遊技機本体１２を閉鎖して遊技機本体１２の表側から可動体５１２が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。

【９２６９】

初期動作用処理（ステップＳＧ３１１）を実行した後は、その他の処理を繰り返し実行する（ステップＳＧ３１２）。その他の処理では、遊技回用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、遊技回用の演出の途中で可動体５１２を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体５１２を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。この場合、開閉実行モード用の演出の途中で可動体５１２を動作させる演出の実行が指示されている場合には、可動体５１２を初期位置から移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるための設定を行う。

【９２７０】

次に、主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行されるとともに可動体５１２にて初期動作が実行される様子について、図７６０のタイムチャートを参照しながら説明する。図７６０（ａ）は主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されている期間を示し、図７６０（ｂ）は主側ＣＰＵ６３において設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されている期間を示し、図７６０（ｃ）は音光側ＣＰＵ３５３にて主側ＣＰＵ６３から送信されたいずれかの復帰コマンドを受信したタイミングを示し、図７６０（ｄ）は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が実行される初期チェック期間の実行期間を示し、図７６０（ｅ）は音光側ＣＰＵ３５３にて待機期間を計測している期間を示し、図７６０（ｆ）は可動体５１２の初期動作が実行されている期間を示す。

【９２７１】

まず動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されない場合について説明する。

【９２７２】

ｔ１のタイミングで主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始される。この場合、図７６０（ａ）に示すように当該ｔ１のタイミングで主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が開始される。なお、当該ｔ１のタイミングで図柄表示装置４１において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれもが実行されない。したがって、ＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されることなくｔ２のタイミングで動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する。この場合、当該ｔ２のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメン

ト３２１～３２４が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が点滅表示される構成としてもよい。

【９２７３】

また、ｔ２のタイミングで図７６０（ｃ）に示すように主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンドが送信され、当該通常復帰コマンドが音光側ＣＰＵ３５３にて受信される。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信することでｔ２のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている途中であるｔ３のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間が経過することで、図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２の初期動作が開始される。

【９２７４】

その後、ｔ４のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が終了される。また、その後のｔ５のタイミングで図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２における初期動作が終了される。

【９２７５】

次に、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）において、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行される場合について説明する。

【９２７６】

ｔ６のタイミングで主側ＣＰＵ６３及び音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始される。この場合、図７６０（ａ）に示すように当該ｔ６のタイミングで主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が開始される。なお、当該ｔ６のタイミングで図柄表示装置４１において画像の表示が開始される。今回の動作電力の供給の開始に際しては「設定変更操作」又は「設定確認操作」が実行されている。したがって、図７６０（ｂ）に示すようにｔ７のタイミング～ｔ８のタイミングに亘って設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行される。

【９２７７】

ｔ８のタイミングで図７６０（ｂ）に示すように設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のうち今回の実行対象である設定関連処理が終了することで図７６０（ａ）に示すように動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する。この場合、当該ｔ８のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始される。具体的には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持される。但し、チェック用表示として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の全ての表示用セグメント３２１～３２４が点滅表示される構成としてもよい。

【９２７８】

また、ｔ８のタイミングで図７６０（ｃ）に示すように主側ＣＰＵ６３から確認時の復帰コマンド又は更新時の復帰コマンドが送信され、当該復帰コマンドが音光側ＣＰＵ３５３にて受信される。音光側ＣＰＵ３５３は当該復帰コマンドを受信することでｔ８のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間の計測を開始する。そして、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われている途中であるｔ９のタイミングで図７６０（ｅ）に示すように待機期間が経過することで、図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２の初期動作が開始される。

【９２７９】

その後、ｔ１０のタイミングで図７６０（ｄ）に示すように第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が終了される。また、その後のｔ１１のタイミングで図７６０（ｆ）に示すように可動体５１２における初期動作が終了される。

【９２８０】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【９２８１】

ＲＡＭクリア処理（図７５５）、非特定制御用のクリア処理（図７５６）及びチェックサムの算出処理（図７５７）を実行する場合には対象アドレスが順次更新されるとともに、更新された後の対象アドレスに対応する主側ＲＡＭ６５のエリアを対象として「０」クリア処理又はチェックサムの算出処理が実行される（これらの処理を以下、特定処理ともいう）。これにより、主側ＲＡＭ６５における複数のエリアを順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、更新された後の対象アドレスが基準アドレス（特定アドレス）となる場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定され、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき主側ＲＡＭ６５のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際してはキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２８２】

基準アドレスが複数存在している構成において、いずれの基準アドレスも、当該基準アドレスに対して直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることでキャリーフラグ５１６に「１」が設定されることとなるアドレスとなっている。これにより、いずれの基準アドレスを基準とする場合であっても、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２８３】

対象アドレスは主側ＣＰＵ６３のアドレスカウンタ５１５に設定される。アドレスカウンタ５１５は上位バイト５１５ａと下位バイト５１５ｂとを備えている。対象アドレスの更新が行われる場合には下位バイト５１５ｂに「１」が加算されることとなるが、下位バイト５１５ｂに最大値としてオール「１」が設定されている状況において下位バイト５１５ｂに「１」が加算された場合には、下位バイト５１５ｂは最小値であるオールゼロが設定された状態となるとともに上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要がある。この場合に、下位バイト５１５ｂが最大値から最小値に変更される場合にはキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるため、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要があるか否かを特定することが可能となる。当該構成においてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき主側ＲＡＭ６５のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、上位バイト５１５ａに「１」を加算する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき主側ＲＡＭ６５のエリアの全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２８４】

特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４はいずれも、主側ＲＡＭ６５のアドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト５１５ｂは最大値となっている。これにより、各エリア２２１～２２４のいずれについても主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを確認することで、特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。よって、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【９２８５】

特定処理として、ＲＡＭクリア処理（図７５５）、非特定制御用のクリア処理（図７５６）及びチェックサムの算出処理（図７５７）が設定されている構成において、これら特定処理のいずれが実行されている状況であっても主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の終了契機を特定することが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理構成を簡素化することが可

能となる。
【９２８６】
動作電力の供給が開始された場合に可動体５１２にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して可動体５１２が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、可動体５１２における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。
【９２８７】
動作電力の供給が開始された場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるため、動作電力の供給の開始に際して第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４はパチンコ機１０の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して可動体５１２はパチンコ機１０の前面側から視認可能となるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示及び可動体５１２の初期動作のそれぞれを確認するためにはパチンコ機１０の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、可動体５１２における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、パチンコ機１０の背面側を露出させて第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示を確認した後に、遊技機本体１２を閉鎖状態として可動体５１２における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。
【９２８８】
待機期間を計測することにより可動体５１２の初期動作が遅延される。これにより、可動体５１２の初期動作を遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。
【９２８９】
主側ＣＰＵ６３から送信された復帰コマンドを受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３における制御の進行状況を基準として可動体５１２の初期動作を遅延させることが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したタイミングを基準として可動体５１２の初期動作を遅延させることが可能となる。
【９２９０】
主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）の実行内容に応じて異なる種類の復帰コマンドを送信するため、音光側ＣＰＵ３５３は主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の復帰コマンドが送信された場合であっても可動体５１２の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）の実行内容に関係なく可動体５１２の初期動作を遅延させることが可能となる。
【９２９１】
主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行された場合に送信された復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３が受信した後に可動体５１２にて初期動作が行われる。これにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行された後に可動体５１２にて初期動作が行われるようにすることが可能となる。また、主側ＣＰＵ６３は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了する場合に復帰コマンドを送信する。これにより、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したタイミングを基準として可動体５１２にて初期動作を行わせることが可能となる。

【９２９２】
なお、対象アドレスの更新が加算式で行われる構成に限定されることはなく減算式で行われる構成としてもよい。この場合、対象アドレスの更新が行われる場合にはアドレスカウンタ５１５の下位バイト５１５ｂの値が「１」減算されることとなる。そして、下位バイト５１５ｂの８ビットがオールゼロである状況（すなわち下位バイト５１５ｂの数値情報が最小値である状況）において下位バイト５１５ｂの値が「１」減算された場合には主側ＣＰＵ６３のキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるとともに上位バイト５１５ａの値が「１」減算される。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスにおける下位バイト５１５ｂがオールゼロとなる構成とすることで、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。
【９２９３】
また、対象アドレスの更新が行われる場合に下位バイト５１５ｂに対して加算又は減算される更新用数値は「１」に限定されることはなく、「２」であってもよく、「３」であってもよく、「４」であってもよい。
【９２９４】
また、下位バイト５１５ｂの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成に代えて、上位バイト５１５ａの最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。
【９２９５】
また、主側ＲＡＭ６５のアドレスは２バイトに限定されることはなく１バイト、３バイト又は４バイト以上である構成としてもよい。３バイトである場合には下位２バイトから上位１バイトへの桁上がりが発生する場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成としてもよい。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に下位２バイトから上位１バイトへの桁上がりが発生することとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。
【９２９６】
また、１バイトである場合には当該１バイトの最下位ビットよりも上位側の所定のビットの数値が変更される場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定される構成とする。当該構成においては特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の各アドレス範囲における最後の順番のアドレスは、当該最後の順番のアドレスから次の順番のアドレスに更新された場合に上記所定のビットの数値が変更されることとなるアドレスとする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、実行対象となっている主側ＲＡＭ６５のエリアの全てが特定処理の実行対象となったか否かを特定することが可能となる。
【９２９７】

また、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１に対する特定処理と特定制御用のスタックエリア２２２に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２９８】

また、非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４とに特定処理がまとめて実行される構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア２２３に対する特定処理と非特定制御用のスタックエリア２２４に対する特定処理とが個別に行われる構成としてもよい。この場合であっても、それぞれの特定処理においてキャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで、当該特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９２９９】

また、主側ＲＡＭ６５における特定制御用のワークエリア２２１と特定制御用のスタックエリア２２２との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、特定制御用のワークエリア２２１と特定制御用のスタックエリア２２２とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるアドレスとすることで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９３００】

また、主側ＲＡＭ６５における非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４との間のアドレスに空白エリアが設定されている構成に限定されることはなく、非特定制御用のワークエリア２２３と非特定制御用のスタックエリア２２４とが連続となるアドレスとなるように設定されている構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４のうち後側のエリアにおける最後の順番のアドレスが、次の順番のアドレスへの更新に際してキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるアドレスとすることで、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に対して特定処理がまとめて実行される場合において、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９３０１】

また、特定制御用のワークエリア２２１に割り当てられているアドレスの数が２５７個以上である構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１における最後の順番のアドレスだけではなく途中の順番のアドレスも下位側の８ビットがオール「１」が設定されたアドレスとなる。当該構成においてはキャリーフラグ５１６に「１」が設定された回数を計測するとともに、その計測回数が、特定制御用のワークエリア２２１において下位側の８ビットがオール「１」となるアドレスの数である終了基準数となった場合に特定制御用のワークエリア２２１に対する特定処理の実行が完了したと特定する構成とする。これにより、キャリーフラグ５１６を利用して特定処理の終了契機を特定することが可能となる。

【９３０２】

また、主側ＣＰＵ６３にてプログラムを利用して対象アドレスの加算処理（図７５６）が実行される構成に代えて、専用回路により対象アドレスの更新が行われる構成としてもよい。この場合、当該専用回路による対象アドレスの更新に際しても、下位バイト５１５ｂが最小値及び最大値のうち一方から他方に変更された場合にはキャリーフラグ５１６に「

１」が設定されるとともに上位バイト５１５ａが更新される構成とする。これにより、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されているか否かを特定することで特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【９３０３】

また、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４における最後の順番のアドレスが、下位側の８ビットが最大値となるように設定されている構成に限定されることはなく、下位側の８ビットが最小値となるように設定されている構成としてもよい。この場合、最後の順番のアドレスに対して直前のアドレスから最後の順番のアドレスへの更新が行われた場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定されることとなるため、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていることを特定した場合にはその時点における対象アドレスのエリアに対して特定処理を実行した後に当該特定処理を終了させる構成とする。

【９３０４】

また、キャリーフラグ５１６に「１」が設定されていることを契機として特別処理を実行する構成を、対象アドレスの全てにのエリアに対して特定処理が実行されたか否かを特定するため以外に利用してもよい。

【９３０５】

例えば、複数バイトからなる乱数カウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ５１６に「１」が設定されるとともにキャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ５１６に「１」が設定された場合には上記乱数カウンタとは別の乱数カウンタの更新が開始される構成としてもよい。この場合、複数の乱数カウンタを同時に更新する場合において乱数カウンタの更新開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ５１６を確認するだけでよいため処理負荷を軽減することが可能となる。

【９３０６】

例えば、複数バイトからなるタイマカウンタを備えた構成において、下位バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合にキャリーフラグ５１６に「１」を設定するとともにキャリーフラグ５１６に「１」が設定されている場合に上位バイトの数値情報が更新される構成とし、さらにキャリーフラグ５１６に「１」が設定された場合には上記タイマカウンタとは別のタイマカウンタによる期間の計測が開始される構成としてもよい。この場合、複数のタイマカウンタを利用して複数の期間を計測する場合において各期間の計測開始タイミングを一定間隔でずらすことが可能となるとともに、当該一定間隔でずらす契機を特定する場合にはキャリーフラグ５１６を確認するだけでよいため処理負荷を軽減することが可能となる。

【９３０７】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始された後に可動体５１２における初期動作が開始される構成に限定されることはなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示の開始タイミングが遅延されることで可動体５１２における初期動作が開始された後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始される構成としてもよい。

【９３０８】

また、動作電力の供給が開始された場合には可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されることで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が開始された後に可動体５１２における初期動作が開始される構成において、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４におけるチェック用表示が終了したタイミング以降で可動体５１２の初期動作が開始される構成としてもよい。

【９３０９】
また、可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されない構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が実行されて復帰コマンドが送信された場合には当該復帰コマンドを受信したタイミングで可動体５１２の初期動作が開始される構成としてもよい。この場合、可動体５１２の初期動作の開始タイミングが遅延されないものの、主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了したタイミングで可動体５１２の初期動作を開始することが可能となる。当該構成においては主側ＣＰＵ６３の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）にて設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行されるか否かに応じて可動体５１２の初期動作が開始されるタイミングが相違することとなる。つまり、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）が実行されない場合には動作電力の供給が開始された場合に即座に可動体５１２における初期動作が開始されるのに対して、設定確認用処理（図７５１）又は設定値更新処理（図７５２）が実行された場合には動作電力の供給が開始されたタイミングに対して遅れたタイミングで可動体５１２における初期動作が開始される。
【９３１０】
また、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される対象又は主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に初期動作が実行される対象は可動体５１２に限定されることはなく任意である。例えば可動体５１２に加えて又は代えて、表示発光部５３、スピーカ部５４及び図柄表示装置４１のいずれかであってもよい。また、音光側ＣＰＵ３５３により制御される全ての制御対象が、動作電力の供給が開始された場合において初期動作の開始タイミングが遅延される又は主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了した場合に初期動作が実行される構成としてもよい。
【９３１１】
＜第１０５実施形態＞
本実施形態では音光側ＣＰＵ２５３にて実行される演出制御処理の処理内容が上記第１０４実施形態と相違している。以下、上記第１０４実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第１０４実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【９３１２】
図７６１は本実施形態における演出制御処理を示すフローチャートである。
【９３１３】
ステップＳＧ４０１～ステップＳＧ４０６では上記第１０４実施形態における演出制御処理（図７５９）のステップＳＧ３０１～ステップＳＧ３０６と同一の処理を実行する。ステップＳＧ４０１～ステップＳＧ４０６の処理を実行した場合、主側ＣＰＵ６３から通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信したか否かを判定する（ステップＳＧ４０７）。これら復帰コマンドを受信していない場合（ステップＳＧ４０７：ＮＯ）、ステップＳＧ４０１の処理に戻る。
【９３１４】
主側ＣＰＵ６３からいずれかの復帰コマンドを受信した場合（ステップＳＧ４０７：ＹＥＳ）、復帰コマンドの種類に対応する処理を実行する（ステップＳＧ４０８）。当該処理の処理内容は上記第１０４実施形態における演出制御処理（図７５９）のステップＳＧ３０９の処理と同一である。
【９３１５】
その後、今回受信した復帰コマンドが通常復帰コマンドとは異なる復帰コマンド、すなわちクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかであることを条件として（ステップＳＧ４０９：ＮＯ）、音光側ＲＡＭ３５５に設けられ

た待機カウンタに待機期間（具体的には２秒）に対応する情報を設定する（ステップＳＧ４１０）。待機カウンタに設定された待機期間の情報は音光側ＣＰＵ３５３において定期的（具体的には４ミリ秒）に起動される割込み処理にて１減算される。

【９３１６】

その後、音光側ＲＡＭ３５５の待機カウンタの値が「０」となっているか否かを判定することで、待機期間が経過したか否かを判定する（ステップＳＧ４１１）。待機カウンタの値が「０」となっていない場合（ステップＳＧ４１１：ＮＯ）、ステップＳＧ４１１の処理を再度実行する。これにより、主側ＣＰＵ６３からクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンドのいずれかを受信した場合には待機期間が経過するまでは演出制御処理（図７６１）におけるステップＳＧ４１２以降の処理が実行されないようにすることが可能となる。なお、ステップＳＧ４１１の処理を繰り返し実行されている状況であっても割込み処理の実行タイミングとなった場合には待機カウンタの値が１減算される。

【９３１７】

ステップＳＧ４０９にて肯定判定をした場合、又はステップＳＧ４１１にて肯定判定をした場合、初期動作用処理を実行する（ステップＳＧ４１２）。初期動作用処理では、初期位置に配置されている可動体５１２を移動限界位置まで移動させた後に初期位置に復帰させるように可動体用駆動部５１３に駆動信号を出力する。これにより、可動体５１２は初期位置から移動限界位置まで移動し、その後に移動限界位置から初期位置に復帰する。遊技ホールの管理者は可動体５１２の当該動作を確認することで可動体５１２が正常に動作するか否かを把握することが可能となる。

【９３１８】

その後、その他の処理を実行する（ステップＳＧ４１３）。その他の処理の処理内容は上記第１０４実施形態における演出制御処理（図７５９）のステップＳＧ３１２の処理と同一である。

【９３１９】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれかが実行された場合に音光側ＣＰＵ３５３にて待機期間が計測された後に可動体５１２の初期動作が行われ、主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されなかった場合には音光側ＣＰＵ３５３にて待機期間が計測されることなく可動体５１２の初期動作が行わる。遊技ホールにおいて営業が開始される場合にはパチンコ機１０の電源をＯＮ操作した状態のまま各パチンコ機１０に動作電力を供給するための主電源をＯＦＦ状態からＯＮ状態に切り換えることが行われる場合がある。このような電源ＯＮ操作が行われた場合には遊技機本体１２が開放されることなくパチンコ機１０への動作電力の供給が開始されることとなる。そして、このような状況においては主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれもが実行されないため、待機期間が計測されることなく可動体５１２の初期動作が開始される。これにより、可動体５１２の初期動作を即座に確認することが可能となる。

【９３２０】

その一方、「ＲＡＭクリア操作」、「設定確認操作」及び「設定変更操作」のいずれかが行われる場合には遊技機本体１２を開放させた状態で行われる。そして、このような状況においては主側ＣＰＵ６３における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）においてＲＡＭクリア処理（ステップＳＦ５１８）、設定確認用処理（図７５１）及び設定値更新処理（図７５２）のいずれかが実行されるため、待機期間が計測された後に可動体５１２の初期動作が開始される。これにより、遊技機本体１２が

閉鎖された後に可動体５１２の初期動作が開始されるようにすることが可能となる。
【９３２１】
なお、可動体５１２の初期動作の開始タイミングを遅延させるために待機期間が計測される構成に限定されることはなく、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったことを開閉検知センサにて検知したことを条件として可動体５１２の初期動作を開始させる構成とすることで可動体５１２の初期動作の開始タイミングを遅延させる構成としてもよい。この場合、遊技機本体１２が閉鎖状態となってから可動体５１２の初期動作が開始されるようにすることが可能となる。
【９３２２】
また、当該構成においては遊技機本体１２が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には可動体５１２の初期動作が行われないこととなるが、これに限定されることはなく、遊技機本体１２が閉鎖状態である状況で動作電力の供給が開始された場合には主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）が終了して復帰コマンドが送信された場合に可動体５１２の初期動作が開始される構成としてもよい。
【９３２３】
また、上記構成において遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったとしてもその時点で主側ＣＰＵ６３から復帰コマンドを受信していない場合には可動体５１２の初期動作が開始されることはなく、復帰コマンドを受信した後に可動体５１２の初期動作が開始される構成としてもよい。つまり、主側ＣＰＵ６３６３から復帰コマンドを受信しているとともに遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となった場合に可動体５１２の初期動作が開始されることとなる。
【９３２４】
また、上記実施形態の構成において通常復帰コマンドを受信した場合には可動体５１２の初期動作が行われない構成としてもよい。これにより、遊技ホールの営業開始時に可動体５１２の初期動作が行われないようにすることが可能となる。
【９３２５】
＜第１０６実施形態＞
本実施形態では動作電力の供給が開始された場合における処理構成が上記第８１実施形態と相違している。以下、上記第８１実施形態と相違している構成について説明する。なお、上記第８１実施形態と同一の構成については基本的にその説明を省略する。
【９３２６】
図７６２は主側ＣＰＵ６３にて実行される本実施形態におけるメイン処理を示すフローチャートである。なお、メイン処理におけるステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。
【９３２７】
まず電源投入初期設定処理を実行する（ステップＳＧ５０１）。電源投入初期設定処理では、例えばメイン処理が起動されてからウエイト用の所定時間（具体的には１秒）が経過するまで次の処理に進行することなく待機する。このウエイト用の所定期間において図柄表示装置４１の動作開始及び初期設定が完了することとなる。また、主側ＲＡＭ６５のアクセスを許可する。
【９３２８】
その後、内部機能レジスタ設定処理を実行する（ステップＳＧ５０２）。内部機能レジスタ設定処理では上記第６７実施形態と同様に、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第１タイマ割込み処理（図６３８）の割込み周期を第１割込み周期（具体的には４ミリ秒）に設定するとともに、当該メイン処理に対して定期的に割り込んで起動される処理である第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込み周期を上記第１割込み周期よりも短い周期である第２割込み周期（具体的には２ミリ秒）に設定する。
【９３２９】

つまり、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、タイマ割込み処理として割込み周期が相対的に長短となるように第１タイマ割込み処理（図６３８）と第２タイマ割込み処理（図６３９）とが存在している。第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）はいずれもメイン処理に対して割り込んで起動される。また、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）に対して割り込んで起動される。一方、第１タイマ割込み処理（図６３８）は第２タイマ割込み処理（図６３９）に対して割り込んで起動されない。また、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の両方が実行されていない状況において第１割込み周期及び第２割込み周期の両方が経過している場合、それら周期の経過順序に関係なく第２タイマ割込み処理（図６３９）から先に起動される。この点、第２タイマ割込み処理（図６３９）は第１タイマ割込み処理（図６３８）よりも優先して起動される処理であると言える。但し、これに限定されることはなく第１タイマ割込み処理（図６３８）が第２タイマ割込み処理（図６３９）よりも優先して起動される構成としてもよい。

【９３３０】

内部機能レジスタ設定処理では、第１タイマ割込み処理（図６３８）の第１割込み周期を主側ＣＰＵ６３の所定のレジスタに設定するとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）の第２割込み周期を主側ＣＰＵ６３の特定のレジスタに設定する。また、内部機能レジスタ設定処理では上記第１，第２割込み周期の設定以外にも例えば当たり乱数カウンタＣ１の数値範囲といった各種カウンタの数値範囲の設定処理などを実行する。

【９３３１】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた立ち上げ処理中フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ５０３）。立ち上げ処理中フラグは上記第６７実施形態と同様に、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）に設定されている各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行する一方、遊技を進行させるための処理を実行することなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）を終了すべき状況であることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９３３２】

立ち上げ処理中フラグは、メイン処理（図７６２）において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が開始された場合に「１」がセットされ、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了して残余処理（ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７）が開始される前に「０」クリアされる。上記第６７実施形態と同様に第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合にはステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しないようにすることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）のうち後述する設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において遊技を進行させるための処理が実行されないようにすることが可能となる。その一方、上記のとおり第１タイマ割込み処理（図６３８）では立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている場合であってもステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行することで、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）のうち後述する設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況であっても停電監視が実行されるとともに、当たり乱数カウンタＣ１、大当たり種別カウンタＣ２、リーチ乱数カウンタＣ３及び乱数初期値カウンタＣＩＮＩの更新が実行され、さらに不正の検知が実行される。

【９３３３】

特に、立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされている状況であっても停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）が実行されることにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）のうち後述する設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電時処理を実行することが可能となる。停電時処理では上記第６７実施形態と

同様に、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」をセットするとともに、チェックサムの算出処理を実行してその算出したチェックサムを特定制御用のワークエリア２２１に保存するため、動作電力の供給が再度開始された場合には主側ＲＡＭ６５の異常発生と特定されないようにすることが可能となる。これにより、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）の途中で停電が発生した場合には、これら設定関連処理の途中で停電が発生したことを次回の動作電力の供給開始時に特定することが可能となる。

【９３３４】

ちなみに、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況では、第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）のいずれについても割込みが禁止されることはなく任意のタイミングで割込み可能となっている。この場合、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）において第１タイマ割込み処理（図６３８）又は第２タイマ割込み処理（図６３９）が割り込んで起動される場合には、その起動対象となったタイマ割込み処理が終了した後に復帰するためのメイン処理（図７６２）の戻り番地の情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避されるとともに、当該タイマ割込み処理が起動される直前における主側ＣＰＵ６３の各種レジスタの情報が特定制御用のスタックエリア２２２に退避される。そして、起動対象となったタイマ割込み処理が終了した場合には特定制御用のスタックエリア２２２に退避された戻り番地の情報に対応するメイン処理（図７６２）の処理に復帰することとなるとともに、特定制御用のスタックエリア２２２に退避された情報が主側ＣＰＵ６３の各種レジスタに復帰される。

【９３３５】

ステップＳＧ５０３にて立ち上げ処理中フラグに「１」をセットした後は、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた停電フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５０４）。第１タイマ割込み処理（図６３８）の停電情報記憶処理（ステップＳ８９０１）にて停電時処理が実行された場合に停電フラグに「１」がセットされる。停電フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグである。

【９３３６】

停電フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＧ５０４：ＹＥＳ）、停電時処理の場合と同様にチェックサムを算出し、そのチェックサムが正常であるか否かを判定する（ステップＳＧ５０５）。停電時処理及びステップＳＧ５０５のそれぞれでは、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２についてチェックサムを算出する。ステップＳＧ５０５では、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止される直前に実行された停電時処理において算出されて特定制御用のワークエリア２２１に保存されたチェックサムを読み出すとともに、その読み出したチェックサムを、当該ステップＳＧ５０５にて算出したチェックサムと比較することで、それらチェックサムが一致しているか否かを判定する。

【９３３７】

チェックサムが一致している場合（ステップＳＧ５０５：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１（図６５９参照）に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲であるか否かを判定する（ステップＳＧ５０６）。設定参照用エリア３４１は上記第７７実施形態と同様に現状のパチンコ機１０の設定値を主側ＣＰＵ６３にて特定するための情報が格納される記憶エリアである。設定参照用エリア３４１に「１」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定１」となる。設定参照用エリア３４１に「２」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定２」となる。設定参照用エリア３４１に「３」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定３」となる。設定参照用エリア３４１に「４」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定４」となる。設定参照用エリア３４１に「５」の数値情報が格納されている場

合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定５」となる。設定参照用エリア３４１に「６」の数値情報が格納されている場合には現状のパチンコ機１０の設定値は「設定６」となる。ステップＳＧ５０６では設定参照用エリア３４１に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する。

【９３３８】

ステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６の全てで肯定判定をした場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５０７）。設定更新表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を更新している状況であることを示す表示及び更新途中の設定値を示す表示が行われる。設定更新表示フラグは、設定値更新処理（図７６４）が開始された場合に「１」がセットされ設定値更新処理（図７６４）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定値更新処理（図７６４）が実行されていない状況においては基本的に設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定更新表示フラグに「１」がセットされた状態は設定値更新処理（図７６４）において設定更新表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【９３３９】

設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことでステップＳＧ５０７にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５０８）。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されている状態においてパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われて主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたか否かを判定する。ここで、本実施形態では上記第６７実施形態と同様に、主制御装置６０に設定キー挿入部６８ａ及びリセットボタン６８ｃが設けられているものの更新ボタン６８ｂは設けられていない。

【９３４０】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＧ５０８：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５０９）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。ステップＳＧ５０９にて肯定判定をした場合、後述するステップＳＧ５２０及びステップＳＧ５２１の処理を実行する。

【９３４１】

ステップＳＧ５０９にて否定判定をした場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５１０）。設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＧ５１０：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＧ５１２）。また、設定キー挿入部６８ａが設定キーを

利用してＯＮ操作されていない場合であっても（ステップＳＧ５１０：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合（ステップＳＧ５１１：ＹＥＳ）、設定確認用処理を実行する（ステップＳＧ５１２）。

【９３４２】

設定確認表示フラグは上記第６７実施形態と同様に設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを主側ＣＰＵ６３にて特定するためのフラグであり、設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、設定値を確認している状況であることを示す表示及び現状設定されている設定値を示す表示が行われる。設定確認表示フラグは、設定確認用処理（図７６３）が開始された場合に「１」がセットされ設定確認用処理（図７６３）が終了される場合に「０」クリアされるフラグであるため、設定確認用処理（図７６３）が実行されていない状況においては基本的に設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態とはならない。しかしながら、設定確認用処理（図７６３）が実行されている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止された場合には、その後に主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合において設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態となる。この設定確認表示フラグに「１」がセットされた状態は後述するＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されるか、又は設定確認用処理（図７６３）において設定確認表示フラグを「０」クリアする処理が実行されるまでは維持される。

【９３４３】

上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定確認操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない状況であって設定確認表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定確認用処理（図７６３）が実行されることにより、設定確認用処理（図７６３）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の再開に際して「設定確認操作」が行われなかったとしても設定確認用処理（図７６３）が実行される。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値の確認を引き続き行わせることが可能となる。一方、設定確認用処理（図７６３）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合であってもその後の動作電力の供給の再開に際してリセットボタン６８ｃが押圧操作された場合には、設定確認用処理（図７６３）が実行されることなくＲＡＭクリア処理（図７６５）及び設定値更新処理（図７６４）のうち動作電力の供給の再開に際して行われた操作に対応する処理が実行される。これにより、設定確認用処理（図７６３）よりもＲＡＭクリア処理（図７６５）又は設定値更新処理（図７６４）の実行を優先させることが可能となる。

【９３４４】

ここで、ステップＳＧ５１２にて実行される設定確認用処理について説明する。図７６３は設定確認用処理を示すフローチャートである。なお、設定確認用処理におけるステップＳＧ６０１～ステップＳＧ６０７の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３４５】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＧ６０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９３４６】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）において設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７

６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９３４７】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定確認表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定確認表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ６０２）。設定確認表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて肯定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）を実行する。当該設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ｂ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９３４８】

その後、確認開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ６０３）。音光側ＣＰＵ３５３は確認開始コマンドを受信することにより、設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７６３）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図７６３）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９３４９】

その後、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＧ６０４）。具体的には、上記第７７実施形態における設定確認用処理（図６６０）と同様に、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態がＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定確認用処理（図７６３）が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＧ６０４にて否定判定をする。設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定していない場合（ステップＳＧ６０４：ＮＯ）、ステップＳＧ６０４の処理を繰り返す。

【９３５０】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＧ６０４：ＹＥＳ）、特定制御用のワークエリア２２１における設定確認表示フラグを「０」クリアする（ステップＳＧ６０５）。これにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００５にて否定判定をすることで、設定確認中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００６）が実行されない状況となる。したがって、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて、パチンコ機１０の現状の

設定値を確認している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の現状の設定値を示す表示が行われる状態が解除される。

【９３５１】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＧ６０６）。これにより、設定確認用処理（図７６３）を終了してメイン処理（図７６２）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９３５２】

その後、確認時の復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ６０７）。音光側ＣＰＵ３５３は確認時の復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）にて設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを特定する。そして、確認時の復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３５３】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作した状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されてメイン処理（図７６２）が開始された状況においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていないとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作された状態となり、メイン処理（図７６２）にて遊技を進行させるための処理が実行される前の状況である動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定確認用処理（図７６３）が実行される。これにより、遊技が行われていない状況下において設定値の確認を行うことが可能となる。

【９３５４】

メイン処理（図７６２）の説明に戻り、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていない場合であって設定確認表示フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＧ５１０及びステップＳＧ５１１：ＮＯ）、通常復帰コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ５１３）。音光側ＣＰＵ３５３は通常復帰コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）にてＲＡＭクリア処理（図７６５）、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）のいずれもが実行されていないことを特定する。そして、通常復帰コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。

【９３５５】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていると判定した場合（ステップＳＧ５０８及びステップＳＧ５１４：ＹＥＳ）、又はステップＳＧ５０７にて設定更新表示フラグに「１」がセットされていると判定した場合、設定値更新処理を実行する（ステップＳＧ５１５）。上記のようにリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合であって設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合（すなわち「設定変更操作」が行われた場合）だけではなく、リセットボタン６８ｃの押圧操作及び設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作の有無に関係なく設定更新表示フラグに「１」がセットされている場合にも設定値更新処理（図７６４）が実行されることにより、設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において停電時処理が実行された場合には、その後の動作電力の供給の開始に際しての操作内容が「操作無し」、「ＲＡＭクリア操作」、「設定変更操作」及び「設定確認操作」のいずれであったとしても設定値更新処理（図７６４）が実行される。これにより、設定値更新処理（図７６４）の実行を優先させることが可能となる。

【９３５６】

ここで、ステップＳＧ５１５にて実行される設定値更新処理について説明する。図７６４は設定値更新処理を示すフローチャートである。なお、設定値更新処理におけるステップＳＧ７０１～ステップＳＧ７１３の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３５７】

まず割込み許可の設定を行う（ステップＳＧ７０１）。これにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が第１割込み周期で割り込んで起動されるとともに、第２タイマ割込み処理（図６３９）が第２割込み周期で割り込んで起動される。

【９３５８】

本実施形態においては動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）では基本的に第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止されており、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）において割込みが許可される。したがって、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）において設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）が実行されていない状況においては第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が禁止され、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況において第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の実行が許可される。但し、設定確認用処理（図７６３）又は設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況においては立ち上げ処理中フラグに「１」がセットされているため、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動されたとしても当該第１タイマ割込み処理（図６３８）の各種処理のうち停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されることなく当該第１タイマ割込み処理（図６３８）が終了される。

【９３５９】

その後、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグに「１」がセットされていないことを条件として、設定更新表示フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ７０２）。設定更新表示フラグに「１」がセットされることにより、第２タイマ割込み処理（図６３９）のステップＳ９００３にて肯定判定をすることで、設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理（ステップＳ９００４）を実行する。当該設定更新中における第５表示データバッファ２７５への設定処理の処理内容は上記第７７実施形態と同一である。当該処理が実行されることにより、例えば図６２９（ａ）の説明図に示すように、パチンコ機１０の設定値を更新している状況であることを示す表示及びパチンコ機１０の更新対象として選択されている設定値の表示が第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて行われる。

【９３６０】

その後、開始時の初期設定を行う（ステップＳＧ７０３）。当該初期設定では、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。遊技停止フラグは、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＧ５０４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合（ステップＳＧ５０５：ＮＯ）、又は設定参照用エリア３４１に格納された情報に対応する設定値が正常な範囲ではない場合に（ステップＳＧ５０６：ＮＯ）、メイン処理（図７６２）のステップＳＧ５１８にて「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、上記のような主側ＲＡＭ６５の情報異常が発生した場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理

が実行されないことになる。ステップＳＧ７０３の処理にて遊技停止フラグを「０」クリアすることで、主側ＲＡＭ６５の情報異常の発生が特定されている状態を設定値更新処理（図７６４）が実行された場合に解除することが可能となる。

【９３６１】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における設定更新用エリア３４２（図６５９参照）に「１」を設定する（ステップＳＧ７０４）。設定更新用エリア３４２は上記第７７実施形態と同様に設定値更新処理（図７６４）において更新途中の設定値の情報が格納される記憶エリアである。設定更新用エリア３４２に「１」の数値情報が格納されている場合には更新対象（選択対象又は変更対象）の設定値は「設定１」となる。設定更新用エリア３４２に「２」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定２」となる。設定更新用エリア３４２に「３」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定３」となる。設定更新用エリア３４２に「４」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定４」となる。設定更新用エリア３４２に「５」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定５」となる。設定更新用エリア３４２に「６」の数値情報が格納されている場合には更新対象の設定値は「設定６」となる。

【９３６２】

ステップＳＧ７０４にて設定更新用エリア３４２に「１」を設定することで、更新対象の設定値が「設定１」となる。つまり、本実施形態ではパチンコ機１０の現状の設定値がいずれであったとしても設定値更新処理（図７６４）が開始された場合には更新対象の設定値は「設定１」となる。

【９３６３】

その後、更新開始コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ７０５）。音光側ＣＰＵ３５３は更新開始コマンドを受信することにより、設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。また、設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを示す外部出力が例えば遊技ホールの管理コンピュータといったパチンコ機１０外部の装置に対して行われる構成としてもよい。

【９３６４】

その後、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報が「１」～「６」のいずれかであるか否かを判定する（ステップＳＧ７０６）。「１」～「６」のいずれかではない場合（ステップＳＧ７０６：ＮＯ）、設定更新用エリア３４２に「１」を設定する（ステップＳＧ７０７）。これにより、更新対象の設定値が「設定１」となる。

【９３６５】

ステップＳＧ７０６にて肯定判定をした場合又はステップＳＧ７０７の処理を実行した場合、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったか否かを判定する（ステップＳＧ７０８）。具体的には、設定キー挿入部６８ａの状態を検知する検知センサから受信している信号の受信状態が、ＯＮ状態に対応する受信状態からＯＦＦ状態に対応する受信状態となったか否かを判定する。したがって、設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態に維持されている場合だけではなく、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態である状況で設定値更新処理が開始された場合においてそのＯＦＦ状態が維持されている場合にもステップＳＧ７０８にて否定判定をする。

【９３６６】

ステップＳＧ７０８にて否定判定をした場合、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていることを条件として（ステップＳＧ７０９：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２の値を１加算する（ステップＳＧ７１０）。これにより、リセットボタン６８ｃが１回押圧操作される度に１段階上の設定値に更新される。また、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＧ７０９：ＮＯ）又は設定更新用エリア３４２の値を１加算した場合にはステップＳＧ７０６の処理に戻ることとなるが、ステップＳＧ７０６にて設定更新用エリア３４２の値が７以上であると判定されると、ステップＳＧ７０７にて設定更新用エリア３４２に「１」がセットされる。これにより、「設定６」の状況でリセットボタン６８ｃが１回押圧操作された場合には「設定１」に戻ることになる。

【９３６７】

設定キー挿入部６８ａがＯＮ状態からＯＦＦ状態に切り換わったことを特定した場合（ステップＳＧ７０８：ＹＥＳ）、設定更新用エリア３４２に格納された設定値の情報を設定参照用エリア３４１に上書きする（ステップＳＧ７１１）。これにより、今回の設定値更新処理（図７６４）にて更新された結果の設定値の情報が設定参照用エリア３４１に設定された状態となり、その設定された情報に対応する設定値が現状のパチンコ機１０の設定値となる。

【９３６８】

その後、割込み禁止の設定を行う（ステップＳＧ７１２）。これにより、設定値更新処理（図７６４）を終了してメイン処理（図７６２）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）に復帰する場合には第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）の割込みが禁止される。

【９３６９】

その後、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＧ７１３）。ＲＡＭクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１においてパチンコ機１０の設定状態を示す設定値の情報が設定されたエリア（すなわち設定参照用エリア３４１）を除いて、当該特定制御用のワークエリア２２１を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするとともに初期設定を実行する。また、ＲＡＭクリア処理では主側ＣＰＵ６３の各種レジスタも「０」クリアした後に初期設定を実行する。この初期設定ではステップＳＦ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。なお、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４については「０」クリアするための処理及び初期設定を行うための処理は実行しない。ＲＡＭクリア処理の詳細については後に説明する。

【９３７０】

上記のとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うだけではなくさらに設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定値更新処理（図７６４）が実行される。また、既に説明したとおりリセットボタン６８ｃを押圧操作することなく設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行うことに基づき、設定確認用処理（図７６３）が実行される。これにより、設定値に関する設定関連処理が実行されるための操作として、設定キー挿入部６８ａに対するＯＮ操作を共通させることが可能となる。よって、設定関連処理を発生させるための操作内容を遊技ホールの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。

【９３７１】

また、設定キー挿入部６８ａを設定キーによりＯＮ操作しながらパチンコ機１０の電源ＯＮ操作を行う場合であって、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加しない場合には設定確認用処理（図７６３）が実行され、リセットボタン６８ｃの押圧操作を付加する場合には設定値更新処理（図７６４）が実行される。これにより、リセットボタン６８ｃの押圧操作の有無によって設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）のうち実行対象の処理を相違させることが可能となる。よって、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）のうち所望の処理を実行させるための操作内容を遊技ホー

ルの管理者にとって分かり易いものとすることが可能となる。また、設定確認用処理（図７６３）よりも設定値更新処理（図７６４）を実行させるための操作内容を多くすることにより、設定値更新処理（図７６４）を不正に行わせる行為を特に行いづらくさせることが可能となる。

【９３７２】

メイン処理（図７６２）の説明に戻り、ステップＳＧ５０８にてリセットボタン６８ｃが押圧操作されていると判定した場合であって、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されていないと判定した場合（ステップＳＧ５１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５１６）。遊技停止フラグは、停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合に「１」がセットされるフラグである。遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【９３７３】

遊技停止フラグに「１」がセットされていない場合（ステップＳＧ５１６：ＮＯ）、ＲＡＭクリア処理を実行する（ステップＳＧ５１７）。ＲＡＭクリア処理の内容は、設定値更新処理（図７６４）におけるステップＳＧ７１３のＲＡＭクリア処理の内容と同一である。つまり、メイン処理（図７６２）のステップＳＧ５１７及び設定値更新処理（図７６４）のステップＳＧ７１３では同一のサブルーチンを呼び出してＲＡＭクリア処理を実行する。

【９３７４】

図７６５はメイン処理（図７６２）のステップＳＧ５１７及び設定値更新処理（図７６４）のステップＳＧ７１３にて実行されるＲＡＭクリア処理を示すフローチャートである。なお、ＲＡＭクリア処理におけるステップＳＧ８０１～ステップＳＧ８０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３７５】

まず特定制御用のワークエリア２２１においてＲＡＭクリア処理の実行に際しての開始アドレスとなるクリア開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＧ８０１）。特定制御用のワークエリア２２１の開始アドレスに対応するエリアには設定参照用エリア３４１が設定されており、クリア開始アドレスは当該設定参照用エリア３４１に対して次の順番のアドレスに設定されている。これにより、設定参照用エリア３４１をＲＡＭクリア処理の実行対象から除外することが可能となる。

【９３７６】

その後、クリア処理を実行する（ステップＳＧ８０２）。ステップＳＧ８０２のクリア処理では、特定制御用のワークエリア２２１において現状の対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のワークエリア２２１における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「０」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のワークエリア２２１における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。これにより、当否抽選モードが高確率モードであるか否かを示すエリアが「０」クリアされるため、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止される直前における当否抽選モードに関係なく当否抽選モードは

低確率モードとなる。また、遊技回が実行されていない状況となるとともに開閉実行モードが実行されていない状況となり、さらに普図表示部３８ａが変動表示されていない状況であって普電役物３４ａが閉鎖状態である状況となる。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた保留格納エリア６５ａ及び普電保留エリア６５ｃも「０」クリアされるため、特図表示部３７ａ用の保留情報が消去されるとともに普図表示部３８ａ用の保留情報が消去される。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新表示フラグ及び設定確認表示フラグを「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた設定更新用エリア３４２を「０」クリアする。また、特定制御用のワークエリア２２１に設けられた遊技停止フラグを「０」クリアする。

【９３７７】

その後、特定制御用のスタックエリア２２２の開始アドレスを対象アドレスに設定する（ステップＳＧ８０３）。その後、クリア処理を実行する（ステップＳＧ８０４）。ステップＳＧ８０４のクリア処理では、特定制御用のスタックエリア２２２において現状の対象アドレスに対応するエリアを「０」クリアするとともに、対象アドレスを特定制御用のスタックエリア２２２における次の順番のアドレスに設定する。そして、この「０」クリアする処理及び対象アドレスを更新する処理を、特定制御用のスタックエリア２２２における最後の順番のアドレスに対して次の順番のアドレスが対象アドレスとなるまで実行する。

【９３７８】

その後、主側ＲＡＭ６５の初期設定を実行する（ステップＳＧ８０５）。また、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタを「０」クリアするとともに（ステップＳＧ８０６）、当該各種レジスタの初期設定を実行する（ステップＳＧ８０７）。この初期設定ではメイン処理（図７６２）におけるステップＳＧ５０２の内部機能レジスタ設定処理と同様の処理を実行する。

【９３７９】

その後、クリア完了コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ８０８）。音光側ＣＰＵ３５３はクリア完了コマンドを受信することにより、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了したことを特定するとともに、今回の動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）にて、ステップＳＧ５１７のＲＡＭクリア処理又は設定値更新処理（図７６４）のステップＳＧ７１３のＲＡＭクリア処理が実行されたことを特定する。そして、クリア完了コマンドを受信したことに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３８０】

メイン処理（図７６２）においてステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６のいずれかにて否定判定をした場合、すなわち停電フラグに「１」がセットされていない場合、チェックサムが一致しなかった場合又は設定値が異常であった場合、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」をセットする（ステップＳＧ５１８）。既に説明したとおり遊技停止フラグに「１」がセットされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）においてステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する一方、ステップＳ８９０６にて肯定判定をすることでステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行しない。これにより、前回の電源遮断時において停電時処理が適切に行われなかったことで停電フラグに「１」がセットされていない場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２の少なくとも一方について前回の電源遮断時から情報の記憶状態が変化していることに起因してチェックサムが一致しない場合、又は設定値が異常である場合には、停電監視、各種カウンタの更新及び不正監視を行うための処理は実行される一方、遊技を進行させるための処理が実行されないことになる。

【９３８１】

その後、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５１９）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されていない場合（ステップＳＧ５１９：ＮＯ

）、動作電力の供給開始時において停電フラグ、チェックサム又は設定値に関して異常が発生したことを示す異常コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信する（ステップＳＧ５２０）。音光側ＣＰＵ３５３は当該異常コマンドを受信することにより、表示発光部５３を動作電力の供給開始時における情報異常に対応する態様で発光させるとともに、スピーカ部５４から「設定変更をして下さい。」という音声を出力させる。また、図柄表示装置４１にて「設定変更をして下さい。」という文字画像が表示されるようにする。これら報知はパチンコ機１０への動作電力の供給が停止されるまでは維持され、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に終了される。但し、パチンコ機１０への動作電力の供給が一旦停止されたとしても設定値更新処理（図７６４）が実行されるまではパチンコ機１０への動作電力の供給が再開された場合に上記報知が再度開始されることとなる。

【９３８２】

その後、異常時の外部出力処理を実行する（ステップＳＧ５２１）。異常時の外部出力処理では、遊技ホールの管理コンピュータに向けて異常信号を外部出力するための処理を実行する。この場合、異常信号の信号出力が予め定められた所定期間（例えば１００ミリ秒）に亘って行われる。但し、これに限定されることはなく遊技停止フラグに「１」がセットされている状況下においては異常信号の信号出力が継続され、遊技停止フラグが「０」クリアされることで異常信号の信号出力が停止される構成としてもよい。また、異常信号は、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常とは異なる異常が発生した場合にも出力され得る。例えば、第１タイマ割込み処理（図６３８）の不正検知処理（ステップＳ８９０５）において監視対象の不正（不正な電波の検知や不正の磁気の検知）が発生したことを特定した場合にも異常信号が外部出力される。但し、このように異常信号が兼用される構成に限定されることはなく、停電フラグ、チェックサム又は設定値に関する異常に対して専用となる異常信号が外部出力される構成としてもよく、停電フラグに関する異常、チェックサムに関する異常及び設定値に関する異常のそれぞれに対応する異常信号が外部出力される構成としてもよい。

【９３８３】

リセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合（ステップＳＧ５１９：ＹＥＳ）、設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されているか否かを判定する（ステップＳＧ５１４）。リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａが設定キーを利用してＯＮ操作されている場合（ステップＳＧ５１４及びステップＳＧ５１９：ＹＥＳ）、設定値更新処理を実行する（ステップＳＧ５１５）。設定値更新処理の処理内容は既に説明したとおりである。つまり、「設定変更操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力が供給された場合、主側ＲＡＭ６５について異常が発生していることでステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６のいずれかにて否定判定をした場合であっても設定値更新処理（図７６４）が実行される。これにより、設定値の変更を優先させることが可能となる。また、設定値更新処理（図７６４）では既に説明したとおりステップＳＧ７０３にて開始時の初期設定が実行されることで遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合には、設定値の更新が完了した後に、主側ＲＡＭ６５について異常が発生している状態を解消させることが可能となる。

【９３８４】

一方、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているものの設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない場合（ステップＳＧ５１９：ＹＥＳ、ステップＳＧ５１４：ＮＯ）、特定制御用のワークエリア２２１における遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かを判定する（ステップＳＧ５１６）。ステップＳＧ５１８にて遊技停止フラグに「１」がセットされた後におけるステップＳＧ５１６の処理では当然のことながら遊技停止フラグに「１」がセットされているため、ステップＳＧ５１６にて肯定判定をする。この場合、ステップＳＧ５２０にて音光側ＣＰＵ３５３に異常コマンドを送信するとともに、ステップＳＧ５２１にて異常信号を外部出力する。

【９３８５】

つまり、停電フラグ、チェックサム及び設定値に関する異常が発生してステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６のいずれかにて否定判定をした場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしてもＲＡＭクリア処理（ステップＳＧ５１７）は実行されない。また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況であって「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にもＲＡＭクリア処理（ステップＳＧ５１７）は実行されない。これにより、「ＲＡＭクリア操作」が行われている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても遊技停止フラグに「１」がセットされた状態が解消されないようにすることが可能となる。これに対して、「設定変更操作」が行われている場合には遊技停止フラグに「１」がセットされているか否かに関係なく設定値更新処理（図７６４）が実行されるとともに当該設定値更新処理（図７６４）の開始時の初期設定（ステップＳＧ７０３）にて遊技停止フラグが「０」クリアされる。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた状態を解消するためには設定値更新処理（図７６４）を実行する必要が生じることとなる。よって、特定制御用のワークエリア２２１の情報異常の発生に際しては当該特定制御用のワークエリア２２１を初期化するための処理だけではなく、設定値の再設定を要するようにすることが可能となる。

【９３８６】

また、遊技停止フラグに「１」がセットされている状況において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には、「設定変更操作」が行われていない場合、すなわち「操作無し」の場合又は「ＲＡＭクリア操作」若しくは「設定確認操作」が行われた場合、ステップＳＧ５０９又はステップＳＧ５１６にて肯定判定をすることで、ステップＳＧ５２０にて異常コマンドを送信するとともにステップＳＧ５２１にて異常時の外部出力処理を実行する。これにより、遊技停止フラグに「１」がセットされた場合には、その後のメイン処理におけるステップＳＧ５０４、ステップＳＧ５０５及びステップＳＧ５０６の処理結果に関係なく、設定値更新処理（図７６４）が実行されない限り、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される度にパチンコ機１０における異常報知及びパチンコ機１０の外部への異常時の外部出力が行われる。よって、遊技ホールの管理者に設定値を変更すべきことを認識させることが可能となる。

【９３８７】

ステップＳＧ５１２の処理を実行した場合、ステップＳＧ５１３の処理を実行した場合、ステップＳＧ５１５の処理を実行した場合、ステップＳＧ５１７の処理を実行した場合、又はステップＳＧ５２１の処理を実行した場合、特定制御用のワークエリア２２１に設けられたチェック中カウンタに初期チェック期間（具体的には５秒）に対応する情報をセットする（ステップＳＧ５２２）。チェック中カウンタにセットされた値は上記第６７実施形態と同様に第２タイマ割込み処理（図６３９）が起動される度に１減算される。チェック中カウンタに１以上の値が設定されている場合、第２タイマ割込み処理（図６３９）における通常時の設定処理（図６４０）にてステップＳ９１０２の処理が実行されることにより、上記第６７実施形態と同様に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が継続される。

【９３８８】

上記構成によれば主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合、当該主側ＣＰＵ６３にて動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了した後であって残余処理（ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７）が開始される前に、初期チェック期間が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が実行されている状況において初期チェック期間を制御する必要がないため、当該動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が実行されている状況における処理負荷を軽減することが可能となる。

【９３８９】

また、設定確認用処理（図７６３）及び設定値更新処理（図７６４）は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）として実行されるのに対して、

初期チェック期間は動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）が終了した後に開始される。これにより、初期チェック期間において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が行われるとしても、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４を利用した設定値の表示に影響を与えないようにすることが可能となる。

【９３９０】

その後、特定制御用のワークエリア２２１における立ち上げ処理中フラグを「０」クリアする（ステップＳＧ５２３）。立ち上げ処理中フラグが「０」クリアされることにより、第１タイマ割込み処理（図６３８）が起動された場合にステップＳ８９０６にて否定判定をすることでステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理だけではなくステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行することとなり、遊技を進行させるための処理が実行されない状態が解除される。なお、ステップＳＧ５２３では特定制御用のワークエリア２２１における停電フラグも「０」クリアする。

【９３９１】

その後、ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７の残余処理に進む。つまり、主側ＣＰＵ６３は第１タイマ割込み処理（図６３８）及び第２タイマ割込み処理（図６３９）を定期的に実行する構成であるが、１のタイマ割込み処理と次のタイマ割込み処理との間に残余時間が生じることとなる。この残余時間は各タイマ割込み処理の処理完了時間に応じて変動することとなるが、かかる不規則な時間を利用してステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７の残余処理を繰り返し実行する。この点、当該ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７の残余処理は非定期的に実行される非定期処理であると言える。ステップＳＧ５２４～ステップＳＧ５２７では、上記第３３実施形態におけるメイン処理（図５１４）のステップＳ１１３～ステップＳ１１６と同一の処理を実行する。

【９３９２】

次に、主側ＣＰＵ６３にて実行される開閉監視処理について図７６６のフローチャートを参照しながら説明する。開閉監視処理は第１タイマ割込み処理（図６３８）における入力状態監視処理（ステップＳ８９１２）の一部の処理として実行される。なお、開閉監視処理におけるステップＳＧ９０１～ステップＳＧ９０８の処理は、主側ＣＰＵ６３における特定制御用のプログラム及び特定制御用のデータを利用して実行される。

【９３９３】

まず遊技機本体１２の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０１）。本実施形態においても上記第３３実施形態と同様に裏パックユニット１５の前面部には本体開放センサ９６が設けられている（図５０７参照）。この場合に、本実施形態では本体開放センサ９６の検知結果が払出側ＣＰＵ９２ではなく主側ＣＰＵ６３に入力される。そして、外枠１１に対して遊技機本体１２が閉鎖状態である場合に本体開放センサ９６は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、外枠１１に対して遊技機本体１２が開放状態である場合に本体開放センサ９６は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が閉鎖状態であると特定し、本体開放センサ９６から開放検知信号を受信している場合に遊技機本体１２が開放状態であると特定する。ステップＳＧ９０１では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９３９４】

遊技機本体１２の開放操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０１：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に本体開放コマンドを送信する（ステップＳＧ９０２）。音光側ＣＰＵ３５３は本体開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３９５】

開閉監視処理ではさらに遊技機本体１２の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステッ

プＳＧ９０３）。当該ステップＳＧ９０３では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて本体開放センサ９６から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９３９６】

遊技機本体１２の閉鎖操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０３：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドを送信する（ステップＳＧ９０４）。音光側ＣＰＵ３５３は本体閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３９７】

開閉監視処理ではさらに前扉枠１４の開放操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０５）。本実施形態においても上記第３３実施形態と同様に内枠１３の前面部には前扉開放センサ９５が設けられている（図５０７参照）。この場合に、本実施形態では前扉開放センサ９５の検知結果が払出側ＣＰＵ９２ではなく主側ＣＰＵ６３に入力される。そして、内枠１３に対して前扉枠１４が閉鎖状態である場合には前扉開放センサ９５は閉鎖検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信し、内枠１３に対して前扉枠１４が開放状態である場合に前扉開放センサ９５は開放検知信号を主側ＣＰＵ６３に送信する。主側ＣＰＵ６３は、前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信している場合に前扉枠１４が閉鎖状態であると特定し、前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信している場合に前扉枠１４が開放状態であると特定する。ステップＳＧ９０５では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９３９８】

前扉枠１４の開放操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０５：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に前扉開放コマンドを送信する（ステップＳＧ９０６）。音光側ＣＰＵ３５３は前扉開放コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９３９９】

開閉監視処理ではさらに前扉枠１４の閉鎖操作が行われたか否かを判定する（ステップＳＧ９０７）。当該ステップＳＧ９０７では、前回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から開放検知信号を受信していることを特定していた場合において、今回の処理回における開閉監視処理（図７６６）にて前扉開放センサ９５から閉鎖検知信号を受信しているか否かを判定する。

【９４００】

前扉枠１４の閉鎖操作が行われたと判定した場合（ステップＳＧ９０７：ＹＥＳ）、音光側ＣＰＵ３５３に前扉閉鎖コマンドを送信する（ステップＳＧ９０８）。音光側ＣＰＵ３５３は前扉閉鎖コマンドを受信することによりそれに対応する処理を実行する。当該処理の内容については後に説明する。

【９４０１】

次に、音声発光制御装置８１にて実行される処理について説明する。当該処理の説明に先立ち音声発光制御装置８１の電気的構成について図７６７の説明図を参照しながら説明する。

【９４０２】

音声発光制御装置８１は上記第８１実施形態と同様に音声発光制御基板３５１を備えている。音声発光制御基板３５１には音光側ＭＰＵ３５２が搭載されている。音光側ＭＰＵ３５２には、制御部及び演算部を含む演算処理装置である音光側ＣＰＵ３５３の他に、音光側ＲＯＭ３５４及び音光側ＲＡＭ３５５が内蔵されている。また、音光側ＭＰＵ３５２には、上記素子以外に、割込回路、タイマ回路、データ入出力回路、乱数発生器としての各種カウンタ回路などが内蔵されている。

【９４０３】
音光側ＲＯＭ３５４は、ＮＯＲ型フラッシュメモリ及びＮＡＮＤ型フラッシュメモリなどの記憶保持に外部からの電力供給が不要なメモリ（すなわち、不揮発性記憶手段）であり、読み出し専用として利用される。音光側ＲＯＭ３５４は、音光側ＣＰＵ３５３により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶している。
【９４０４】
音光側ＲＡＭ３５５は、ＳＲＡＭ及びＤＲＡＭなどの記憶保持に外部からの電力供給が必要なメモリ（すなわち、揮発性記憶手段）であり、読み書き両用として利用される。音光側ＲＡＭ３５５は、ランダムアクセスが可能であるとともに、同一のデータ容量で比較した場合に音光側ＲＯＭ３５４よりも読み出しに要する時間が早いものとなっている。音光側ＲＡＭ３５５は、音光側ＲＯＭ３５４内に記憶されている制御プログラムの実行に対して各種のデータなどを一時的に記憶する。
【９４０５】
なお、上記第８１実施形態では音声発光制御基板３５１にＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７が設けられていたが、本実施形態ではこれらＲＴＣ３５６及びＲＴＣ用メモリ３５７は音声発光制御基板３５１に設けられていない。
【９４０６】
ここで、既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３はメイン処理（図７６２）における動作電力の供給開始時の処理（ステップＳＧ５０１～ステップＳＧ５２１）にて確認時の復帰コマンド及びクリア完了コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信し得るとともに、開閉監視処理（図７６６）にて本体開放コマンド、本体閉鎖コマンド、前扉開放コマンド及び前扉閉鎖コマンドを音光側ＣＰＵ３５３に送信し得る。これらコマンドのいずれかを受信した場合、音光側ＣＰＵ３５３は受信したコマンドに対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるようにするための処理を実行する。これら報知の実行に際しては、音光側ＲＯＭ３５４に予め記憶されている各種報知用テーブル５２１～５２６を利用する。
【９４０７】
各種報知用テーブル５２１～５２６として、確認時の復帰コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される確認後報知用テーブル５２１と、クリア完了コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照されるクリア後報知用テーブル５２２と、本体開放コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体開放報知用テーブル５２３と、本体閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される本体閉鎖報知用テーブル５２４と、前扉開放コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉開放報知用テーブル５２５と、前扉閉鎖コマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合にそれに対応する報知を実行するために参照される前扉閉鎖報知用テーブル５２６とが存在している。
【９４０８】
これら各種報知用テーブル５２１～５２６には、報知期間の各更新タイミングのそれぞれに対応させて、表示発光部５３を所定の態様で発光制御するための発光制御用データ、及びスピーカ部５４を所定の態様で音出力制御するための音出力制御用データが設定されている。各種報知用テーブル５２１～５２６のデータ構成について確認後報知用テーブル５２１を例に挙げて説明する。図７６８は確認後報知用テーブル５２１の内容を説明するための説明図である。
【９４０９】
図７６８に示すように確認後報知用テーブル５２１には報知期間における報知内容の各更新タイミングのそれぞれに対応させて複数のポインタ情報が設定されている。また、これら複数のポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。複数のポインタ情報は連番の数値情報として配列されており、予め設定されている４０ミリ秒の更新周期が経過する度に参照対象のポインタ情報が次

の順番のポインタ情報に更新される。そして、その更新後における参照対象のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データを利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。なお、更新周期は４０ミリ秒に限定されることはなく任意である。

【９４１０】

確認後報知用テーブル５２１を利用して表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御が行われる場合、まず「０」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（０））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに、当該「０」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ（Ｙ（０））を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。これにより、設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを示す確認後報知が開始される。

【９４１１】

その後、報知内容の更新周期である４０ミリ秒が経過する度に参照対象のポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新され、その新たに参照対象となったポインタ情報に対応させて設定された発光制御用データを利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに音出力制御用データを利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。例えば、「０」のポインタ情報が参照対象となっている状況において４０ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「１」のポインタ情報に更新され、当該「１」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（１））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに、当該「１」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ（Ｙ（１））を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。また、「１」のポインタ情報が参照対象となっている状況において４０ミリ秒の更新周期が経過することで参照対象が「２」のポインタ情報に更新され、当該「２」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（２））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに、当該「２」のポインタ情報に対応させて設定されている音出力制御用データ（Ｙ（２））を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われる。そして、確認後報知用テーブル５２１において最後の順番である「ｋ」のポインタ情報に対応させて設定されている発光制御用データ（Ｘ（ｋ））を利用して表示発光部５３の発光制御が行われるとともに音出力制御用データ（Ｙ（ｋ））を利用してスピーカ部５４の音出力制御が行われることで、確認後報知用テーブル５２１を利用した報知の実行制御が終了されて、確認後報知が終了されることとなる。

【９４１２】

つまり、確認後報知用テーブル５２１が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル５２１に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで、当該確認後報知用テーブル５２１が利用対象として維持される。そして、詳細は後述するが確認後報知は同時期に実行され得る他の報知よりも実行優先度が高く設定されている。したがって、確認後報知用テーブル５２１が利用対象となった場合には当該確認後報知用テーブル５２１に対応させて設定されている報知期間が経過するまで確認後報知が継続されることとなる。

【９４１３】

クリア後報知用テーブル５２２、本体開放報知用テーブル５２３、本体閉鎖報知用テーブル５２４、前扉開放報知用テーブル５２５及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６についても、発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は相違するものの基本的なデータ構成は図７６８に示す確認後報知用テーブル５２１と同様となっている。つまり、各種報知用テーブル５２１～５２６はいずれも複数のポインタ情報が設定されているとともに、各ポインタ情報のそれぞれに対応させて発光制御用データ及び音出力制御用データの組合せが設定されている。また、ポインタ情報の更新周期はいずれの報知用テーブル５２１～５２６であっても同一となっているが、これに限定されることはなく報知用テーブル５２１～５２６の種類に応じてポインタ情報の更新周期が相違している構成としてもよい。発光制御用データ及び音出力制御用データの内容は各種報知用テーブル５２１～５２６のそれぞ

れにおいて相違している。したがって、確認後報知用テーブル５２１を利用して実行される確認後報知、クリア後報知用テーブル５２２を利用して実行されるクリア後報知、本体開放報知用テーブル５２３を利用して実行される本体開放報知、本体閉鎖報知用テーブル５２４を利用して実行される本体閉鎖報知、前扉開放報知用テーブル５２５を利用して実行される前扉開放報知、及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６を利用して実行される前扉閉鎖報知の内容は相互に相違している。したがって、表示発光部５３の発光内容及びスピーカ部５４からの音出力内容を確認することでいずれの種類の報知が実行されているのかを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【９４１４】

上記のとおり確認後報知用テーブル５２１が利用対象となった場合、当該確認後報知用テーブル５２１に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで当該確認後報知用テーブル５２１が利用対象として維持されるとともに、最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合には当該確認後報知用テーブル５２１が利用対象から解除される。このように最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される報知用テーブルは、確認後報知用テーブル５２１以外にも、クリア後報知用テーブル５２２、本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６が存在している。

【９４１５】

一方、本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象となった場合、これら報知用テーブル５２３，５２５に設定されている最後の順番のポインタ情報が参照対象となったとしても所定の利用解除条件が成立していない場合には参照対象が最初の順番のポインタ情報に復帰されることで当該報知用テーブル５２３，５２５が利用対象として維持される。また、これら報知用テーブル５２３，５２５が利用対象となっている場合には参照対象のポインタ情報がいずれであったとしても所定の利用解除条件が成立した場合には利用対象から解除される。当該所定の利用解除条件について詳細には、本体開放報知用テーブル５２３が利用対象に設定されている場合には遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該本体開放報知用テーブル５２３が利用対象から解除される。また、前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象に設定されている場合には前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となった場合に所定の利用解除条件が成立したとして当該前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象から解除される。

【９４１６】

上記各種報知用テーブル５２１～５２６は、音光側ＲＡＭ３５５に設けられた各種実行エリア５３１～５３３に読み出されることで利用対象として設定される。各種実行エリア５３１～５３３として、第１実行エリア５３１と、第２実行エリア５３２と、第３実行エリア５３３とが設けられている。これら各種実行エリア５３１～５３３のそれぞれは１種類の報知用テーブル５２１～５２６を読み出すことが可能な記憶容量となっているものの、複数種類の報知用テーブル５２１～５２６を同時に読み出すことが不可である記憶容量となっている。

【９４１７】

各種実行エリア５３１～５３３には制御実行対象について予め優先度が設定されている。具体的には、第１実行エリア５３１が最も高い優先度に設定されており、第２実行エリア５３２が２番目に高い優先度に設定されており、第３実行エリア５３３が最も低い優先度に設定されている。第１実行エリア５３１、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第１～第３実行エリア５３１～５３３のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第１実行エリア５３１に設定されている報知用テーブルから読み出され、第２実行エリア５３２及び第３実行エリ

ア５３３のそれぞれに設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３のそれぞれに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第２，第３実行エリア５３２，５３３のそれぞれに設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるものの、発光制御用データ及び音出力制御用データは第２実行エリア５３２に設定されている報知用テーブルから読み出され、第３実行エリア５３３に設定されている報知用テーブルからは読み出されない。また、第３実行エリア５３３のみに利用対象となる報知用テーブルが設定されている場合、ポインタ情報の更新タイミングとなることで第３実行エリア５３３に設定されている報知用テーブルにおいて参照対象となるポインタ情報が次の順番のポインタ情報に更新されるとともに、発光制御用データ及び音出力制御用データは第３実行エリア５３３に設定されている報知用テーブルから読み出される。

【９４１８】

上記のように第１～第３実行エリア５３１～５３３が設けられていることにより、複数の報知用テーブルを同時に利用対象として設定することを可能としながら、それら複数の報知用テーブルのうち優先度が高い報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。

【９４１９】

また、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が実行されている場合であっても、優先度が高くない側の報知用テーブルについても更新タイミングとなった場合には参照対象のポインタ情報が更新される。そして、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了した場合において優先度が高くない側の報知用テーブルが未だ利用対象として設定されている場合には、当該優先度が高くない側の報知用テーブルにおいて現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データ及び音出力制御用データが読み出されて表示発光部５３の発光制御及びスピーカ部５４の音出力制御が行われる。これにより、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了したタイミングで優先度が高くない側の報知用テーブルに対応する報知を実行することが可能となる。また、優先度が高くない側の報知用テーブルの実行期間のうち、当該報知用テーブルが利用対象となってから優先度が高い報知用テーブルに対応する報知が終了するまでの期間が経過した後の残りの期間に亘って、優先度が高くない側の報知用テーブルに対応する報知が実行されるため、優先度が高い報知用テーブルに対応する報知に続けて優先度が高くない側の報知用テーブルに対応する報知が実行される場合であってもそれら報知が実行されている合計期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【９４２０】

各種報知用テーブル５２１～５２６のそれぞれは読み出し対象となる実行エリア５３１～５３３の種類が予め定められている。図７６９は各種報知用テーブル５２１～５２６と読み出し対象となる実行エリア５３１～５３３の種類との関係を説明するための説明図である。

【９４２１】

図７６９に示すように、確認後報知用テーブル５２１及びクリア後報知用テーブル５２２は最も優先度が高い第１実行エリア５３１に読み出される。この場合、確認後報知用テーブル５２１は主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７６３）が実行された場合に利用対象となり、クリア後報知用テーブル５２２は主側ＣＰＵ６３にてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行された場合に利用対象となる。設定確認用処理（図７６３）及びＲＡＭクリア処理（図７６５）の両方が１回のメイン処理（図７６２）にて実行されることはない。また、音声発光制御装置８１への動作電力の供給が停止された場合には音光側ＲＡＭ３５５に記憶された情報は消去される。したがって、確認後報知用テーブル５２１及びクリア後報知用テーブル５２２のうち一方が第１実行エリア５３１に設定されている状況において他方が第１実行エリア５３１に設定されることはない。

【９４２２】

本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５は２番目に優先度が高い第２実行エリア５３２に読み出される。この場合、本体開放報知用テーブル５２３は遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となり、前扉開放報知用テーブル５２５は前扉枠１４が閉鎖状態から開放状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体１２と前扉枠１４との両方が開放状態となっている場合には本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５の両方が第２実行エリア５３２への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった開放報知用テーブル５２３，５２５が第２実行エリア５３２に読み出された状態となる。これにより、第２実行エリア５３２に複数種類の開放報知用テーブル５２３，５２５が同時に設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の開放報知用テーブル５２３，５２５のみが設定される構成であっても、本体開放報知用テーブル５２３が利用対象となった場合には遊技機本体１２が開放状態となったことを示す本体開放報知が実行され、前扉開放報知用テーブル５２５が利用対象となった場合には前扉枠１４が開放状態となったことを示す前扉開放報知が実行されるため、いずれの開放報知用テーブル５２３，５２５が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態となっていることを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【９４２３】

本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６は最も優先度が低い第３実行エリア５３３に読み出される。この場合、本体閉鎖報知用テーブル５２４は遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となり、前扉閉鎖報知用テーブル５２６は前扉枠１４が開放状態から閉鎖状態となった場合に利用対象となる。したがって、遊技機本体１２と前扉枠１４との両方が開放状態から閉鎖状態となった場合には本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６の両方が第３実行エリア５３３への読み出し対象となるが、この場合には後のタイミングで読み出し対象となった閉鎖報知用テーブル５２４，５２６が第３実行エリア５３３に読み出された状態となる。これにより、第３実行エリア５３３に複数種類の閉鎖報知用テーブル５２４，５２６が同時に設定されないようにすることが可能となる。また、このように一方の閉鎖報知用テーブル５２４，５２６のみが設定される構成であっても、本体閉鎖報知用テーブル５２４が利用対象となった場合には遊技機本体１２が閉鎖状態となったことを示す本体閉鎖報知が実行され、前扉閉鎖報知用テーブル５２６が利用対象となった場合には前扉枠１４が閉鎖状態となったことを示す前扉閉鎖報知が実行されるため、いずれの閉鎖報知用テーブル５２４，５２６が設定されたとしても基本的には閉鎖状態である開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことを遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。

【９４２４】

ここで、既に説明したとおり確認後報知用テーブル５２１、クリア後報知用テーブル５２２、本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６は、最後の順番のポインタ情報が参照対象となるまで利用対象として維持されるとともに最後の順番のポインタ情報に対応する報知の実行制御が完了した場合に利用対象から除外される。つまり、これら報知用テーブル５２１，５２２，５２４，５２６が利用対象となる期間は固定の期間となる。当該固定の期間は報知用テーブル５２１，５２２，５２４，５２６の種類に応じて相違している。具体的には、図７６９に示すように確認後報知用テーブル５２１及びクリア後報知用テーブル５２２は固定の期間として第１固定期間（特定関連期間、第１報知期間）である３０秒が設定されており、本体閉鎖報知用テーブル５２４及び前扉閉鎖報知用テーブル５２６は固定の期間として上記第１固定期間よりも長い第２固定期間（所定対象関連期間、第２報知期間）である３３秒が設定されている。なお、本体開放報知用テーブル５２３及び前扉開放報知用テーブル５２５には利用対象となる期間は定められておらず、本体開放報知用テーブル５２３は遊技機本体１２が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となり、前扉開放報知用テーブル５２５は前扉枠１４が開放状態となってから閉鎖状態となるまで利用対象となる。

【９４２５】

次に、確認後報知と本体閉鎖報知との関係、及びクリア後報知と本体閉鎖報知との関係について、図７７０のタイムチャートを参照しながら説明する。図７７０（ａ）は遊技機本体１２が開放状態となっている期間を示し、図７７０（ｂ）は設定確認用処理（図７６３）が実行されている期間を示し、図７７０（ｃ）は設定値更新処理（図７６４）が実行されている期間を示し、図７７０（ｄ）は第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１又はクリア後報知用テーブル５２２が設定されている期間を示し、図７７０（ｅ）は第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されている期間を示し、図７７０（ｆ）は確認後報知が実行されている期間を示し、図７７０（ｇ）はクリア後報知が実行されている期間を示し、図７７０（ｈ）は本体閉鎖報知が実行されている期間を示す。

【９４２６】

まず設定確認用処理（図７６３）が実行される場合について説明する。

【９４２７】

ｔ１のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態とされることで設定キー挿入部６８ａがパチンコ機１０前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作された状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることで、主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図７６２）が開始されるとともに、ｔ２のタイミングで図７７０（ｂ）に示すように設定確認用処理（図７６３）が開始される。なお、遊技機本体１２が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側ＣＰＵ６３における開閉監視処理（図７６６）にて遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行されるため、遊技機本体１２を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。但し、これに限定されることはなく、この状況であっても本体開放報知が実行される構成としてもよい。

【９４２８】

設定確認用処理（図７６３）が実行されている状況においては遊技機本体１２が開放状態とされることでパチンコ機１０前方から視認可能となった第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて現状の設定値が表示される。その後、ｔ３のタイミングで図７７０（ｂ）に示すように設定確認用処理（図７６３）が終了する。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドが送信されることで、当該ｔ３のタイミングで図７７０（ｄ）に示すように確認後報知用テーブル５２１が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込まれる。これにより、当該ｔ３のタイミングで図７７０（ｆ）に示すように表示発光部５３及びスピーカ部５４にて確認後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該確認後報知を確認することで設定値の確認が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。

【９４２９】

その後、ｔ４のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドが送信されることで、当該ｔ４のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように本体閉鎖報知用テーブル５２４が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込まれる。但し、当該ｔ４のタイミングでは図７７０（ｄ）に示すように報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１に未だ確認後報知用テーブル５２１が設定されているため、図７７０（ｆ）に示すように確認後報知が継続され、図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１が設定されていたとしても第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報は更新タイミングとなる度に更新される。

【９４３０】

その後、ｔ５のタイミングでｔ３のタイミングから確認後報知の報知期間である３０秒が経過する。したがって、当該ｔ５のタイミングで図７７０（ｄ）に示すように第１実行エリア５３１から確認後報知用テーブル５２１が消去されるとともに、それに伴って図７７

０（ｆ）に示すように確認後報知が終了される。また、当該ｔ５のタイミングではｔ４のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過していないため、図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定された状態が維持されている。したがって、ｔ５のタイミングで図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が開始される。

【９４３１】

当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ４のタイミング～ｔ５のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報の更新はｔ４のタイミング～ｔ５のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、ｔ５のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

【９４３２】

ｔ６のタイミングでｔ４のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過する。したがって、当該ｔ６のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３から本体閉鎖報知用テーブル５２４が消去されるとともに、それに伴って図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が終了される。

【９４３３】

ここで、設定確認用処理（図７６３）が実行された場合、当該設定確認用処理（図７６３）が終了した後に遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後に確認後報知が開始されるといった事象が発生しない。

【９４３４】

また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル５２４に定められている報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側である確認後報知用テーブル５２１に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。これにより、確認後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。

【９４３５】

また、確認後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、確認後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ４のタイミング～ｔ５のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。これにより、確認後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、確認後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【９４３６】

次に、設定値更新処理（図７６４）が実行される場合について説明する。

【９４３７】

ｔ７のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態とされることで設定キー挿入部６８ａがパチンコ機１０前方に露出される。そして、その露出された設定キー挿入部６８ａが設定キーによりＯＮ操作されるとともにリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態でパチンコ機１０の電源ＯＮ操作が行われることで、主側ＣＰＵ６３にてメイン処理（図７６２）が開始されるとともに、ｔ８のタイミングで図７７０（ｃ）に示すように設定値更新処理（図７６４）が開始される。なお、遊技機本体１２が開放状態であることを報知する本体開放報知は主側ＣＰＵ６３における開閉監視処理（図７６６）にて遊技機本体１２が閉鎖状態から開放状態となったことが特定されたことに基づき実行

されるため、遊技機本体１２を開放状態としながら動作電力の供給が開始されたとしても本体開放報知は実行されない。

【９４３８】

設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況においては遊技機本体１２が開放状態とされることでパチンコ機１０前方から視認可能となった第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にて更新途中の設定値が表示される。その後、ｔ９のタイミングで図７７０（ｃ）に示すように設定値更新処理（図７６４）が終了する。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３にクリア完了コマンドが送信されることで、当該ｔ９のタイミングで図７７０（ｄ）に示すようにクリア後報知用テーブル５２２が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込まれる。これにより、当該ｔ９のタイミングで図７７０（ｇ）に示すように表示発光部５３及びスピーカ部５４にてクリア後報知が開始される。遊技ホールの管理者は当該クリア後報知を確認することで設定値更新処理（図７６４）が行われた後の状況又は設定値更新処理（図７６４）の実行を伴わない主側ＲＡＭ６５のクリア処理が行われた後の状況であることを把握することが可能となる。

【９４３９】

その後、ｔ１０のタイミングで図７７０（ａ）に示すように遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされる。この場合、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に本体閉鎖コマンドが送信されることで、当該ｔ１０のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように本体閉鎖報知用テーブル５２４が音光側ＲＯＭ３５４から読み出されて音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込まれる。但し、当該ｔ１０のタイミングでは図７７０（ｄ）に示すように報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１に未だクリア後報知用テーブル５２２が設定されているため、図７７０（ｇ）に示すようにクリア後報知が継続され、図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知は開始されない。その一方、報知実行の優先度が高い第１実行エリア５３１にクリア後報知用テーブル５２２が設定されていたとしても第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報は更新タイミングとなる度に更新される。

【９４４０】

その後、ｔ１１のタイミングでｔ９のタイミングからクリア後報知の報知期間である３０秒が経過する。したがって、当該ｔ１１のタイミングで図７７０（ｄ）に示すように第１実行エリア５３１からクリア後報知用テーブル５２２が消去されるとともに、それに伴って図７７０（ｇ）に示すようにクリア後報知が終了される。また、当該ｔ１１のタイミングではｔ１０のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過していないため、図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定された状態が維持されている。したがって、ｔ１１のタイミングで図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が開始される。

【９４４１】

当該本体閉鎖報知の実際の報知期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。第３実行エリア５３３に設定された本体閉鎖報知用テーブル５２４における参照対象のポインタ情報の更新はｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングの期間であっても更新タイミングとなる度に行われている。したがって、ｔ１１のタイミングで参照対象となっているポインタ情報から本体閉鎖報知の実行制御を開始することで、本体閉鎖報知の実際の報知期間は自ずと上記の残りの期間となる。

【９４４２】

ｔ１２のタイミングでｔ１０のタイミングから本体閉鎖報知の報知期間である３３秒が経過する。したがって、当該ｔ１２のタイミングで図７７０（ｅ）に示すように第３実行エリア５３３から本体閉鎖報知用テーブル５２４が消去されるとともに、それに伴って図７７０（ｈ）に示すように本体閉鎖報知が終了される。

【９４４３】
ここで、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合、当該設定値更新処理（図７６４）が終了した後に遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となる。したがって、第１実行エリア５３１にクリア後報知用テーブル５２２が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。よって、本体閉鎖報知が先に開始された直後にクリア後報知が開始されるといった事象が発生しない。
【９４４４】
また、報知の実行優先度が低い側である本体閉鎖報知用テーブル５２４に定められている報知期間の方が、報知の実行優先度が高い側であるクリア後報知用テーブル５２２に設定されている報知期間よりも長い期間となっている。そして、上記のとおり第１実行エリア５３１にクリア後報知用テーブル５２２が設定された後に第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４が設定されることとなる。これにより、クリア後報知が完了した後に、本体閉鎖報知が実行されるようにすることが可能となる。
【９４４５】
また、クリア後報知の実行後において本体閉鎖報知が実行される場合、当該本体閉鎖報知の実際の実行期間は、本体閉鎖報知用テーブル５２４により定められている本体閉鎖報知の報知期間（３３秒）から、クリア後報知の実行によって報知の実行が保留されていた期間（ｔ１０のタイミング～ｔ１１のタイミングの期間）を引いた残りの期間となる。これにより、クリア後報知の完了後に続けて本体閉鎖報知が実行される場合において、クリア後報知及び本体閉鎖報知の合計の報知期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【９４４６】
次に、音光側ＣＰＵ３５３にて実行される演出制御処理について図７７１のフローチャートを参照しながら説明する。なお、演出制御処理は音光側ＣＰＵ３５３への動作電力の供給が開始された場合に比較的短い周期（例えば５ミリ秒）で繰り返し実行される。
【９４４７】
主側ＣＰＵ６３から確認開始コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０１：ＹＥＳ）、確認時報知の設定処理を実行する（ステップＳＨ１０２）。確認開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７６３）が開始される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の設定処理では、設定確認用処理（図７６３）が実行されていることを示す画像及び設定確認用処理（図７６３）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、パチンコ機１０の現状の設定値を確認している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定確認用処理（図７６３）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。
【９４４８】
主側ＣＰＵ６３から更新開始コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０３：ＹＥＳ）、更新時報知の設定処理を実行する（ステップＳＨ１０４）。更新開始コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７６４）が開始された場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の設定処理では、設定値更新処理（図７６４）が実行されていることを示す画像、設定値を変更するための操作内容を認識可能とさせるための画像、及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるための操作内容を認識可能とさせるための画像が図柄表示装置４１にて表示されるように表示制御装置８２を表示制御する。これにより、設定値を変更している状況であることを遊技ホールの管理者が認識することが可能となるとともに、設定値を変更させるために必要な操作内容及び設定値更新処理（図７６４）を終了させるために必要な操作内容を遊技ホールの管理者が認識することが可能となる。なお、上記報知が図柄表示装置４１にて実行されることに加えて又は代

えて、表示発光部５３及びスピーカ部５４のうち少なくとも一方にて行われる構成としてもよい。

【９４４９】

主側ＣＰＵ６３から確認時の復帰コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０５：ＹＥＳ）、確認時報知の終了処理を実行する（ステップＳＨ１０６）。確認時の復帰コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図７６３）が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。確認時報知の終了処理では、ステップＳＨ１０２にて開始した設定確認用処理（図７６３）に対応する報知を終了させる。その後、確認後報知用テーブル５２１を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込む（ステップＳＨ１０７）。これにより、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて確認後報知が開始される。

【９４５０】

主側ＣＰＵ６３からクリア完了コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１０８：ＹＥＳ）、更新時報知の終了処理を実行する（ステップＳＨ１０９）。クリア完了コマンドは既に説明したとおり主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理（図７６４）が終了される場合又は設定値更新処理（図７６４）の実行を伴わない主側ＲＡＭ６５のクリア処理が終了される場合に音光側ＣＰＵ３５３に送信される。更新時報知の終了処理では、ステップＳＨ１０４にて更新時報知の設定処理が実行された後である状況であれば、当該更新時報知の設定処理にて開始した設定値更新処理（図７６４）に対応する報知を終了させる。その後、クリア後報知用テーブル５２２を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第１実行エリア５３１に書き込む（ステップＳＨ１１０）。これにより、表示発光部５３及びスピーカ部５４にてクリア後報知が開始される。

【９４５１】

主側ＣＰＵ６３から本体開放コマンド又は前扉開放コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１１１：ＹＥＳ）、今回受信した開放コマンドに対応する開放報知用テーブル５２３，５２５を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第２実行エリア５３２に書き込む（ステップＳＨ１１２）。具体的には、本体開放コマンドを受信している場合には本体開放報知用テーブル５２３を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第２実行エリア５３２に書き込む。また、前扉開放コマンドを受信している場合には前扉開放報知用テーブル５２５を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第２実行エリア５３２に書き込む。これにより、第１実行エリア５３１に報知用テーブル５２１，５２２が設定されていないことを条件として、第２実行エリア５３２に設定された開放報知用テーブル５２３，５２５に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開始される。

【９４５２】

主側ＣＰＵ６３から本体閉鎖コマンド又は前扉閉鎖コマンドを受信している場合（ステップＳＨ１１３：ＹＥＳ）、今回受信した閉鎖コマンドに対応する閉鎖報知用テーブル５２４，５２６を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込む（ステップＳＨ１１４）。具体的には、本体閉鎖コマンドを受信している場合には本体閉鎖報知用テーブル５２４を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込む。また、前扉閉鎖コマンドを受信している場合には前扉閉鎖報知用テーブル５２６を音光側ＲＯＭ３５４から読み出して音光側ＲＡＭ３５５の第３実行エリア５３３に書き込む。これにより、第１実行エリア５３１に報知用テーブル５２１，５２２が設定されていないこと及び第２実行エリア５３２に報知用テーブル５２３，５２５が設定されていないことを条件として、第３実行エリア５３３に設定された閉鎖報知用テーブル５２４，５２６に対応する報知が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開始される。

【９４５３】

演出制御処理では上記各処理以外にもステップＳＨ１１５にてその他の処理を実行し、ステップＳＨ１１６にてタスク処理を実行する。その他の処理では、遊技回用の演出を開始

させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を開始させるための設定を行い、遊技回用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を進行させるための設定を行い、遊技回用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて遊技回用の演出を終了させるための設定を行う。また、その他の処理では、開閉実行モード用の演出を開始させるべきコマンドを主側ＣＰＵ６３から受信した場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を開始させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を進行させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を進行させるための設定を行い、開閉実行モード用の演出を終了させるべき状況である場合には図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４にて開閉実行モード用の演出を終了させるための設定を行う。

【９４５４】

上記各種演出を実行させる場合、当該演出を実行させるために参照される演出実行用テーブルが音光側ＲＡＭ３５５に設けられた演出実行用エリア５３４に読み出される（図７６７参照）。演出実行用エリア５３４は第１実行エリア５３１、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３よりも実行優先度が低いエリアに設定されている。したがって、演出実行用エリア５３４に設定された演出実行用テーブルに対応する演出が表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されている状況において第１実行エリア５３１、第２実行エリア５３２及び第３実行エリア５３３のいずれかに報知用テーブル５２１～５２６が設定された場合には、表示発光部５３及びスピーカ部５４においてはその報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知が演出よりも優先して実行される。

【９４５５】

その一方、演出実行用エリア５３４に設定された演出実行用テーブルに対応する演出は図柄表示装置４１においても行われ、当該図柄表示装置４１における表示演出は報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知が優先して実行されている状況であっても継続して実行される。これにより、報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知の実行に伴って全ての演出の実行が停止されてしまうという事象が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【９４５６】

また、報知用テーブル５２１～５２６に対応する報知が演出よりも優先して実行されている状況であっても演出実行用エリア５３４に設定された演出演出用テーブルにおける参照対象のポインタ情報の更新は更新タイミングとなる度に実行される。したがって、優先して実行されている報知が終了して表示発光部５３及びスピーカ部５４における演出の実行が再開された場合に、図柄表示装置４１におけるその時点の表示演出に対応する演出を表示発光部５３及びスピーカ部５４にて再開させることが可能となる。

【９４５７】

次に、ステップＳＨ１１６にて実行されるタスク処理について図７７２のフローチャートを参照しながら説明する。

【９４５８】

第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１又はクリア後報知用テーブル５２２が設定されている場合（ステップＳＨ２０１：ＹＥＳ）、第１実行エリア５３１のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０２）。当該ポインタ更新処理では、第１実行エリア５３１に設定されている報知用テーブル５２１，５２２における参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該報知用テーブル５２１，５２２における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が報知用テーブル５２１，５２２における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第１実行エリア５３１から報知用テーブル５２１，５２２を消去する。

【９４５９】
ステップＳＨ２０１にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０２の処理を実行した場合、第２実行エリア５３２に本体開放報知用テーブル５２３又は前扉開放報知用テーブル５２５が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０３）。ステップＳＨ２０３にて肯定判定をした場合、第２実行エリア５３２のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０４）。当該ポインタ更新処理では、第２実行エリア５３２に設定されている報知用テーブル５２３，５２５における参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該開放報知用テーブル５２３，５２５における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が開放報知用テーブル５２３，５２５における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には参照対象のポインタ情報を最初の順番のポインタ情報に修正する。また、第２実行エリア５３２に本体開放報知用テーブル５２３が設定されている状況であれば主側ＣＰＵ６３から本体閉鎖コマンドを受信している場合には第２実行エリア５３２から本体開放報知用テーブル５２３を消去し、第２実行エリア５３２に前扉開放報知用テーブル５２５が設定されている状況であれば主側ＣＰＵ６３から前扉閉鎖コマンドを受信している場合には第２実行エリア５３２から前扉開放報知用テーブル５２５を消去する。
【９４６０】
ステップＳＨ２０３にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０４の処理を実行した場合、第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４又は前扉閉鎖報知用テーブル５２６が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０５）。ステップＳＨ２０５にて肯定判定をした場合、第３実行エリア５３３のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０６）。当該ポインタ更新処理では、第３実行エリア５３３に設定されている閉鎖報知用テーブル５２４，５２６における参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該閉鎖報知用テーブル５２４，５２６における参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が閉鎖報知用テーブル５２４，５２６における最後の順番のポインタ情報を超えた場合には第３実行エリア５３３から報知用テーブル５２４，５２６を消去する。
【９４６１】
ステップＳＨ２０５にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０６の処理を実行した場合、演出実行用エリア５３４に演出実行用テーブルが設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０７）。ステップＳＨ２０７にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア５３４のポインタ更新処理を実行する（ステップＳＨ２０８）。当該ポインタ更新処理では、演出実行用エリア５３４に設定されている演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を前回更新してから４０ミリ秒の更新周期が経過していることを条件として、当該演出実行用テーブルにおける参照対象のポインタ情報を次の順番のポインタ情報に更新する。また、当該ポインタ情報の更新後において参照対象のポインタ情報が演出実行用テーブルにおける最後の順番のポインタ情報を超えた場合には演出実行用エリア５３４から演出実行用テーブルを消去する。
【９４６２】
ステップＳＨ２０７にて否定判定をした場合、又はステップＳＨ２０８の処理を実行した場合、第１実行エリア５３１に確認後報知用テーブル５２１又はクリア後報知用テーブル５２２が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２０９）。ステップＳＨ２０９にて肯定判定をした場合、第１実行エリア５３１に設定されている報知用テーブル５２１，５２２における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１０）。ステップＳＨ２１０の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。
【９４６３】

ステップＳＨ２０９にて否定判定をした場合、第２実行エリア５３２に本体開放報知用テーブル５２３又は前扉開放報知用テーブル５２５が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２１１）。ステップＳＨ２１１にて肯定判定をした場合、第２実行エリア５３２に設定されている報知用テーブル５２３，５２５における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１２）。ステップＳＨ２１２の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【９４６４】

ステップＳＨ２１１にて否定判定をした場合、第３実行エリア５３３に本体閉鎖報知用テーブル５２４又は前扉閉鎖報知用テーブル５２６が設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２１３）。ステップＳＨ２１３にて肯定判定をした場合、第３実行エリア５３３に設定されている報知用テーブル５２４，５２６における現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１４）。ステップＳＨ２１４の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【９４６５】

ステップＳＨ２１３にて否定判定をした場合、演出実行用エリア５３４に演出実行用エリアが設定されているか否かを判定する（ステップＳＨ２１５）。ステップＳＨ２１５にて肯定判定をした場合、演出実行用エリア５３４に設定されている演出実行用テーブルにおける現状の参照対象のポインタ情報に対応する発光制御用データを利用して表示発光部５３を発光制御するとともに当該参照対象のポインタ情報に対応する音出力制御用データを利用してスピーカ部５４を音出力制御する（ステップＳＨ２１６）。ステップＳＨ２１５にて否定判定をした場合又はステップＳＨ２１６の処理を実行した後、本タスク処理を終了する。

【９４６６】

以上詳述した本実施形態によれば、以下の優れた効果を奏する。

【９４６７】

設定値更新処理（図７６４）が実行された場合にはＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されることで特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化される。これにより、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように初期化対象のエリアが初期化される場合であっても現状の設定値の情報が記憶された設定参照用エリア３４１は初期化の対象から除外される。これにより、設定値に変動を与えないようにしながら、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合には初期化対象のエリアが初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

【９４６８】

設定値更新処理（図７６４）が実行されてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３にクリア完了コマンドが送信されることでクリア後報知が実行される。遊技ホールの管理者はこのクリア後報知が実行されていることを確認することでＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されたことを把握することが可能となるとともに設定値更新処理（図７６４）が実行された可能性があることを把握することが可能となる。

【９４６９】

クリア後報知は表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体１２の開放操作を要することなくクリア後報知を確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者はＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されたことを把握し易くなるとともに設定値更新処理（図７６４）が実行された可能性があることを把

握し易くなる。
【９４７０】
クリア後報知は設定値更新処理（図７６４）が実行された後に３０秒が経過するまで実行されるため、クリア後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。
【９４７１】
クリア後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながらクリア後報知を実行することが可能となる。
【９４７２】
設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されていない状況であってもリセットボタン６８ｃを押圧操作しながら電源のＯＮ操作が行われた場合には、設定値更新処理（図７６４）が実行されない状況においてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される。この場合に、設定値更新処理（図７６４）においてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される場合及び設定値更新処理（図７６４）が実行されない状況でＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される場合のいずれであっても同一のサブルーチンが呼び出されることで、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２のそれぞれの初期化対象のエリアが初期化されるとともにクリア後報知を実行させるための処理が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら、上記各状況において、初期化対象のエリアを初期化するための処理及びクリア後報知を実行させるための処理を実行することが可能となる。
【９４７３】
遊技機本体１２を開放状態として設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作するとともにリセットボタン６８ｃを押圧操作した状態で電源のＯＮ操作を行うことで設定値更新処理（図７６４）が実行される構成において、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定値更新処理（図７６４）を不正に実行させるべく遊技機本体１２を開放状態とした後に実際には設定値更新処理（図７６４）を不正に実行させることなく遊技機本体１２が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。
【９４７４】
クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら、設定値更新処理（図７６４）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。
【９４７５】
本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体１２が閉鎖状態となってから３３秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行された場合であって遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後に３３秒が経過する前にクリア後報知が終了した場合、当該３３秒の残り期間に亘ってクリア後報知が実行される。これにより、クリア後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、クリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このようにクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後にクリア後報知が終了するまでに要した期間を３３秒から減算した残りの期間となる。これにより、クリア後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【９４７６】
本体閉鎖報知の実行期間はクリア後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりもクリア後報知が優先して実行される場合であってもクリア後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。
【９４７７】
設定確認用処理（図７６３）が実行された場合には主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドが送信されることで確認後報知が実行される。遊技ホールの管

理者はこの確認後報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを把握することが可能となる。
【９４７８】
確認後報知は表示発光部５３及びスピーカ部５４にて実行されるため、遊技ホールの管理者は遊技機本体１２の開放操作を要することなく確認後報知を確認することが可能となる。よって、遊技ホールの管理者は設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを把握し易くなる。
【９４７９】
確認後報知は設定確認用処理（図７６３）が実行された後に３０秒が経過するまで実行されるため、確認後報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。
【９４８０】
確認後報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら確認後報知を実行することが可能となる。
【９４８１】
遊技機本体１２を開放状態として設定キー挿入部６８ａをＯＮ操作した状態で電源のＯＮ操作を行うことで設定確認用処理（図７６３）が実行される構成において、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて本体閉鎖報知が実行される。これにより、設定確認用処理（図７６３）を不正に実行させるべく遊技機本体１２を開放状態とした後に実際には設定確認用処理（図７６３）を不正に実行させることなく遊技機本体１２が閉鎖状態とされた場合であっても当該閉鎖状態とされた後において本体閉鎖報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。
【９４８２】
確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度が高く設定されている。これにより、遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態とされたか否かを報知することを可能としながら設定確認用処理（図７６３）が実行されたことを直接的に報知することが可能となる。
【９４８３】
本体閉鎖報知は報知実行の優先度の関係で実行が阻害されない場合には遊技機本体１２が閉鎖状態となってから３３秒に亘って実行される構成において、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行された場合であって遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後に３３秒が経過する前に確認後報知が終了した場合、当該３３秒の残り期間に亘って確認後報知が実行される。これにより、確認後報知の方が本体閉鎖報知よりも実行の優先度を高くした構成において、確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように確認後報知が終了した後に本体閉鎖報知が実行される場合であってもその実行期間は、遊技機本体１２が閉鎖状態とされた後に確認後報知が終了するまでに要した期間を３３秒から減算した残りの期間となる。これにより、確認後報知の終了後に本体閉鎖報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【９４８４】
本体閉鎖報知の実行期間は確認後報知の実行期間よりも長い期間に設定されている。これにより、本体閉鎖報知よりも確認後報知が優先して実行される場合であっても確認後報知の終了後には本体閉鎖報知の実行期間を担保することが可能となる。
【９４８５】
なお、設定確認用処理（図７６３）が実行された場合にもＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われて設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ操作された場合にＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されることで特定制御用のワークエリア２２１における設定参照用エリア３４１以外のエリアが初期化されるとともに特定制御用のスタックエリア２２２が初期化され、さらにクリア完了コマンドが送信されることで表示発光部５３及びスピーカ部５４にてクリア後報知が行われることとなる。当該構成においてはクリア後報知が実行されるため確認後報知が実行されない。つまり、当該構成においては設定確認用処理（図７６３）、設定値更新処理（図７６４）及び

ＲＡＭクリア処理（図７６５）のいずれが実行された場合であっても共通の報知が実行されることとなる。

【９４８６】

また、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合及びＲＡＭクリア処理（図７６５）が単独で実行された場合のいずれであっても共通のクリア後報知が実行される構成としたが、これに限定されることはなく、設定値更新処理（図７６４）が実行された場合とＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行された場合とで異なる報知が実行される構成としてもよい。

【９４８７】

また、本体閉鎖報知の報知期間は３３秒に限定されることはなく３３秒よりも長い期間としてもよく３３秒よりも短い期間としてもよい。また、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間である３０秒よりも長い期間である構成に限定されることはなく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間と同一である構成としてもよく、本体閉鎖報知の報知期間が確認後報知及びクリア後報知の報知期間よりも短い構成としてもよい。

【９４８８】

また、本体開放報知の報知期間は遊技機本体１２が開放状態となってから閉鎖状態となるまでである構成に限定されることはなく、遊技機本体１２が開放状態となってから予め定められた固定期間に亘って本体開放報知が実行される構成としてもよい。この場合、確認後報知及びクリア後報知の方が本体開放報知よりも報知の実行優先度が高く設定されているため、確認後報知又はクリア後報知が終了した段階において本体開放報知の報知期間が残っている場合にはその残り期間に亘って本体開放報知が実行されることとなる。

【９４８９】

また、遊技機本体１２を開放状態としながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合には本体開放報知が行われない構成に代えて、遊技機本体１２を開放状態としながらパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合であっても本体開放報知が行われる構成としてもよい。この場合、設定確認用処理（図７６３）や設定値更新処理（図７６４）が実行されている状況であっても表示発光部５３及びスピーカ部５４にて本体開放報知の実行が継続されることとなる。また、確認後報知又はクリア後報知を実行すべき状況となった場合には報知実行の優先度の関係で本体開放報知が終了される。確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体１２が閉鎖された場合にはそのまま本体開放報知は実行されないことになる。この場合、確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体閉鎖報知が当該本体閉鎖報知の実行期間の残り期間に亘って実行されることとなる。一方、確認後報知又はクリア後報知が実行されている状況において遊技機本体１２が閉鎖されなかった場合には確認後報知又はクリア後報知が終了した後に本体開放報知が再開される。

【９４９０】

また、設定値更新処理（図７６４）では開始時の初期設定（ステップＳＧ７０３）に代えてＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されることでステップＳＧ７１３ではＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されない構成としてもよい。この場合、当該ＲＡＭクリア処理（図７６５）にてクリア完了コマンドが送信される構成としてもよく、当該ＲＡＭクリア処理（図７６５）ではクリア完了コマンドが送信されることなくその代わりにステップＳＧ７０８にて肯定判定をした後にクリア完了コマンドが送信される構成としてもよい。

【９４９１】

また、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３に確認時の復帰コマンドが送信される場合には設定確認用処理（図７６３）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホールの管理コンピュータに対して行われる構成としてもよい。また、主側ＣＰＵ６３から音光側ＣＰＵ３５３にクリア完了コマンドが送信される場合にはＲＡＭクリア処理（図７６５）が実行されたことに対応する外部出力が遊技ホールの管理コンピュータに対して行われる構成としてもよい。

【９４９２】
＜他の実施形態＞
なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、本発明の趣旨を逸脱しない範囲内で種々の変形改良が可能である。例えば以下のように変更してもよい。ちなみに、以下の別形態の構成を、上記実施形態の構成に対して、個別に適用してもよく、組合せて適用してもよい。
【９４９３】
（１）上記第３３～第４６実施形態では、開閉実行モードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの開閉実行モードの発生回数を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、開閉実行モードの発生回数を遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第１作動口３３への入球個数と第２作動口３４への入球個数との合計個数で開閉実行モードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。
【９４９４】
（２）上記第３３～第４６実施形態では、高頻度サポートモードの発生頻度を示すパラメータとして、単位遊技回当たりの高頻度サポートモードの発生回数及び開閉実行モードの発生回数に対する高頻度サポートモードの発生回数の割合を演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、高頻度サポートモードの発生回数を遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数で除算した結果を演算する構成としてもよい。また、これに加えて又は代えて、第１作動口３３への入球個数と第２作動口３４への入球個数との合計個数で高頻度サポートモードの発生回数を除算した結果を演算する構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。
【９４９５】
（３）開閉実行モードの発生契機となる遊技結果として大当たり結果だけではなく小当たり結果が存在している構成としてもよい。小当たり結果となった場合には開閉実行モードが発生するものの開閉実行モードの前後で当否抽選モード及びサポートモードが変更されない。また、小当たり結果となった開閉実行モードでは低頻度入賞モードとなる構成としてもよい。この場合、大当たり結果が発生した場合には大当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶され、小当たり結果が発生した場合には小当たり結果の発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される構成としてもよい。また、当該構成において、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を利用することにより大当たり結果の発生頻度を示すパラメータと小当たり結果の発生頻度を示すパラメータとが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。
【９４９６】
また、小当たり結果に当選する確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変化する構成としてもよく、変化しない構成としてもよい。小当たり結果に当選する確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変化する構成の場合、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が高い構成としてもよく、高い設定値ほど小当たり結果に当選する確率が低い構成としてもよい。
【９４９７】
また、小当たり結果が存在している構成において、第１作動口３３に遊技球が入球した場合に取得される保留情報と第２作動口３４に遊技球が入球した場合に取得される保留情報とで大当たり結果となった場合における大当たり結果の種類の振分割合が相違する構成とするとともに、第１作動口３３への入球を狙う場合には遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット３６よりも左側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われ、第２作動口３４への入球を狙う場合には遊技領域ＰＡにおいて可変表示ユニット３６よりも右側の領域を遊技球が流下するように発射操作が行われる構成とし、さらに第１作動口３３に遊技球が入球した場合に取得された保留情報に基づき小当たり結果が発生し得る構成としてもよ

い。
【９４９８】
当該構成において遊技履歴の管理結果として、以下の第５１パラメータが存在している構成としてもよい。なお、第１作動口３３への入球に基づく小当たり結果を契機とした開閉実行モードの実行期間と、開閉実行モードではなく低頻度サポートモードである実行期間とを合計した期間を通常期間とする。また、通常期間におけるアウト口２４ａへの入球個数を入球個数Ｋ５１と、通常期間における一般入賞口３１への入球個数を入球個数Ｋ５２とし、通常期間における特電入賞装置３２への入球個数を入球個数Ｋ５３とし、通常期間における第１作動口３３への入球個数を入球個数Ｋ５４とし、通常期間における第２作動口３４への入球個数を入球個数Ｋ５５とする。
・第５１パラメータ：通常期間における遊技球の合計払出個数（Ｋ５２×「一般入賞口３１への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５３×「特電入賞装置３２への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５４×「第１作動口３３への入賞に対する賞球個数」＋Ｋ５５×「第２作動口３４への入賞に対する賞球個数」）／通常期間において遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計個数（Ｋ５１＋Ｋ５２＋Ｋ５３＋Ｋ５４＋Ｋ５５）の割合
上記第５１パラメータが演算される構成において、小当たり結果の当選確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動する場合にはパチンコ機１０の設定状態に応じて第５１パラメータの正常値は変動することとなる。したがって、第５１パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合には消去されることが好ましい。一方、小当たり結果の当選確率がパチンコ機１０の設定状態に応じて変動しない場合にはパチンコ機１０の設定状態に応じて第５１パラメータの正常値は変動しない。したがって、第５１パラメータを算出するために利用される履歴情報はパチンコ機１０の設定状態が変更されたとしても消去されないことが好ましい。
【９４９９】
（４）上記第３３～第４６実施形態において、いずれの種類の大当たり結果が発生した場合であっても開閉実行モードの発生に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される構成に代えて、大当たり結果の種類に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶される構成としてもよい。この場合、大当たり結果の各種類のそれぞれについて発生頻度を示すパラメータが演算される構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。
【９５００】
（５）上記第３３～第４６実施形態では、定期的に各種パラメータ（第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータ）が演算される構成としたが、これに限定されることはなく、例えば遊技領域ＰＡからの遊技球の総排出個数が演算契機個数（例えば１００００個）となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止された場合に各種パラメータが演算される構成としてもよく、遊技回の実行回数が演算契機回数（例えば１０００回）となった場合に各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、各種パラメータが演算されたタイミングで履歴用メモリ１１７が「０」クリアされる構成としてもよい。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。
【９５０１】
（６）上記第３３～第４６実施形態では、各種パラメータの演算タイミングとなる度に、第１～第８パラメータ、第１１～第１８パラメータ、第２１～第２６パラメータ、第３１パラメータ及び第４１～第４２パラメータの全てが演算される構成としたが、これに限定されることはなく、１回の演算タイミングでは上記各種パラメータのうちの一部のみが演算対象となり、演算タイミングとなる度に演算対象のパラメータグループが順次変更される構成としてもよい。例えば、一の演算タイミングでは第１～第８パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第１１～第１８パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第２１～第２６パラメータが演算され、次の演算タイミングでは第３１パラメータ及び

第４１～第４２パラメータが演算され、その後は演算タイミングとなる度に上記順序による演算対象の変更が繰り返される構成としてもよい。これにより、一の演算タイミングとなった場合にパラメータを演算するための処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５０２】

（７）上記第３３～第４６実施形態において、遊技が行われている状況であることを条件として履歴用メモリ１１７の履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。例えば遊技領域ＰＡに遊技球が供給されていることを条件として各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。これにより、遊技が行われていないにも関わらず各種パラメータの演算が無駄に繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５０３】

（８）上記第３３～第４６実施形態において、主側ＣＰＵ６３とは別に管理用ＩＣ６６が設けられている構成に限定されることはなく、管理用ＩＣ６６の機能が主側ＣＰＵ６３にて果たされる構成としてもよい。この場合、対応関係情報は主側ＲＯＭ６４に予め記憶されることとなる。また、主側ＲＡＭ６５とは別に履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１が設けられている構成としてもよく、主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１の機能が果たされる構成としてもよい。主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１の機能が果たされる構成においては主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行された場合に、履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアの一部又は全部が「０」クリアされる構成としてもよく、履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアは「０」クリアの対象から除外され、上記各実施形態における対応するクリア条件が成立した場合に「０」クリアされる構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５において履歴用メモリ１１７、演算結果用メモリ１３１及び別保存用メモリ１７１のそれぞれに対応するエリアとそれ以外のエリアとでクリア処理を実行させるための手動操作内容が異なる構成としてもよい。また、管理用ＩＣ６６の機能が音声発光制御装置８１にて果たされる構成としてもよい。

【９５０４】

（９）上記第３３～第４６実施形態においてパチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合には履歴用メモリ１１７における履歴情報は消去されることなく記憶保持される一方、演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータが消去される構成としてもよい。これにより、設定状態の新たな設定が行われた後に、当該設定が行われる前に演算された各種パラメータの報知が行われないようにすることが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５０５】

（１０）上記第３５～第３７実施形態において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても（すなわち主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理が実行されたとしても）、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には履歴用メモリ１１７のクリア処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず履歴用メモリ１１７の履歴情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【９５０６】

本構成において、主側ＲＡＭ６５における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理（ステップＳ１１７）が実行されたとしても「０」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理（ステップＳ１１８）の前後で設定値が変更されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定することが可能となる。この場合、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行い、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行され

るように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行う構成としてもよい。
【９５０７】
また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側ＣＰＵ６３から受信した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されていないことを特定した場合には履歴用メモリ１１７のクリア処理を実行しないようにし、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されたことを特定した場合には履歴用メモリ１１７のクリア処理を実行するようにすることが可能となる。
【９５０８】
（１１）上記第３５～第３７実施形態において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたとしても（すなわち主側ＣＰＵ６３にて設定値更新処理が実行されたとしても）、当該設定の前後で設定値が変更されなかった場合には当該設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算処理が実行されない構成としてもよい。これにより、設定値が変更されていないにも関わらず、設定状態の新たな設定を契機として各種パラメータが演算されてしまわないようにすることが可能となる。
【９５０９】
本構成において、主側ＲＡＭ６５における設定値を記憶するためのエリアは全部クリア処理（ステップＳ１１７）が実行されたとしても「０」クリアの対象外とする構成とすることで、設定値更新処理（ステップＳ１１８）の前後で設定値が変更されたか否かを主側ＣＰＵ６３にて特定することが可能となる。この場合、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されていないことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行されないように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行い、主側ＣＰＵ６３にて設定値が変更されたことを特定した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて設定更新認識用処理が実行されるように当該管理側ＣＰＵ１１２に信号出力を行う構成としてもよい。
【９５１０】
また、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われたことを示す信号を主側ＣＰＵ６３から受信した場合には管理側ＣＰＵ１１２にて履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報を参照することで設定値が変更されたか否かを特定する構成としてもよい。この場合、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されていないことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行しないようにし、管理側ＣＰＵ１１２にて設定値が変更されたことを特定した場合には今回の設定状態の新たな設定を契機とした各種パラメータの演算を実行するようにすることが可能となる。
【９５１１】
（１２）第３５～第３７実施形態において、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた場合にはその時点で各種演算処理（ステップＳ１８０７）にて各種パラメータが演算されるのではなく、その時点で演算結果用メモリ１３１に記憶されている各種パラメータを別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６のうち記憶対象となっているエリアに記憶させるとともに、演算結果用メモリ１３１に記憶されている情報を「０」クリアする構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態の新たな設定が行われた状況下において各種パラメータを演算する必要がないため、別保存用メモリ１７１への各種パラメータの記憶を早期に完了させることが可能となる。
【９５１２】
（１３）第３５～第３７実施形態において、別保存用メモリ１７１の第１～第５別保存エリア１７２～１７６に記憶された各種パラメータの内容が、所定の表示開始操作が行われることにより第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ又は他の表示装置にて表示される構成としてもよい。所定の表示開始操作は、専用の操作部が操作されることとしてもよく、他の操作を行うための操作部に対して予め定められた専用の操作が行われることとしてもよい。これにより、別保存用メモリ１７１に記憶された各種パラメータを簡易的に確認することが可能となる。

【９５１３】
（１４）アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４の全てが履歴情報（又は入球履歴）の格納対象となる構成としたが、これに限定されることはなく、アウト口２４ａ、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４のうちの一部のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよい。例えば、一般入賞口３１、特電入賞装置３２及び第２作動口３４のみが履歴情報の格納対象となっている構成としてもよく、一般入賞口３１のみが履歴情報の格納対象となっている構成としていもよい。この場合であっても、履歴情報の格納対象となっている入球部について所定の期間における遊技球の入球態様を把握することが可能となる。
【９５１４】
（１５）第１入賞口検知センサ４２ａ、第２入賞口検知センサ４３ａ及び第３入賞口検知センサ４４ａのそれぞれに対応させて、遊技球の入球結果に対応する情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｃが設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、同一種類の入球部についての入球結果に対応する情報は、同一種類の入球部が複数存在しているとともにそれに合わせて入球検知センサが複数存在している構成であっても、１種類の情報として送信される構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類数を抑えることが可能となる。
【９５１５】
（１６）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報が、主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報が管理用ＩＣ６６において予め記憶されている構成としてもよい。この場合、対応関係情報を管理用ＩＣ６６に認識させるための処理を実行する必要がなくなるため、主側ＣＰＵ６３の処理負荷を軽減することが可能となる。
【９５１６】
（１７）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報の主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６への送信が、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給開始時に行われる構成としたが、これに限定されることはなく、例えば主側ＣＰＵ６３と管理用ＩＣ６６とを双方向通信可能とし、管理用ＩＣ６６から対応関係情報の送信を要求する信号を受信した場合に主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に対応関係情報が送信される構成としてもよい。この場合、対応関係用メモリ１１６を不揮発性メモリとして設けるとともに読み書き両用として利用する構成とし、パチンコ機１０の出荷後において主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に提供された対応関係情報は主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても対応関係用メモリ１１６に記憶保持される構成とする。これにより、対応関係情報が送信される頻度を少なくすることが可能となる。
【９５１７】
（１８）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信される情報の種類と各バッファ１２２ａ～１２２ｏとの対応関係を示す対応関係情報の主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６への送信が、各入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果の情報を送信するための信号経路１１８ａ～１１８ｇを利用して行われる構成としたが、これに限定されることはなく、対応関係情報を主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６に送信するための専用の信号経路が設けられている構成としてもよい。これにより、管理用ＩＣ６６は、いずれの種類の情報を主側ＣＰＵ６３から受信しているのかを、その情報を受信するバッファ１２２ａ～１２２ｏの種類によって把握することが可能となる。
【９５１８】
（１９）上記第３３～第４６実施形態では主側ＣＰＵ６３から管理用ＩＣ６６には情報が送信される一方、管理用ＩＣ６６から主側ＣＰＵ６３に情報が送信されない構成としたが、これに限定されることはなく、管理用ＩＣ６６から主側ＣＰＵ６３に情報が送信される構成としてもよい。例えば、履歴情報に基づいて管理側ＣＰＵ１１２にて算出された各種

パラメータが主側ＣＰＵ６３に送信される構成としてもよい。この場合、主側ＣＰＵ６３はその受信した各種パラメータの内容に対応する報知が行われるようにするために報知手段の報知制御を直接的に実行する構成としてもよく、主側ＣＰＵ６３がその受信した各種パラメータの内容に対応するコマンドを音声発光制御装置８１に送信することで、図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４を利用して各種パラメータの内容に対応する報知が実行されるようにする構成としてもよい。

【９５１９】

（２０）上記第３３～第４６実施形態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に、履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報に基づいて主側ＣＰＵ６３又は管理側ＣＰＵ１１２にて各種パラメータが算出され、その算出した各種パラメータの内容が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４などを利用して報知される構成としてもよい。この場合、遊技ホールの営業開始時に直前の営業日における遊技領域ＰＡの遊技球の入球態様が正常であったか否かを確認することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５２０】

（２１）上記第３３～第４６実施形態において履歴用メモリ１１７に記憶された履歴情報に基づいて算出された各種パラメータが異常な結果である場合、禁止解除操作が行われるまでそのパチンコ機１０にて遊技を開始することができない構成としてもよい。遊技を開始することができないようにする構成としては、例えば遊技球の発射が禁止される構成としてもよく、各入球検知センサ４２ａ～４９ａが無効化される構成としてもよく、第１作動口３３又は第２作動口３４への入賞が発生したとしても当否判定処理が実行されない構成としてもよい。また、禁止解除操作としては、リセットボタン６８ｃが押圧操作された状態でパチンコ機１０の電源を再投入する操作としてもよく、遊技機本体１２を外枠１１に対して開放させた場合に操作可能となる操作手段の操作としてもよい。これにより、遊技領域ＰＡの遊技球の入球態様が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、開閉実行モードの発生頻度が異常な態様である状況でそのまま遊技が行われてしまうことを阻止することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５２１】

（２２）上記第３３～第４６実施形態において入球検知センサ４２ａ～４８ａの検知結果に対応する履歴情報が履歴用メモリ１１７に記憶されるものの、その履歴情報を利用した各種パラメータの演算は主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２のいずれにおいても実行されない構成としてもよい。この場合、読み取り用端子６８ｄに電気的に接続された外部装置にて履歴情報が読み取られ、当該読み取り作業の作業者によってその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよく、外部装置においてその読み取った履歴情報を利用した各種パラメータの演算が実行される構成としてもよい。この場合、主側ＣＰＵ６３及び管理側ＣＰＵ１１２の処理負荷を軽減することが可能となる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５２２】

（２３）上記第３３～第４６実施形態において管理用ＩＣ６６には主側ＣＰＵ６３とは別電源が設けられており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても、管理用ＩＣ６６において履歴情報を利用した各種パラメータの演算や、履歴情報又は各種パラメータの情報出力を行うことが可能な構成としてもよい。これにより、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されている状況であっても、履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取ることが可能となる。

【９５２３】

（２４）上記第３３～第４６実施形態では主側ＲＯＭ６４からプログラムを読み取るために利用される読み取り用端子６８ｄが、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子として兼用される構成としたが、これに限定されることはなく、履歴情報又は各種パラメータを外部装置にて読み取るために利用される端子が、主側Ｒ

ＯＭ６４からプログラムを読み取るための読み取り用端子６８ｄとは別に設けられている構成としてもよい。この場合、履歴情報又は各種パラメータを読み取るために利用される端子は、ＭＰＵ６２に設けられていてもよく、主制御基板６１におけるＭＰＵ６２とは別の位置に設けられている構成としてもよい。

【９５２４】

（２５）上記第３３～第４６実施形態において対応関係用メモリ１１６、履歴用メモリ１１７及び演算結果用メモリ１３１がフラッシュメモリなどの不揮発性記憶手段として設けられている構成に限定されることはなく、例えばこれらメモリ１１６，１１７，１３１のいずれかが情報の記憶保持に電力の供給を要する揮発性記憶手段として設けられており、そのメモリに対してバックアップ電力が供給されることで、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が停止されたとしても情報が記憶保持される構成としてもよい。この場合、そのメモリに対して専用のバックアップ電力装置が設けられている構成としてもよく、主側ＲＡＭ６５にバックアップ電力を供給する電源・発射制御装置７８からそのメモリにバックアップ電力が供給される構成としてもよい。

【９５２５】

（２６）上記第３３～第４６実施形態において管理用ＩＣ６６が汎用ＣＰＵとして管理側ＣＰＵ１１２を備え、管理側ＲＯＭ１１３に記憶されたプログラム及びデータに基づき履歴情報の記憶処理や各種パラメータの演算処理を実行する構成に限定されることはなく、これら機能を有するように回路設計されたハード回路が管理用ＩＣ６６に形成されている構成としてもよい。当該構成について具体的には、例えば上記第３３実施形態であれば当該ハード回路は、主側ＣＰＵ６３からいずれかの検知センサ４２ａ～４８ａにて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応する対応関係情報が対応関係用メモリ１１６から履歴用メモリ１１７に記憶されるようにするとともに、その時点におけるＲＴＣ１１５の情報が履歴用メモリ１１７に記憶されるようにする。また、例えば上記第３８実施形態であれば当該ハード回路は、主側ＣＰＵ６３からいずれかの検知センサ４２ａ～４８ａにて遊技球を検知したことを示す信号を受信した場合、その信号を受信したバッファに対応するカウンタの値が１加算されるようにする。また、当該ハード回路は、上記第３３実施形態などにおける演算契機が発生した場合にはその時点における履歴情報を利用して各種パラメータを演算する。また、当該ハード回路は、読み取り用端子６８ｄへの外部出力契機が発生した場合には、演算結果である各種パラメータを外部出力するとともに履歴情報を外部出力する。

【９５２６】

（２７）上記第３３～第４６実施形態において主側ＣＰＵ６３と管理用ＩＣ６６とが別チップとして設けられている構成としてもよく、別基板として設けられている構成としてもよく、別の制御装置として設けられている構成としてもよい。

【９５２７】

（２８）アウト口２４ａへの遊技球の入球に関してはその入球個数が計測される一方、一般入賞口３１、特電入賞装置３２、第１作動口３３及び第２作動口３４といった遊技球の賞球の払い出しや当否判定処理の契機となる特典契機入球部への入球に関してはＲＴＣ情報を含む履歴情報が格納される構成としてもよい。これにより、特典契機入球部への遊技球の入球履歴を抽出可能としながら、遊技球の総排出個数に対する各特典契機入球部への遊技球の入球頻度を算出することが可能となる。

【９５２８】

（２９）履歴情報を記憶させる契機となる所定事象として上記各実施形態におけるもの以外のものが含まれている構成としてもよい。例えば、下皿５６ａが満タン状態となったこと、満タン状態が開始されたタイミング及び満タン状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、タンク７５が球無状態となったこと、球無状態が開始されたタイミング及び球無状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよく、払出装置７６が異常状態となったこと、払出装置７６の異常状態が開始されたタイミング及び払出装置７６の異常

状態が解除されたタイミングの少なくともいずれかが履歴情報として記憶される構成としてもよい。この場合、これら事象の発生頻度を把握することが可能となる。

【９５２９】

（３０）上記第３３実施形態では管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１６バッファ１２２ｐが出力指示信号に対応していることが管理用ＩＣ６６の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第１６バッファ１２２ｐが出力指示信号に対応していることも、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用ＩＣ６６にて認識される構成としてもよい。また、上記第３３実施形態では管理側Ｉ／Ｆ１１１における入力ポート１２１の第１５バッファ１２２ｏが設定値更新信号に対応していることが管理用ＩＣ６６の設計段階において予め設定されている構成としたが、これに限定されることはなく、第１５バッファ１２２ｏが設定値更新信号に対応していることも、主側ＣＰＵ６３から種類識別コマンドが送信されることにより、管理用ＩＣ６６にて認識される構成としてもよい。この場合、各バッファ１２２ａ～１２２ｐとそれらバッファ１２２ａ～１２２ｐに入力される信号の種類との対応関係を管理用ＩＣ６６に事前に設定しておく必要がなくなる。

【９５３０】

（３１）上記第３３～第４６実施形態において管理用ＩＣ６６は正常に動作している場合には主側ＣＰＵ６３に正常動作信号を送信する構成としてもよい。この場合、管理用ＩＣ６６が正常に動作しているか否かを主側ＣＰＵ６３にて監視することが可能となる。

【９５３１】

（３２）設定値更新処理にて更新途中の設定値を表示する表示装置は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に限定されることはなく、図柄表示装置４１であってもよく、専用の表示装置であってもよい。また、設定確認用処理にて設定値を表示する表示装置は第１～第４報知用表示装置２０１～２０４に限定されることはなく、図柄表示装置４１であってもよく、専用の表示装置であってもよい。

【９５３２】

（３３）設定値更新処理にて設定値を更新させるために操作される操作部は更新ボタン６８ｂに限定されることはなく、リセットボタン６８ｃであってもよい。また、設定キー挿入部６８ａに設定キーを挿入して回動操作をした場合における回動操作位置として「設定１」～「設定６」のそれぞれに対応する位置が設定されており、設定キー挿入部６８ａの回動操作位置に対応する設定値が設定される構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成としてもよい。

【９５３３】

（３４）上記第３３～第４２，第４７～第５３実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃが横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下２段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第４３～第４６，第５４～第１０６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が横並びで設けられている構成としたが、縦方向に並設されている構成としてもよく、斜めに並設されている構成としてもよく、上下２段となるように並設されている構成としてもよい。また、上記第４７～第５３実施形態において遊技履歴の管理結果を表示するための表示装置として第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が利用される構成としてもよい。

【９５３４】

（３５）上記第３３～第４６実施形態においてパチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動することとなるパラメータを算出するために利用される履歴情報（以下、変動対象の履歴情報という）と、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータを算出するために利用される履歴情報（以下、非変動対象の履歴情報という）とが、履歴用メモリ１１７においてそれぞれ異なるエリアに記憶される構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態が新たに設定された場合又はパチンコ機１０の設定状態が

変更された場合には、履歴用メモリ１１７において変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「０」クリアされる一方、履歴用メモリ１１７において非変動対象の履歴情報が記憶されるエリアは「０」クリアされない構成としてもよい。これにより、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動するパラメータの演算を設定値の変更後においても正確に行うことができるとともに、パチンコ機１０の設定状態に応じて正常値が変動しないパラメータの演算の精度を高めることができる。また、当該構成を上記第４７～第１０６実施形態に適用してもよい。

【９５３５】

（３６）上記第４７～第５３実施形態において、特定制御用のスタックエリア２２２及び非特定制御用のスタックエリア２２４が主側ＲＡＭ６５において予め指定されていない構成としてもよい。この場合であっても、これらスタックエリア２２２，２２４に相当するエリアがパチンコ機１０の設計段階において主側ＲＡＭ６５に指定されることとなるが、当該エリアの記憶容量を超えて当該エリアを指定した情報の記憶処理が実行された場合には本来予定していないエリアに本来予定していない情報が書き込まれることとなるため主側ＲＡＭ６５を「０」クリアする構成としてもよい。

【９５３６】

（３７）上記第４７～第５３実施形態では主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）が実行される場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は「０」クリアされるが、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない構成としたが、これに代えて、主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４も「０」クリアされる構成としてもよい。また、主側ＲＡＭ６５のクリア処理（ステップＳ１０５、ステップＳ１１７）では特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は「０」クリアされるものの、演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア２３４に記憶された情報を保護することが可能となる。

【９５３７】

（３８）上記第４７～第５７実施形態において、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を「０」クリアするための操作と、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を「０」クリアするための操作とがそれぞれ異なる操作となる構成としてもよい。例えばリセットボタン６８ｃを操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２が「０」クリアされ、更新ボタン６８ｂを操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる構成としてもよい。これにより、それぞれの情報を選択的に消去することが可能となる。また、当該構成において更新ボタン６８ｂ及びリセットボタン６８ｃの両方を操作しながらパチンコ機１０への動作電力の供給が開始された場合には、特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の全てが「０」クリアされる構成としてもよい。これにより、上記のように選択的な消去を可能とした構成において、各エリア２２１～２２４の情報をまとめて消去する場合の作業性を向上させることが可能となる。

【９５３８】

（３９）上記第４７～第５０，第５２実施形態において第５１実施形態と同様に、非特定制御に対応する処理の開始に際して主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が非特定制御用のワークエリア２２３に退避されるとともに特定制御に対応する処理への復帰に際してその退避された情報が主側ＣＰＵ６３のスタックポインタに復帰される構成としてもよ

い。これにより、非特定制御に対応する処理が開始される場合における主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報が変動し得る構成であったとしても、非特定制御に対応する処理が終了した場合には主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの状態を当該非特定制御に対応する処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。

【９５３９】

（４０）上記第４７～第５７実施形態において非特定制御に対応する処理として遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理が実行される構成としたが、これらの処理の一部のみが非特定制御に対応する処理として実行され、それ以外は特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。また、遊技履歴の情報を収集するための処理、その収集した履歴情報を利用して各種パラメータを演算する処理、及びその演算結果を報知するための処理に加えて又は代えて、これら処理以外の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。例えば不正監視及び監視結果の報知のうち少なくとも一方の処理が非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。

【９５４０】

（４１）上記第４７～第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのいずれも主側ＲＡＭ６５に退避されない構成としたが、これに代えて、主側ＣＰＵ６３にて非特定制御に対応する処理が実行されている状況から特定制御に対応する処理に復帰する場合に、主側ＣＰＵ６３のフラグレジスタ、スタックポインタ及び各種レジスタのうち少なくとも一部の情報が主側ＲＡＭ６５に退避され、その退避された情報が非特定制御に対応する処理が再度開始される場合に主側ＣＰＵ６３の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。これにより、非特定制御に対応する処理において利用される主側ＣＰＵ６３の情報についても持ち越して利用することが可能となる。

【９５４１】

（４２）上記第４７～第５７実施形態では遊技領域から排出された遊技球の合計個数が６０００個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としたが、当該演算の契機となる遊技球の合計個数は６０００個よりも多い数としてもよく少ない数としてもよい。例えば遊技領域から排出された遊技球の合計個数が６００００個となったことを契機として各種パラメータが演算される構成としてもよい。この場合、遊技履歴の情報を記憶するために必要な記憶容量が増大化することとなるが、上記第５３実施形態のようにＭＰＵ６２に外付けされた管理用ＲＡＭ２４１にて遊技履歴の情報を記憶する構成とすることで、当該記憶容量の増大化に柔軟に対応することが可能となる。

【９５４２】

（４３）上記第４７～第５７実施形態において遊技履歴の管理結果として第６１～第６８パラメータを演算する構成としたが、これに加えて又は代えて、上記第３３実施形態における第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータの少なくとも一部が演算される構成としてもよい。

【９５４３】

（４４）上記第４７～第５７実施形態においてパチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４も「０」クリアされる構成としてもよい。この場合、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合に、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４が「０」クリアされることとなる。

【９５４４】

また、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機

１０の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２だけではなく通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２及び高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３は「０」クリアされるものの、演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、演算結果記憶エリア２３４に記憶された情報を保護することが可能となる。

【９５４５】

また、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２は「０」クリアされるものの非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４は「０」クリアされない構成としてもよい。この場合、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に記憶された情報を保護することが可能となる。

【９５４６】

また、上記（４３）の構成を備えている場合には、パチンコ機１０の設定状態を新たに設定する処理が実行された場合又はパチンコ機１０の設定状態が変更された場合に、上記第３３実施形態における第３１パラメータ、第４１パラメータ及び第４２パラメータを演算するための履歴情報は消去されるものの、通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３及び演算結果記憶エリア２３４は「０」クリアされない構成としてもよい。

【９５４７】

（４５）上記第３３～第１０６実施形態において、各種パラメータを演算するために遊技領域ＰＡから排出された遊技球の合計排出個数が利用される構成に代えて、遊技領域ＰＡに供給された遊技球の合計供給個数が利用される構成としてもよい。この場合、例えば遊技球発射機構２７から発射されて遊技領域ＰＡに到達した遊技球を検知するように検知センサを設け、当該検知センサの検知結果に基づいて遊技領域ＰＡに供給された遊技球の個数を計測する構成としてもよい。当該構成においてはアウト口２４ａから排出された遊技球の個数を計測する必要がないため、アウト口検知センサ４８ａが設けられていない構成としてもよい。

【９５４８】

（４６）上記第４７～第１０６実施形態において、主側ＣＰＵ６３の各種レジスタ及びスタックポインタの情報の少なくとも一部が、特定制御用のスタックエリア２２２又は非特定制御用のスタックエリア２２４に対してロード命令により退避される構成としてもよい。この場合、スタックエリア２２２，２２４への情報の退避に際して主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。また、スタックエリア２２２，２２４に退避された情報がロード命令により主側ＣＰＵ６３の対応する記憶エリアに復帰される構成としてもよい。この場合も、スタックエリア２２２，２２４からの情報の復帰に際して主側ＣＰＵ６３のスタックポインタの情報を更新させる必要がある。

【９５４９】

（４７）上記各実施形態において設定値更新処理が実行されている場合にはそれに対応する報知が図柄表示装置４１、表示発光部５３及びスピーカ部５４のいずれかにて行われる構成としてもよい。これにより、遊技ホールの管理者は設定値更新処理が実行されていることを明確に把握することが可能となる。

【９５５０】

（４８）上記各実施形態において設定値が新たに設定されたことの履歴が主側ＲＡＭ６５に記憶される構成としてもよい。また、設定値が新たに設定されたことの履歴が音声発光制御装置８１に設けられたＲＡＭにて記憶される構成としてもよい。この場合、設定値更新処理が完了する度に当該設定値更新処理にて設定された設定値の情報を含むコマンドが主側ＣＰＵ６３から音声発光制御装置８１に送信されるようにし、音声発光制御装置８１はそのコマンドを受信する度に、設定値が新たに設定されたことを示す情報とその際の設定値を示す情報とを音声発光制御装置８１のＲＡＭに累積的に記憶させる構成とする。当

該構成において所定の操作が行われた場合には音声発光制御装置８１のＲＡＭに累積的に記憶されている設定値の設定履歴が図柄表示装置４１にて表示される構成としてもよい。
【９５５１】
（４９）上記各実施形態では設定値更新処理にて設定値が新たに設定される場合には払出制御装置７７に記憶されている払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されない構成としたが、これに代えて、当該払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。また、設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去されずに、設定値が変更された場合には上記払出予定の遊技球の個数を示す情報が消去される構成としてもよい。
【９５５２】
（５０）上記各実施形態において設定値更新処理が実行されたものの設定値が変更されなかった場合には主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４が「０」クリアされることはなく、設定値が変更された場合には主側ＲＡＭ６５の各エリア２２１～２２４のうち少なくとも一部が「０」クリアされる構成としてもよい。例えば、設定値が変更された場合には特定制御用のワークエリア２２１において設定値カウンタ以外のエリアが「０」クリアされる構成としてもよい。
【９５５３】
（５１）上記第５４～第１０６実施形態において主側ＣＰＵ６３にて設定確認用処理（図５９２）にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても遊技の利益に関与する可動物の動作が継続される構成としてもよい。例えば、開閉実行モードにおいて入球可能となる入球手段にＶゾーンと非Ｖゾーンとが設けられているとともに入球手段に入球した遊技球をＶゾーン及び非Ｖゾーンのうちいずれかに振り分ける振分部材を備えた構成において、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行されている状況であっても当該振分部材の動作が継続される構成としてもよい。この場合、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況を不正に発生させて振分部材の動作を停止させようとしてもそれを不可とすることが可能となる。なお、、設定確認用処理にて設定値を確認するための処理が実行される状況であっても動作が継続される可動物としては上記振分部材以外にも、入球手段に入球した遊技球が入球することによりその後にラウンド遊技を発生させることとなる有利口と、入球手段に入球した遊技球を有利口に入球させることなく排出させる排出口とのいずれに遊技球を振り分ける振分部材が考えられる。
【９５５４】
（５２）上記第５４～第１０６実施形態において非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４の少なくとも一方は情報異常の監視対象とならない構成としてもよい。この場合、特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２に情報異常が発生していることが特定されたとしても、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされない構成とすることで、情報異常の発生に基づいて非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４が「０」クリアされる状況を発生させないようにすることが可能となる。
【９５５５】
（５３）上記第５４～第１０６実施形態において特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２、非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４に情報異常が発生しているか否かの監視が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。また、情報異常が発生した場合における各エリア２２１～２２４を「０」クリアするための処理が全て非特定制御に対応する処理にて実行される構成としてもよい。
【９５５６】
（５４）上記各実施形態において主側ＲＡＭ６５は情報を記憶保持するために電力供給が必要であるとともに、パチンコ機１０の電源がＯＦＦである状況であってもバックアップ電力が主側ＲＡＭ６５に供給される構成としたが、主側ＲＡＭ６５は情報の記憶保持に電

力供給を必要としない不揮発性のメモリである構成としてもよい。
【９５５７】
（５５）上記各実施形態において主側ＲＡＭ６５の各種クリア処理では主側ＲＡＭ６５の対象エリアに対して「０」クリアする処理と初期設定する処理とを実行することで当該対象エリアを初期化する構成に代えて、「０」クリアする処理を実行することなく初期設定する処理を実行することで上記対象エリアを初期化する構成としてもよい。
【９５５８】
（５６）上記各実施形態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される場合に設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。また、設定キーによりＯＮ・ＯＦＦ操作される設定キー挿入部６８ａに代えて、手によって直接ＯＮ・ＯＦＦ操作される設定スイッチが設けられている構成としてもよい。また、設定キー挿入部６８ａが設けられておらず、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始される場合にリセットボタン６８ｃが押圧操作されている場合には他の操作を要することなく設定値更新処理が実行される構成としてもよい。この場合、リセットボタン６８ｃを覆う閉状態と覆わない開状態とに切り換え配置可能となるようにカバー部材が設けられている構成としてもよく、このカバー部材を閉状態の位置にて施錠する施錠装置が設けられている構成としてもよい。
【９５５９】
（５７）設定値更新処理において設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ位置に操作された状態が所定期間に亘って保持された場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。また、設定値更新処理が開始されてから終了基準期間（例えば５分）が経過した場合には選択中の設定値が自動的に確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもい。また、設定値更新処理において更新ボタン６８ｂ又はリセットボタン６８ｃが終了基準期間（例えば１０秒）以上に亘って長押しされた場合に選択中の設定値が確定されて設定値更新処理が終了される構成としてもよい。
【９５６０】
（５８）設定キー挿入部６８ａをＯＮ位置よりもさらに回動操作することが可能な構成とし、ＯＮ位置を超えた回動操作が行われる度に更新途中の設定値が次の順番の設定値に更新される構成において、設定キー挿入部６８ａがＯＮ位置に操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ位置に操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、更新ボタン６８ｂ又はリセットボタン６８ｃが押圧操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該ボタンの押圧操作が解除された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーによりＯＮ・ＯＦＦ操作される設定キー挿入部６８ａに代えて、手によって直接ＯＮ・ＯＦＦ操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチがＯＮ操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、当該設定スイッチがＯＦＦ操作された場合又はＯＦＦ操作の後にＯＮ操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。また、設定キーによりＯＮ・ＯＦＦ操作される設定キー挿入部６８ａに代えて、手によって直接ＯＮ・ＯＦＦ操作される設定スイッチが設けられている構成において、当該設定スイッチがＯＮ操作された状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合に設定値の確認を可能とする設定確認用処理が開始され、リセットボタン６８ｃが押圧操作された場合に設定確認用処理が終了される構成としてもよい。
【９５６１】
（５９）上記各実施形態において設定確認用処理又は設定値更新処理が実行される場合には、その手順に対応する画像が図柄表示装置４１にて行われる構成としてもよく、それを補助するように手順に対応する音声がスピーカ部５４から出力される構成としてもよい。例えば上記第６５実施形態における設定値更新処理においてはリセットボタン６８ｃを押

圧操作することで設定値が１段階変更されること及び設定キー挿入部６８ａをＯＦＦ操作することで設定値更新処理が終了されることが報知される構成としてもよい。これにより、設定値の更新作業を行い易くなる。なお、図柄表示装置４１の表示制御及びスピーカ部５４の音出力制御は音声発光制御装置８１にて行われるため、設定確認用処理又は設定値更新処理が開始される場合にはそれに対応するコマンドが主側ＣＰＵ６３から送信され、設定確認用処理又は設定値更新処理が終了される場合にはそれに対応するコマンドが主側ＣＰＵ６３から送信されるようにする必要がある。

【９５６２】

（６０）上記各実施形態において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が、初期チェック期間が経過した場合に終了されるのではなく、当該チェック用表示を終了させるための操作が行われるまでは当該チェック用表示が継続される構成としてもよい。当該終了させるための操作としては、例えば設定確認用処理及び設定値更新処理のいずれかが実行されているか否かに関係なくリセットボタン６８ｃが操作されることとしてもよく、リセットボタン６８ｃ以外の操作部が操作されることとしてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値又は設定値を確認するタイミングとなるまで第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示が継続されることとなるため、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認した後にベース値又は設定値を確認することが可能となる。また、操作部の操作に基づきチェック用表示が終了されるため、所望のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【９５６３】

（６１）上記各実施形態において動作電力の供給が開始された場合かどうかに関係なく更新ボタン６８ｂやリセットボタン６８ｃといった所定の操作部が操作された場合に、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、ベース値又は設定値を確認する場合における所望のタイミングでチェック用表示を開始させることが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【９５６４】

（６２）上記各実施形態において更新ボタン６８ｂといったリセットボタン６８ｃ以外の特定の操作部が操作された状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、当該特定の操作部が操作されることなく主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が開始されない構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始されたことを契機としてチェック用表示が行われる構成において、遊技ホールの管理者の操作によりチェック用表示を開始させるか否かを選択することが可能となる。

【９５６５】

（６３）上記各実施形態において遊技機本体１２が開放状態であるか否かに関係なく第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示されるのではなく、遊技機本体１２が開放状態となっていることが本体開放センサ９６の検知結果に基づき特定されている場合に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。この場合、遊技機本体１２が開放状態となった場合にはまず第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始され、その後に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてベース値が表示される構成としてもよい。これにより、ベース値を確認する場合にはその前に第１～第４報知用表示装置２０１～２０４が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、当該構成において所定期間（例えば５秒）が経過した場合にチェック用表示が終了される構成としてもよく、チェック用表示を開始させるために操作された上記所定の操作部又はそれとは別の操作部が操作された場合にチェック用表示が終了される構成としてもよい。

【９５６６】
（６４）上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【９５６７】
（６５）上記各実施形態において設定値更新処理が実行される条件を満たした状態でメイン処理が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定値更新処理が実行される条件を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【９５６８】
（６６）上記各実施形態において設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件のいずれかを満たした状態でメイン処理が開始された場合には第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のチェック用表示が開始されずに、設定確認用処理が実行される条件及び設定値更新処理が実行される条件の両方を満たさない状態でメイン処理が開始された場合にはチェック用表示が開始される構成としてもよい。この場合、設定値の確認又は設定値の更新が行われることが確定している場合にはチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。
【９５６９】
（６７）上記各実施形態においてチェック用表示では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態に維持されるのではなく、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおける各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態とされる構成としてもよい。また、チェック用表示では、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４のそれぞれにおいて各表示用セグメント３２１～３２４が１個ずつ又は一部の複数個ずつ順次発光状態となり、初期チェック期間の範囲内で各表示用セグメント３２１～３２４が少なくとも１回は発光状態となる構成としてもよい。
【９５７０】
（６８）上記各実施形態において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示を行わせる処理が特定制御に対応する処理として実行されるのではなく、非特定制御に対応する処理として実行される構成としてもよい。
【９５７１】
（６９）上記各実施形態において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４の表示制御が主側ＣＰＵ６３により行われるのではなく、専用の制御手段により行われる構成としてもよく、音声発光制御装置８１により行われる構成としてもよく、表示制御装置８２により行われる構成としてもよい。この場合、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてベース値を表示する場合には報知対象となるベース値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなり、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４において設定値を表示する場合には報知対象となる設定値が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。また、主側ＣＰＵ６３において動作電力の供給開始時の処理が実行される場合には当該動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において第１～第４報知用表示装置２０１～２０４にてチェック用表示が開始されるように、チェック用表示の開始に対応する情報が主側ＣＰＵ６３から制御主体となる制御手段に送信されることとなる。
【９５７２】
（７０）上記各実施形態において停電フラグに「１」がセットされていない又はチェック

サムが一致しないことにより遊技停止フラグに「１」がセットされて遊技の進行が停止される場合には、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４においてチェック用表示と同様に各表示用セグメント３２１～３２４が発光状態となる構成としてもよく、各表示用セグメント３２１～３２４が点滅状態となる構成としてもよい。

【９５７３】

（７１）上記各実施形態において主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合だけではなく、動作電力の供給開始時の処理が終了した後において設定変更契機が発生した場合には設定値更新処理が実行される構成としてもよい。これにより、設定値更新処理の開始に際してパチンコ機１０の電源のＯＦＦ操作及びＯＮ操作を必要としないようにすることが可能となる。

【９５７４】

（７２）上記各実施形態において「設定変更操作」と「設定確認操作」とが逆の関係である構成としてもよい。つまり、リセットボタン６８ｃが押圧操作されているとともに設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合に「設定確認操作」が行われていると特定され、リセットボタン６８ｃが押圧操作されていなくて設定キー挿入部６８ａがＯＮ操作されている場合に「設定変更操作」が行われていると特定される構成としてもよい。また、「設定変更操作」と「設定確認操作」とで操作が一切重複していない構成としてもよい。

【９５７５】

（７３）上記各実施形態においてリセットボタン６８ｃが押圧操作されている状況で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定値更新処理が開始されるとともに、設定値更新処理においてはリセットボタン６８ｃが押圧操作される度に選択対象の設定値が変更される構成とするのではなく、設定値更新処理を開始させるために操作される操作部と設定値更新処理において選択対象の設定値を変更させるために操作される操作部とが一致していない構成としてもよい。

【９５７６】

（７４）上記第８１～第１０６実施形態では設定値更新処理において設定更新用エリア３４２の情報を設定参照用エリア３４１に設定する処理、すなわち使用対象となる設定値を設定する処理を行った後に第２ＲＡＭクリア処理を実行する構成としたが、これに限定されることはなく、使用対象となる設定値を設定する処理を行う前に第２ＲＡＭクリア処理を実行する構成としてもよい。この場合、設定値更新処理において開始時の初期設定を行う代わりに第２ＲＡＭクリア処理を実行する構成としてもよい。

【９５７７】

また、設定値更新処理においては開始時の初期設定及び第２ＲＡＭクリア処理の両方が実行されないことにより、設定値更新処理にて使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもクリア対象エリア３７１の初期化が実行されない構成としてもよい。当該構成を上記第８７～第９５実施形態に適用した場合、「ＲＡＭクリア操作」が行われることで第１ＲＡＭクリア処理が実行された場合にはクリア対象エリア３７１の初期化が実行される一方、設定値更新処理が実行された場合にはクリア対象エリア３７１の初期化が実行されないことになる。また、上記構成を上記第８８実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて初期表示が行われる構成としてもよく、当該初期表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第８９～第９０実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第９１～第９２実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにて外れ表示又は当たり表示が行われる構成としてもよく、当該外れ表示又は当たり表示が行われない構成としてもよい。また、上記構成を上記第９３実施形態に適用した場合には設定値更新処理が実行されたとしても特図表示部３７ａの各発光部及び普図表示部３８ａの各発光部に対して点灯抽選処理が実行される構成としてもよく、当該点灯抽選処理が実行されない構成としてもよい。また、上記構成を上記第９４～第１０６実施形態に適用し

た場合には設定値更新処理が実行されたとしても表示開始処理（図７１１、図７１３）における初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ４０５、ステップＳＤ４１０、ステップＳＤ５０２）が実行される構成としてもよく、当該初期表示データの抽選処理（ステップＳＤ４０５、ステップＳＤ４１０、ステップＳＤ５０２）が実行されない構成としてもよい。

【９５７８】

（７５）上記第８１～第１０６実施形態において特図表示部３７ａに表示を行わせるための表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給を必要とする主側ＲＡＭ６５に記憶される構成に代えて、当該表示データが情報の記憶保持に際して電力の供給が不要であって読み書き両用として利用されるメモリに記憶される構成としてもよい。この場合、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理に際して当該メモリに記憶された表示データが消去されない構成としてもよく、第１ＲＡＭクリア処理及び第２ＲＡＭクリア処理に際してクリア対象エリア３７１が初期化されるとともに上記メモリに記憶された表示データも消去される構成としてもよい。また、当該構成を普図表示部３８ａに表示を行わせるための表示データに対して適用してもよい。

【９５７９】

（７６）上記第８７～第１０６実施形態において第１作動口３３への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報と第２作動口３４への入賞が発生したことにより取得された特図側の保留情報とが区別して記憶されるとともに、第２作動口３４側の保留情報が優先して消化される構成を適用してもよく、これとは逆に第１作動口３３側の保留情報が優先して消化される構成を適用してもよく、第１作動口３３であるか第２作動口３４であるかに関係なく取得順序で消化される構成を適用してもよい。また、上記構成において、複数の作動口が上下に並設されているのではなく、第１作動口３３と、第２作動口３４とが左右に並設された構成としてもよく、これら両作動口が斜めに並設された構成としてもよい。さらにまた、発射操作装置２８の操作態様に応じて、第１作動口３３への入賞のみ又は第２作動口３４への入賞のみを狙えるように、両作動口３３，３４を離間して配置する構成としてもよい。また、第１作動口３３への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合と、第２作動口３４への入賞が発生したことにより取得された保留情報が当否判定の対象となった場合とで、遊技者が得られる利益が異なる構成としてもよい。

【９５８０】

また、上記構成において、特図表示部３７ａとして、第１作動口３３への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第１特図表示部と、第２作動口３４への入賞に基づき取得された保留情報の当否判定の結果を表示する第２特図表示部とを個別に設けてもよい。この場合、第１作動口３３への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基づいて、第１特図表示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る１遊技回の変動表示が終了される。また、第２作動口３４への入賞に基づき取得された保留情報が当否判定の対象となることに先立って又は当否判定の対象となったことに基づいて、第２特図表示部において絵柄の変動表示が開始されるとともに当該当否判定に対応した停止結果を表示し係る１遊技回の変動表示が終了される。

【９５８１】

上記のように第１特図表示部及び第２特図表示部が設けられた構成においては、上記第８７～第９５実施形態における動作電力の供給が開始された場合の特図表示部３７ａの表示内容の構成を第１特図表示部及び第２特図表示部のそれぞれに対して適用してもよく、第１特図表示部及び第２特図表示部のうち一方にのみ適用してもよい。

【９５８２】

なお、上記のように第１特図表示部と第２特図表示部とが個別に設けられた構成においては第１特図表示部及び第２特図表示部のうち一方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が実行されている場合には他方を絵柄の変動表示対象とする遊技回が実行されない構成として

もよい。また、第１特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回と第２特図表示部を絵柄の変動表示対象とする遊技回とが重複して実行され得る構成としてもよい。このように遊技回が重複して実行され得る構成においては第２特図表示部における遊技回の結果として、開閉実行モードにおける特電入賞装置３２への遊技球の入賞期待個数が大当たり結果の場合よりも少なくなる小当たり結果が設定されているとともに、その小当たり結果の当選確率が大当たり結果よりも高く設定されている構成としてもよい。当該構成においては動作電力の供給が停止された場合において特図表示部３７ａにて大当たり結果及び小当たり結果のいずれかの当たり結果に対応する当たり表示が行われている可能性が高くなる。したがって、動作電力の供給が開始された場合に第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行された場合には上記第９１実施形態のように特図用の第１～第３外れ表示データ及び特図用の第１～第３当たり表示データのいずれかが選択される構成とすることが好ましい。

【９５８３】

（７７）上記第８７～第１０６実施形態において動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの両方に対して適用される構成に限定されることはなく、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａのうち一方にのみ適用される構成としてもよい。例えば動作電力の供給が開始された場合における特徴的な表示内容の構成が特図表示部３７ａに対してのみ適用される構成としてもよく、普図表示部３８ａに対してのみ適用される構成としてもよい。

【９５８４】

（７８）上記第８７～第１０６実施形態においては主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されたとしても表示開始フラグに「１」がセットされるまでは特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示が開始されない構成としたが、これに限定されることはなく、表示開始フラグが不具備となっており、主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始された場合には特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおける表示が開始される構成としてもよい。この場合、動作電力の供給が開始された場合において第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されるのであれば、特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａにおいて動作電力の供給が停止される直前の表示が開始された後に、第１ＲＡＭクリア処理又は第２ＲＡＭクリア処理が実行されたことに対応する表示に特図表示部３７ａ及び普図表示部３８ａの表示内容が切り換わることとなる。

【９５８５】

（７９）上記各実施形態においてベース値の情報が表示される表示装置は、電子ペーパーなどのように、表示内容の書き換えに際して動作電力の供給が必要であり、表示内容の記憶保持に際して動作電力の供給が不要である表示装置としてもよい。これにより、パチンコ機１０への動作電力の供給が停止されている状況であっても当該表示装置を視認することでベース値の情報を把握することが可能となる。

【９５８６】

（８０）主制御装置６０から送信されるコマンドに基づいて、音声発光制御装置８１により表示制御装置８２が制御される構成に代えて、主制御装置６０から送信されるコマンドに基づいて、表示制御装置８２が音声発光制御装置８１を制御する構成としてもよい。また、音声発光制御装置８１と表示制御装置８２とが別々に設けられた構成に代えて、両制御装置が一の制御装置として設けられた構成としてもよく、それら両制御装置のうち一方の機能が主制御装置６０に集約されていてもよく、それら両制御装置の両機能が主制御装置６０に集約されていてもよい。また、主制御装置６０から音声発光制御装置８１に送信されるコマンドの構成や、音声発光制御装置８１から表示制御装置８２に送信されるコマンドの構成も任意である。

【９５８７】

（８１）上記各実施形態とは異なる他のタイプのパチンコ機等、例えば特別装置の特定領域に遊技球が入ると電動役物が所定回数開放するパチンコ機や、特別装置の特定領域に遊技球が入ると権利が発生して大当たりとなるパチンコ機、他の役物を備えたパチンコ機、

アレンジボール機、雀球等の遊技機にも、本発明を適用できる。
【９５８８】
また、弾球式でない遊技機、例えば、複数種の図柄が周方向に付された複数のリールを備え、メダルの投入及びスタートレバーの操作によりリールの回転を開始し、ストップスイッチが操作されるか所定時間が経過することでリールが停止した後に、表示窓から視認できる有効ライン上に特定図柄又は特定図柄の組合せが成立していた場合にはメダルの払い出し等といった特典を遊技者に付与するスロットマシンにも本発明を適用できる。
【９５８９】
また、外枠に開閉可能に支持された遊技機本体に貯留部及び取込装置を備え、貯留部に貯留されている所定数の遊技球が取込装置により取り込まれた後にスタートレバーが操作されることによりリールの回転を開始する、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機にも、本発明を適用できる。
【９５９０】
スロットマシンや、パチンコ機とスロットマシンとが融合された遊技機に本発明を適用する場合、例えばスタートレバーの操作に基づき１ゲームを開始する場合に実行された役の抽選処理の結果を履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して各役の実際の当選確率を演算する構成としてもよく、ボーナスゲームといった特別遊技状態への移行が発生した場合にそれを履歴情報として記憶し、その履歴情報を利用して特別遊技状態への実際の移行確率を演算する構成としてもよく、消化された総ゲーム数に対する特別遊技状態の滞在ゲーム数の割合を演算する構成としてもよい。そして、それら履歴情報や各種パラメータを外部装置にて読み取り可能としたり、各種パラメータの演算結果に対応する報知が遊技機自身にて行われる構成としてもよい。また、「設定１」～「設定６」といったように複数段階の設定状態が存在する構成とし、当該設定状態に応じて役の抽選処理における当選確率を変動させる構成としてもよい。この場合、設定状態の設定が新たに設定された場合又は設定値が変更された場合における履歴情報の扱い、各種パラメータの演算、繰り返し変更の扱いに関して上記各実施形態における構成を適用してもよい。
【９５９１】
（８２）上記第３３～第１０６実施形態の特徴的な構成を任意の組合せで相互に適用してもよい。例えば上記第３３実施形態の特徴的な構成と、上記第３８実施形態の特徴的な構成と、上記第４２実施形態の特徴的な構成と、上記第６２実施形態の特徴的な構成と、上記第７７実施形態の特徴的な構成と、上記第８７実施形態の特徴的な構成と、上記第９６実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３４実施形態の特徴的な構成と、上記第３６実施形態の特徴的な構成と、上記第４０実施形態の特徴的な構成と、上記第４３実施形態の特徴的な構成と、上記第６５実施形態の特徴的な構成と、上記第７５実施形態の特徴的な構成と、上記第９０実施形態の特徴的な構成と、上記第９７実施形態の特徴的な構成と、上記第１０６実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３３実施形態の特徴的な構成と、上記第４７実施形態の特徴的な構成と、上記第５３実施形態の特徴的な構成と、上記第６１実施形態の特徴的な構成と、上記第６６実施形態の特徴的な構成と、上記第８１実施形態の特徴的な構成と、上記第９２実施形態の特徴的な構成と、上記第１０１実施形態の特徴的な構成と、上記第１０４実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよく、上記第３４実施形態の特徴的な構成と、上記第４８実施形態の特徴的な構成と、上記第５４実施形態の特徴的な構成と、上記第６７実施形態の特徴的な構成と、上記第７１実施形態の特徴的な構成と、上記第８５実施形態の特徴的な構成と、上記第９４実施形態の特徴的な構成と、上記第１０３実施形態の特徴的な構成と、上記第１０５実施形態の特徴的な構成と、を組合せてもよい。また、上記第３３～第１０６実施形態の特徴的な構成を所定の組合せで適用した構成に対して、上記別形態の構成を任意の組合せで適用してもよい。
【９５９２】
上記実施形態では、主制御装置１１０から各コマンドが音声ランプ制御装置１１３に対して送信され、その音声ランプ制御装置１１３から表示制御装置１１４に対して表示の指示

がなされるよう構成したが、主制御装置１１０から表示制御装置１１４に直接コマンドを送信するものとしてもよい。また、表示制御装置に音声ランプ制御装置を接続して、表示制御装置から各音声の出力とランプの点灯を指示するコマンドを音声ランプ制御装置に送信するよう構成してもよい。さらに、音声ランプ制御装置と表示制御装置とを１の制御装置として構成するものとしてもよい。これらを１つの制御装置とすることで、部品点数が削減でき、パチンコ機のコスト増加を抑制することができる。

【９５９３】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３にて実行されるコマンド判定処理（Ｓ９１１）において、停止種別コマンドを受信すれば必ず変動開始フラグをオンに設定する場合について説明したが、変動パターンコマンドの受信があった上で停止種別コマンドを受信した場合に、変動開始フラグをオンに設定してもよい。これにより、変動パターンコマンドの受信がなく、停止種別コマンドを受信したような場合に、おかしな変動演出が実行されることを抑制できる。

【９５９４】

また、変動パターンコマンドを受信したタイミングで、変動開始フラグをオンに設定してもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３にて実行される変動表示処理（Ｓ９１０）では、変動開始フラグがオンされたことに基づいて、変動パターンコマンドにより抽出した変動パターンを表示制御装置１１４へ通知する表示用変動パターンコマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３にて停止種別コマンドの受信を待つことなく、表示制御装置１１４に対して、この表示用変動パターンコマンドに基づき、変動演出を第３図柄表示装置８１に実行させることができる。なお、この場合、音声ランプ制御装置１１３では、停止種別コマンドを受信したタイミングで、該停止種別コマンドより抽出された停止種別を表示制御装置１１４へ通知するための表示用停止種別コマンドを生成し、表示制御装置１１４へ送信するようにしてもよい。そして、表示制御装置１１４では、この表示用停止種別コマンドに基づいて、第３図柄表示装置８１に実行させた変動演出の停止図柄を決定してもよい。

【９５９５】

上記実施形態では、画像コントローラ２３６が、描画処理を終了する１フレーム分の画像の表示間隔毎（上記実施形態では２０ミリ秒毎）に、Ｖ割込信号をＭＰＵ２３１に対して送信する場合について説明したが、画像コントローラ２３６は、第３図柄表示装置８１を駆動して１フレーム分の画像を表示させる度に、このＶ割込信号をＭＰＵ２３１に対して送信するようにしてもよい。第３図柄表示装置８１の駆動は、常に１フレーム分の画像を常に等時間間隔（２０ミリ秒間隔）で表示されるように行われるので、１フレーム分の画像の表示毎にＶ割込信号を送信することで、その時間間隔を計時しなくても正確に保つことができる。

【９５９６】

上記実施形態において、デモ演出は、「０」から「９」の数字が付されていない主図柄からなる第３図柄を停止表示させるものであってもよい。また、数字の付された主図柄または数字の付されていない主図柄からなる第３図柄を、半透明状態で停止表示させるものであってもよい。また、第３図柄を表示させずに背面画像だけを変化させるものであってもよい。また、変動表示で用いられる第３図柄や背面画像とは全く異なるキャラクタや背面画像を表示させるものであってもよい。

【９５９７】

上記実施形態において、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１にて連続予告演出を実行してもよいし、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置を設け、第３図柄表示装置８１で実行される変動演出と合わせて、第４図柄表示装置に第４図柄を表示させることによって、連続予告演出を実行してもよい。この場合、第４図柄表示装置の制御を表示制御装置１１４で行ってもよいし、音声ランプ制御装置１１３で行ってもよい。また、各種演出に応じて作動する役物をパチンコ機１０に設け、その役物を変動演出と合わせて所定の態様で作動させることによって、連続予告演出を実行してもよい。また、音声ランプ

制御装置１１３の制御により、パチンコ機１０の音声出力装置２２６から連続予告演出用の音声を出力させることによって、連続予告演出を実行してもよいし、パチンコ機１０の電飾部２９～３３を変動演出と合わせて点灯または点滅させることによって、連続予告演出を実行してもよい。

【９５９８】

これにより、第３図柄表示装置８１（および第１図柄表示装置３７）において変動演出が行われる度に、連続して第４図柄表示装置に図柄が表示されたり、役物が所定の態様で作動したり、音声出力装置２２６から音声が出力されたり、若しくは、電飾部２９～３３が点灯または点滅することによって、遊技者に対して大当たりの期待感を持たせることができる。また、遊技者は、通常、変動演出が行われる第３図柄表示装置８１を注視して遊技を継続して行うが、第３図柄表示装置８１とは別の第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、若しくは電飾部２９～３３の点灯・点滅によって連続予告演出が行われるで、遊技者に対して、通常とは異なる演出が行われたことを容易に認識させることができる。また、連続予告演出を、第４図柄表示装置による図柄の表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、または電飾部２９～３３の点灯・点滅といった簡単な制御で容易に連続予告演出を行わせることができる。

【９５９９】

また、連続予告演出を音声出力装置２２６からの音声出力や、電飾部２９～３３の点灯または点滅によって行えば、その連続予告演出の制御は音声ランプ制御装置１１３によって行われるので、始動入賞時における当否判定や変動開始時の抽選処理を主制御装置１１０に行わせ、連続予告演出を音声ランプ制御装置１１３に行わせ、変動演出を表示制御装置１１４に行わせることで、パチンコ機１０により連続予告演出を行う場合、それぞれの制御装置に各処理を分担させることができる。よって、１つの制御装置に負荷が集中するのを防ぐことができるので、各制御装置のＭＰＵに求められる性能を低く抑えることができる。

【９６００】

尚、第３図柄表示装置８１における連続予告演出用の図柄の表示、第４図柄表示装置における連続予告演出用の図柄の表示、役物の所定の態様での作動、音声出力装置２２６からの音声出力、及び、電飾部２９～３３の点灯または点滅のうち、少なくとも２以上を組み合わせ、それぞれを連動させて制御することにより、連続予告演出を実行してもよい。これにより、より多彩な連続予告演出を実行させることができる。また、連続予告演出の実行方法（第３図柄表示装置８１による表示、第４図柄表示装置による表示、役物の作動、音声出力装置２２６からの音声出力、電飾部２９～３３の点灯または点滅、又は、それらの組み合わせ）を変えることで、連続予告演出終了後の遊技状態（１５Ｒ確変大当たり、２Ｒ確変大当たり、１５Ｒ通常大当たり、外れ）に応じて選定される連続予告演出態様を複数用意してもよい。

【９６０１】

また、連続予告演出が行われる場合に、変動演出とは別の連続予告演出用の画像が第３図柄表示装置８１に表示させてもよいし、連続予告演出を、変動演出が終了したときに表示される停止図柄として、所定の図柄の組み合わせである、所謂「チャンス目」を表示させることによって行ってもよい。この場合、表示制御装置１１４のＭＰＵ２２１で実行されるコマンド判定処理（図３９５（ｃ）のＳ１６０２）にて連続予告コマンドの受信を判断すると、チャンス目に対応する停止図柄判別フラグをオンにすると共に、その他の停止図柄判別フラグをオフに設定するようにしてもよい。コマンド判定処理では、停止識別コマンド処理の後にその他コマンド処理の中で連続予告コマンドに対応する処理を実行するので、表示用停止識別コマンドの受信によって設定された停止図柄に代えて、チャンス目が停止図柄として設定される。よって、変動停止時にチャンス目を確定表示させることができる。そして、第３図柄表示装置８１において、変動演出ごとに停止図柄としてチャンス目が連続して表示されれば、遊技者に対して、最終的に大当たりが得られる期待感を持たせることができる。

【９６０２】
上記実施形態において、主制御装置１１０は、第１始動口６４ａ，第２始動口６４ｂへの入賞（始動入賞）があった場合に、「１」加算された保留球数を音声ランプ制御装置１１３へ通知する保留球数コマンドに対して、該始動入賞に伴いカウンタ用バッファより取得された各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１をそのまま含めて、音声ランプ制御装置１１３へ送信する場合について説明したが、保留球数コマンドに含めるカウンタの種類は、カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の一部であってもよいし、その他のカウンタの値を含めてもよい。また、主制御装置１１０より音声ランプ制御装置１１３に対して始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を通知する場合に、これらの各カウンタの値を示す情報を保留球数コマンドに含めて通知するのではなく、保留球数コマンドとは別のコマンドに各カウンタの値を示す情報を含めて、これらの値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知してもよい。別のコマンドとしては、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する専用のコマンドであってもよいし、変動パターンコマンドや停止図柄コマンド等、別の情報を音声ランプ制御装置１１３へ通知するためのコマンドに、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値が加えられたものであってもよい。別のコマンドとして、始動入賞に伴って取得した各カウンタの値を音声ランプ制御装置１１３へ通知する場合、該コマンドに、その通知する各カウンタの値が、いずれの保留回数に対応する変動演出に係るものであるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３は、該コマンドに含まれる保留回数に関する情報に基づいて、その保留回数に対応する先読み情報第１～第４エリアのいずれかのエリアに、該コマンドに含まれる各カウンタの値を格納することができる。
【９６０３】
上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、保留球数コマンドを受信した場合に、該保留球数コマンドにて示される各カウンタＣ１～Ｃ３，ＣＳ１の値そのものをＲＡＭ２２３に格納してもよいし、保留球数コマンド（又は、各カウンタの値が示されるコマンド）を受信した場合に、該コマンドにて示される各カウンタの値に基づいて、大当たりか否か、大当たりの場合の大当たり種別、外れの場合の外れ種別等の一部または全部を判定し、これらの判定結果を、該コマンドにて示される各カウンタの値に代えて、または、該カウンタの値の一部または全部とあわせて、ＲＡＭ２２３に格納してもよい。
【９６０４】
上記各実施形態では、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのどちらに球が入賞したかに関係なく、１つの保留球数カウンタ２０３ａを用いて、主制御装置１１０にて保留球数をカウントする場合について説明した。これに対し、第１始動口６４ａに対応する第１始動口用の保留球数カウンタと、第２始動口６４ｂに対応する第２始動口用の保留球数カウンタと主制御装置１１０のＲＡＭ２０３に用意し、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴う保留球数と、第２始動口６４ｂへの始動入賞に保留球数とを、それぞれ別個にカウントしてもよい。
【９６０５】
また、上記各実施形態では、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂのどちらに球が入賞したかに関係なく、保留可能な最大保留球数を「４」に定める場合について説明したが、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数と、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数とを、別個に定めて管理してもよい。例えば、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「４」とし、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を「４」として、ある時点において、第１始動口６４ａへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「４」であって、第２始動口６４ｂへの始動入賞に伴って保留された保留球数が「２」である状況では、第１始動口６４ａにこれ以上始動入賞があっても、その始動入賞は保留されないが、第２始動口６４ｂに始動入賞があった場合は保留されるようにしてもよい。これにより、第１始動口６４ａと第２始動口６４ｂとが別個のものとして遊技者に認識させることができ、遊技の興趣を高めることができる。

【９６０６】
また、例えば、第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づく変動演出が、第１始動口６４ａへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。または、第１始動口６４ａへの始動入賞に基づく変動演出が、第２始動口６４ｂへの始動入賞に基づく変動演出に対して優先して行われるようにしてもよい。これにより、優先して変動演出が行われる始動口を、遊技者に対してより注目させることができる。
【９６０７】
上記実施形態において、入球した場合に大当たりの抽選が開始される始動口として、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂと２つの始動口が遊技盤１３に配設されている場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものではなく、始動口の数は１つであってもよいし、３つ以上の複数であってもよい。なお、始動口が２以上ある場合、各々の始動口に対して、対応する保留球数カウンタをＲＡＭ２０３に用意し、始動口毎に、対応する始動口への入賞に伴って保留された保留球数をカウントするようにしてもよい。また、始動口毎に、対応する始動口への始動入賞に伴って保留可能な最大保留球数を設定してもよい。
【９６０８】
また、始動口が２以上ある場合、始動口への入賞に伴って保留が行われたことを通知するために主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する保留球数コマンドには、いずれの始動口への入賞によって保留が行われたかものかを示す情報を含めてもよい。
また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口により保留された変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３において、始動口毎にそれぞれ保留球数カウンタを用意しておき、保留球数コマンドを受信した場合、その保留球数コマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタに保留球数を設定し、変動パターンコマンドを受信した場合、その変動パターンコマンドに示された始動口に対する保留球数カウンタを１減らせば、始動口毎に保留球数をカウントすることができる。
【９６０９】
また、複数の始動口が遊技盤１３に配設される場合、それぞれの始動口への入賞（始動入賞）に伴って取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３へ通知してもよい。この場合、主制御装置１１０が始動入賞に伴い取得されたカウンタ値を音声ランプ制御装置１１３に対して通知するためのコマンドには、いずれの始動口への始動入賞に伴って取得されたものであるかを示す情報を含めてもよい。また、変動を開始する場合に主制御装置１１０が音声ランプ制御装置１１３へ送信する変動パターンコマンドにも、いずれの始動口への始動入賞に伴う変動演出であるかを示す情報を含めてもよい。更に、音声ランプ制御装置１１３のＲＡＭ２２３において、始動口毎にそれぞれ先読み情報格納エリアを用意し、対応する始動口への始動入賞に伴って主制御装置１１０より送信された各カウンタ値を、対応する先読み情報格納エリアに格納してもよい。これにより、変動パターンコマンドを受信する毎に、その変動パターンコマンドで示される変動演出の実行契機となった始動入賞を検出した始動口に対応する先読み情報格納エリアに対してシフト処理を行うことができる。よって、始動口毎に保留中の変動演出に対応する各カウンタの値を、音声ランプ制御装置１１３においても保持させることができる。従って、始動入賞した始動口により、大当たりとなる確率や大当たり種別の振り分け確率、外れ種別の振り分け確率等が異なるような場合に、先読み処理において、それぞれの変動演出について、大当たりとなるか否か、大当たりとなる場合の大当たり種別、外れとなる場合の外れ種別などを、どの始動口への始動入賞かに基づいて正しく判定することができる。また、１の始動口への始動入賞に基づく変動演出が、他の始動口への始動入賞に基づく変動演出に優先して行われるような場合に、１の始動口への始動入賞に基づく変動演出に対応するカウンタの値から順番に先読み処理を行うことができ、直近で大当たりとなる変動演出の保留回数を正しく判断することができる。
【９６１０】
また、複数の始動口が設けられている場合、音声ランプ制御装置１１３は、始動口への始

動入賞に基づいて取得された各カウンタの値をコマンドにより主制御装置１１０から受信した場合に連続予告演出の開始を決定すると、始動入賞があった始動口に関わらず、その時点で保留されている全ての変動演出（保留球）にわたって、連続予告演出を実行させてもよい。また、複数の始動口が設けられており、一の始動口への入賞に対する変動演出を、他の始動口への入賞に対する変動演出よりも優先的に実行するパチンコ機においては、その優先的に変動演出が実行される始動口への入賞に対して取得されたカウンタ値の先読み結果のみから、連続予告演出の開始を決定するようにしてもよい。これにより、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されない。仮に、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して連続予告演出が開始され、優先度の高い始動口に絶え間なく変動演出が保留される場合に、連続予告演出がなかなか終了しないという事態が生じるおそれがある。これに対し、本変形例では、優先度の低い始動口への入賞に対応する変動演出に対して、連続予告演出の実行の設定の有無が判断されず、この変動演出に対して連続予告演出は開始されないので、そのような事態が生じることを抑えることができる。

【９６１１】

上記実施形態では、音声ランプ制御装置１１３において、主制御装置１１０より送信された変動パターンコマンドを受信すると、ＲＡＭ２２３に記憶された保留球数の値を１減らす（図３９４のＳ１１０７参照）場合について説明したが、必ずしもこれに限られるものでない。例えば、主制御装置１１０のＭＰＵ２０１によって実行される変動処理（図３８１参照）において、変動開始処理（Ｓ３０７）により変動パターンコマンドが設定されるのに合わせて減算された主制御装置１１０の保留球数カウンタ２０３ａの値（Ｎ）を（図３８１のＳ３０５参照）、主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３に対して送信するように、保留球数コマンドを設定し、その保留球数コマンドが変動パターンコマンドの送信と合わせて主制御装置１１０から音声ランプ制御装置１１３へ送信されるようにしてもよい。これにより、音声ランプ制御装置１１３では、より正確に主制御装置１１０に保留された保留球の数を把握することができる。尚、この場合、図３９４のＳ１１０７は省略される。また、変動パターンコマンドに、減算後の保留球数カウンタ２０３ａの値（Ｎ）を含めてもよい。この場合、音声ランプ制御装置１１３では、変動パターンコマンドを受信した場合に該変動パターンコマンドに含まれる保留球数（Ｎ）を抽出して、ＲＡＭ２２３に記憶された保留球数に設定すればよい。

【９６１２】

上記実施形態においては、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入賞およびスルーゲート６７の通過は、それぞれ最大４回まで保留されるように構成したが、最大保留球数は４回に限定されるものでなく、３回以下、又は、５回以上の回数（例えば、８回）に設定してもよい。また、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入賞に対し、始動口によって別箇に最大保留球数を設定するようにしてもよく、各々の始動口における最大保留球数は「４」以外の任意の数であってもよい。また、各始動口における最大保留球数は必ずしも同一の値とする必要はなく、異なる値であってもよい。また、第１始動口６４ａ及び第２始動口６４ｂへの入賞に基づく変動表示の保留球数を、第３図柄表示装置８１の一部において、数字で、或いは、４つに区画された領域を保留球数分だけ異なる態様（例えば、色や点灯パターン）にして表示するようにしてもよく、第１図柄表示装置３７とは別体でランプ等の発光部材を設け、該発光部材によって保留球数を通知するように構成してもよい。

【９６１３】

また、上記実施形態に示すように、動的表示の一種である変動表示は、第３図柄表示装置８１の表示画面上で識別情報としての図柄を縦方向にスクロールさせるものに限定されず、横方向あるいはＬ字形等の所定経路に沿って図柄を移動表示して行うものであってもよい。また、識別情報の動的表示としては、図柄の変動表示に限られるものではなく、例えば、１又は複数のキャラクタを図柄と共に、若しくは、図柄とは別に多種多様に動作表示

または変化表示させて行われる演出表示なども含まれるのである。この場合、１又は複数のキャラクタが、第３図柄として用いられる。

【９６１４】

上記各実施形態では、変動演出を実行する場合に、全図柄Ｚ１～Ｚ３を遊技者が視認不可な程度に高速にスクロールする高速変動を表示させる場合について説明したが、この高速変動の表示に代えて、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ視認不可な程度に縮小して表示したり、全図柄Ｚ１～Ｚ３をそれぞれ多数の白い点がランダムに表示されるスノーノイズ状の画像として表示してもよい。

【９６１５】

本発明を上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしても良い。

【９６１６】

なお、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【９６１７】

スロットマシンでは、所定期間中に払い出された遊技媒体（コイン、メダル）の総数に対する、ボーナス（役物）により払い出された遊技媒体の数の比率が役物比率となる。そこで、各役が成立した場合に払い出される遊技媒体の数を、賞球数テーブル２０２ｅに代えて主制御装置のＲＯＭに格納しておき、役物比率管理チップ又は役物比率管理チップと同等の機能を実行する制御装置にて、非ボーナスゲーム期間（通常期間）において成立した（有効ライン上に図柄が揃った）役の数、ボーナスゲーム期間中において成立した役の数、ＡＴ期間中において成立した役の数を計数して、役物比率や連続役物比率を管理してもよい。

【９６１８】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダル

と球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【９６１９】

本発明を上記各実施形態とは異なるタイプのパチンコ機等に実施してもよい。例えば、一度大当たりすると、それを含めて複数回（例えば２回、３回）大当たり状態が発生するまで、大当たり期待値が高められるようなパチンコ機（通称、２回権利物、３回権利物と称される）として実施してもよい。また、大当たり図柄が表示された後に、所定の領域に球を入賞させることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるパチンコ機として実施してもよい。また、Ｖゾーン等の特別領域を有する入賞装置を有し、その特別領域に球を入賞させることを必要条件として特別遊技状態となるパチンコ機に実施してもよい。また、大当たり抽選に係る確率の組み合わせ（通称、設定と称される）が複数段階設けられ、遊技店側で設定を変更することが可能に構成されているパチンコ機として実施してもよい。更に、パチンコ機以外にも、アレパチ、雀球、スロットマシン、いわゆるパチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機などの各種遊技機として実施するようにしてもよい。

【９６２０】

なお、複数段階の設定が設けられているパチンコ機としては、大当たり確率の組み合わせ（低確率状態における大当たり確率と、確変状態における大当たり確率との組み合わせ）を複数段階（例えば、６段階）のいずれかに設定することが可能なものが代表例として挙げられるが、これに限られるものではない。大当たり確率の組み合わせに代えて、又は加えて、例えば、大当たりとなった場合に決定される各大当たり図柄（各大当たり種別）の割合を、設定に応じて可変させることが可能なパチンコ機として実施してもよい。即ち、設定に応じて遊技者に有利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたり、遊技者に不利な種別の大当たりが決定される割合を可変させたりしてもよい。より具体的には、例えば、ラウンド数が多い（例えば、１６ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、ラウンド数が少ない（例えば、２ラウンドの）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりすることにより、設定毎の有利度合いを可変させる構成としてもよい。また、例えば、大当たり終了後に多い時短回数（例えば、１００回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、少ない時短回数（例えば、０回）が付与される大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。更に、大当たり終了後に有利な遊技状態（例えば、確変状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたり、不利な遊技状態（例えば、通常状態）へと移行する（若しくは移行し易い）大当たりが決定される割合を、設定に応じて可変させたりしてもよい。また、特定の設定でのみ決定される割合が大幅に高くなる（他の設定ではほぼ決定されることがない）大当たり種別を設ける構成としてもよい。具体的には、例えば、設定を１から６の６段階で設定可能に構成しておき、最も有利な設定を設定６とする。そして、設定６では、大当たりとなった場合に２％の割合でラウンド数が６ラウンドの大当たりが決定される一方で、他の設定では０．０１％の割合でしか６ラウンドの大当たりが決定されない構成としてもよい。このように構成することで、大当たりが６ラウンドで終了した時点で、最も有利な設定６である可能性が極めて高くなるので、遊技者に対して大当たりのラウンド数に注目して遊技を行わせることができる。また、これに代えて、又は加えて、例えば、設定６では、大当たり終了後に６６回の時短回数が付与される大当たり種別となる割合が他の設定よりも高くなるように構成してもよい。このように構成することで、時短状態が終了する回数に注目して遊技を行わせることができる。また、これらに代えて、又は加えて、例えば、大当たり遊技の実行中に他の大当たり種別とは異なる作動パターンで大入賞口（若しくは大入賞口の内部の役物等）が作動する大当たり種別を設ける構成とし、当該大当たり種別が特定の設定で決定され易くなる（決定される割合が高くなる）ように構成してもよい。また、大当たりの確率の組み合わせを設定に応じて可変させる場合において、低確率状態では、遊技者に有利な設定であるほど大当たり確率を高くする一方で、確変状態では、遊技者に不利な

設定であるほど大当たり確率を高くする構成としてもよい。本構成は、特に、確変状態において、特別図柄の抽選回数が多くなる程持ち球を増加させ易い（発射された遊技球の数よりも、払い出される賞球数の方が多くなり易い）タイプの遊技機において有効である。より具体的には、例えば、確変状態が次に大当たりに当選するまで継続する構成であり、且つ、確変状態では高確率で小当たりとなるタイプの遊技機に適用することで、高設定の優位性をより高めることができる。即ち、確変状態において大当たりとなる確率が低いと、次に大当たりとなるまでの抽選回数が多くなり易いので、小当たりとなって賞球を獲得する機会も多くなる。よって、確変状態になると、次に大当たりとなるまでの間により多くの賞球を獲得し易くなるので、遊技者にとって有利となる。

【９６２１】

また、スロットマシンは、例えばコインを投入して図柄有効ラインを決定させた状態で操作レバーを操作することにより図柄が変動され、ストップボタンを操作することにより図柄が停止されて確定される周知のものである。従って、スロットマシンの基本概念としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を変動表示した後に識別情報を確定表示する表示装置を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動表示が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の変動表示が停止して確定表示され、その停止時の識別情報の組合せが特定のものであることを必要条件として、遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技を発生させるスロットマシン」となり、この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【９６２２】

また、パチンコ機とスロットマシンとが融合した遊技機の具体例としては、複数の図柄からなる図柄列を変動表示した後に図柄を確定表示する表示装置を備えており、球打出用のハンドルを備えていないものが挙げられる。この場合、所定の操作（ボタン操作）に基づく所定量の球の投入の後、例えば操作レバーの操作に起因して図柄の変動が開始され、例えばストップボタンの操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、図柄の変動が停止され、その停止時の確定図柄がいわゆる大当たり図柄であることを必要条件として遊技者に所定の遊技価値を付与する特別遊技が発生させられ、遊技者には、下部の受皿に多量の球が払い出されるものである。かかる遊技機をスロットマシンに代えて使用すれば、遊技ホールでは球のみを遊技価値として取り扱うことができるため、パチンコ機とスロットマシンとが混在している現在の遊技ホールにおいてみられる、遊技価値たるメダルと球との別個の取扱による設備上の負担や遊技機設置個所の制約といった問題を解消し得る。

【９６２３】

上記した各実施形態について、その全部またはその一部を組み合わせて構成してもよい。

【９６２４】

以下に、本発明の遊技機に加えて上述した実施形態に含まれる各種発明の概念を示す。なお、以下に示す各種発明の概念は、それぞれ、他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分を、その発明の概念に追加し或いはその他の発明の概念が有する構成の一部または複数部分と交換等することにより、その発明の概念を変形して構成するようにしても良い。

【９６２５】

＜特徴Ａ群＞（時短回数の更新タイミングと、時短終了の判別タイミングとを異ならせる）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記判別手段による前記判別に関わる第１情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新され

た前記第１情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に、前記第２遊技状態を設定するものであり、前記遊技機は、前記更新手段による前記第１情報の更新タイミングを、前記終了判別手段により前記終了条件を満たしているかを判別する終了判別タイミングと異ならせて実行するものであることを特徴とする遊技機Ａ１。

【９６２６】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング（抽選結果の停止表示タイミング）において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【９６２７】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

【９６２８】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないという問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【９６２９】

遊技機Ａ１によれば、更新手段による第１情報の更新と、終了判別手段による終了の判別

と、を異なるタイミングで実行することができる。よって、第１情報が更新されることにより終了条件を満たす場合において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことができ、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【９６３０】

遊技機Ａ１において、前記更新タイミングは、前記判別手段により前記判別が実行されるタイミングであることを特徴とする遊技機Ａ２。

【９６３１】

遊技機Ａ２によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、判別手段の判別に関わる第１情報の更新タイミングを判別手段により判別が実行されるタイミングとしているため、判別内容に対応させた第１情報の更新を確実に行うことができるという効果がある。また、判別手段により判別が実行されることで更新手段により前記第１情報が更新し得るため、遊技者に対して、判別手段の判別と、設定される遊技状態との両方に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。さらに、判別手段による判別が実行された場合に、更新手段により第１情報が更新されるため、無駄に更新処理が実行されてしまうことを抑制し、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【９６３２】

遊技機Ａ１またはＡ２において、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示された後であることを特徴とする遊技機Ａ３。

【９６３３】

遊技機Ａ３によれば、遊技機Ａ１またはＡ２の奏する効果に加え、識別情報が動的表示されていない期間に終了条件の判別を実行するため、遊技者が判別手段の判別結果を把握するために識別情報の動的表示を注視している間に遊技状態が変わってしまうことを抑制することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【９６３４】

遊技機Ａ３において、前記判別手段は、前記遊技状態設定手段により設定されている前記遊技状態に対応した判別を実行するものであり、前記終了判別タイミングは、前記識別情報が停止表示されてから、次に前記判別手段による前記判別が実行されるまでの間であることを特徴とする遊技機Ａ４。

【９６３５】

遊技機Ａ４によれば、遊技機Ａ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、更新手段により、第１情報を終了条件が成立し得る第１情報へと更新したにも関わらず、第２遊技状態が設定されるよりも前に判別手段による判別が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、第１情報の更新タイミングと、終了判別タイミングと、を異ならせたとしても、判別手段により実行される判別を適正に実行することができるという効果がある。

【９６３６】

遊技機Ａ２からＡ４のいずれかにおいて、前記第１情報は、前記判別手段により実行される前記判別の回数に基づいて前記更新手段により更新されるものであることを特徴とする遊技機Ａ５。

【９６３７】

遊技機Ａ５によれば、遊技機Ａ２からＡ４のいずれかの奏する効果に加え、判別手段が判別を実行する毎に第１情報が更新されるため、遊技者に対して第１情報の更新状況を分かりやすくすることができる。よって、第１遊技状態が急に第２遊技状態へと移行してしまい、遊技者が困惑してしまう事態が生じることを抑制することができるという効果がある。

【９６３８】

遊技機Ａ５において、前記更新手段は、前記判別手段による前記判別が実行されてから、その判別の判別結果を示すための動的表示が実行されるまでの間に、前記第１情報を更新するものであることを特徴とする遊技機Ａ６。

【９６３９】

遊技機Ａ６によれば、遊技機Ａ５の奏する効果に加え、識別情報を動的表示している期間中に第１情報が更新されないため、処理負荷の軽減を図ることができるという効果がある。

【９６４０】

遊技機Ａ１からＡ６において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、再開条件が成立した場合に再開させる再開手段と、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合に、前記更新手段により更新された前記第１情報を可変可能な情報可変手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ａ７。

【９６４１】

遊技機Ａ７によれば、遊技機Ａ１からＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示を中断した場合に、情報可変手段により第１情報が可変される場合がある。よって、遊技者に対して、識別情報の動的表示中に、判別手段の判別結果に加えて、中断の有無についても楽しませることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９６４２】

遊技機Ａ７において、前記情報可変手段は、前記第１情報を、その第１情報よりも前記終了条件が成立し難い可変第１情報へと可変するものであることを特徴とする遊技機Ａ８。

【９６４３】

遊技機Ａ８によれば、遊技機Ａ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、識別情報の動的表示中に、中断手段により動的表示が中断されることを期待させながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９６４４】

遊技機Ａ７またはＡ８において、前記特典遊技実行手段は、前記判別手段により実行される前記判別の結果に基づいて成立し得る第１条件とは異なる第２条件が成立した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであり、前記中断条件は、前記第２条件が成立したことに基づいて成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ９。

【９６４５】

遊技機Ａ９によれば、遊技機Ａ７またはＡ８の奏する効果に加え、判別手段による判別を用いること無く特典遊技を実行させることができる第２条件が成立した場合に中断条件を成立させることができるため、判別手段の判別とは別の遊技を遊技者に提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９６４６】

遊技機Ａ９において、遊技球が入球可能な入球手段を有し、前記第２条件は、前記入球手段に遊技球が入球した場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ａ１０。

【９６４７】

遊技機Ａ１０によれば、遊技機Ａ９の奏する効果に加え、判別手段による判別とは別の遊技として、遊技球を入球手段に入球させる遊技を行わせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９６４８】

遊技機Ａ１０において、前記入球手段へと遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変部材と、その可変部材を実行条件の成立に基づいて所定期間第１状態へと可変させる可変動作を実行可能な可変制御手段と、を有し、前記可変制御手段は、前記第１遊技状態が設定されている状態のほうが、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも前記可変動作を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ａ１１。

【９６４９】

遊技機Ａ１１によれば、遊技機Ａ１０の奏する効果に加え、第２遊技状態よりも第２条件が成立し易い第１遊技状態が継続する期間を、第２条件の成立に基づいて可変させることができるため、遊技者対して第２条件を成立させるための遊技を意欲的に行わせることが

できるという効果がある。
【９６５０】
＜特徴Ｂ群＞（設定条件によって、入賞球により特典が付与される割合を異ならせる）
遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変入球手段と、実行条件の成立に基づいて前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる可変制御手段と、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域と、その特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記可変制御手段により前記可変入球手段が可変制御される場合の設定情報を判別可能な設定情報判別手段と、その設定情報判別手段により判別された前記設定情報に応じて、前記可変入球手段に入球した遊技球が前記特定領域を通過し易い第１状態と、その第１状態よりも通過し難い第２状態と、に切り替え可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ１。
【９６５１】
近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、始動口として、遊技球の入球を許容する第１状態と、規制する第２状態とに可変可能な可変部材を始動口に付設した可変入球手段を設け、その可変入球手段が第１状態へと可変し易い有利状態と、その第１遊技状態よりも第１状態へと可変し難い不利状態と、を設定可能に構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、可変入球手段への遊技球の入球のし易さを異ならせることで遊技者に対して有利状態が設定されることを期待させながら意欲的に遊技を行わせることができるものであったが、不利状態が設定されている場合であっても、遊技球を可変入球手段へと入球させてしまえば抽選が実行されるため、不利状態において可変入球手段が第１状態となるタイミングを図って遊技が行われてしまう虞があり、有利状態が設定させようとする遊技者の遊技意欲が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、不利状態が設定されている状態において、可変入球手段への遊技球の入球に基づく抽選の実行が行われ難くすることで、遊技者の遊技意欲を高めることができる遊技機を提供することを目的とする。
【９６５２】
遊技機Ｂ１によれば、設定情報に応じて第１状態と第２状態とに切り替えることができるため、遊技者に対して、可変入球手段に遊技球が入球した時点における設定情報について興味を持たせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９６５３】
遊技機Ｂ１において、前記切替手段を動作制御する動作制御手段を有し、前記切替手段は、前記可変入球手段に入球した遊技球が、第１流路と、その第１流路とは異なる第２流路とを含む複数の流路のうち、何れか一の流路を流下するように前記複数の流路を切り替え可能なものであり、前記動作制御手段は、前記可変制御手段による制御の開始に基づいて前記切替手段への動作制御を開始するものであり、前記切替手段により前記第１流路を流下した遊技球が前記特定領域を通過し得るものであることを特徴とする遊技機Ｂ２。
【９６５４】
遊技機Ｂ２によれば、遊技機Ｂ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段による制御の開始に基づいて動作制御手段により切替手段が動作制御され、可変入球手段に入球した遊技球が切替手段により第１流路を流下した場合に特定領域を通過し得るものである。これにより、可変入球手段に遊技球を入球させ易くするための可変制御と、切替手段の動作制御と、を連動させることができるため、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過するか否かを適正に制御することができるという効果がある。
【９６５５】
遊技機Ｂ２において、前記切替手段により前記第２流路へと流下した遊技球は、前記第１流路へと流下した遊技球よりも前記特定領域を通過し難いものであることを特徴とする遊

技機Ｂ３。
【９６５６】
遊技機Ｂ３によれば、遊技機Ｂ２の奏する効果に加え、第２流路を流下した遊技球が第１流路を流下した遊技球よりも特定領域を通過し難くすることができるため、動作制御手段によって切替手段を動作制御するだけで可変入球手段に入球した遊技球の特定領域への通過割合を設定することができるという効果がある。
【９６５７】
遊技機Ｂ２またはＢ３において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過可能な通常領域を有し、前記通常領域は、前記可変入球手段に入球した遊技球のうち、前記特定領域を通過しなかった遊技球が通過するように形成されるものであり、前記特典付与手段は、前記通常領域を遊技球が通過した場合には前記特典を付与しないものであることを特徴とする遊技機Ｂ４。
【９６５８】
遊技機Ｂ４によれば、遊技機Ｂ２またはＢ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変入球手段に入球した遊技球が通常領域を通過した場合には、特典が付与されることが無い。よって、可変入球手段に遊技球が過剰に入球したとしても、遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるという効果がある。また、可変入球手段内に通常領域を設けることにより、遊技球が可変入球手段に入球することを抑制するための機構を可変入球手段の外部に設け無くとも遊技者に過剰に特典が付与されてしまうことを抑制することができるため、可変入球手段の外部の領域をその他の目的に利用し易くすることができるという効果がある。
【９６５９】
遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかにおいて、前記第１流路を流下した遊技球を、前記第２流路とは異なる第３流路と、前記第２流路および前記第３流路とは異なる第４流路と、に振り分け可能な振分手段を有し、前記遊技機は、前記特定領域として、前記振分手段によって前記第３流路に振り分けられた遊技球が入球可能な第１特定領域と、前記振分手段によって前記第４流路に振り分けられた遊技球が入球可能な前記第１特定領域とは異なる第２特定領域と、を少なくとも有するものであり、前記特典付与手段は、前記第１特定領域に遊技球が入球した場合と、前記第２特定領域に遊技球が入球した場合とで前記特典の付与内容を異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｂ５。
【９６６０】
遊技機Ｂ５によれば、遊技機Ｂ２からＢ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、切替手段により第１流路へと流下した遊技球が振分手段により第３流路へと振り分けられた場合は第１特定領域を通過し、第４流路へと振り分けられた場合は第２特定流路を通過する。これにより、設定条件の成立状況に応じて、可変入球手段に遊技球が入球した場合に、特典付与手段による特典の付与のされ易さを可変し、さらに、振分手段によって付与される特典の内容を異ならせることができる。よって、特典が付与されるか否かと、付与される特典の内容と、が段階的に決定されるため、特典の有無と特典内容とを一度に決定する場合に比べて、遊技者に対して遊技を楽しませる期間を長くすることができるという効果がある。また、このような構成を用いる場合には、可変入球手段内の遊技球の流下状況を示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段に入球した遊技球の流下状況を遊技者に把握させ易くすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。加えて、設定条件が成立していることを示すための情報を報知する機能を用いると良い。これにより、可変入球手段へと遊技球を入球させることで何かしらの特典が付与され易い状況であることを、可変入球手段へと遊技球を入球させる前の時点で遊技者に把握させることができるため、遊技者に対して、期待を持ちながら遊技を行わせることが出来る。
【９６６１】
遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記切替手段は、前記

遊技状態設定手段により前記第１遊技状態が設定されている場合のほうが、前記第２遊技状態が設定されている場合よりも前記第１状態に切り替え易いものであることを特徴とする遊技機Ｂ６。

【９６６２】

遊技機Ｂ６によれば、遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかの奏する効果に加え、設定されている遊技状態に応じて第１状態への切り替え易さを異ならせることができるため、遊技者に対して現在設定されている遊技状態に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９６６３】

遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかにおいて、前記可変制御手段は、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも遊技球が入球し難い第２可変パターンと、で前記可変入球手段を可変制御可能なものであり、前記切替手段は、前記可変制御手段が前記第１可変パターンで前記可変入球手段を可変制御する場合に少なくとも前記第１状態へと切替可能なものであることを特徴とする遊技機Ｂ７。

【９６６４】

遊技機Ｂ７によれば、遊技機Ｂ１からＢ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、可変制御手段により、第１可変パターンで可変制御されている場合よりも第２可変パターンが設定されている場合のほうが、遊技球が可変入球手段へと入球し難くすることができる。そして、切替手段は、第１可変パターンで可変制御される場合に第１状態へと切替可能となる。よって、特定領域を通過し得ない遊技球が大量に発生してしまう事態を抑制することができ、遊技者の遊技意欲が低下してしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９６６５】

遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかにおいて、前記特典付与手段は、前記特定領域に遊技球が入球したことに基づいて特定遊技を実行するものであり、前記遊技機は、前記特典付与手段により実行された前記特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｂ８。

【９６６６】

遊技機Ｂ８によれば、遊技機Ｂ１からＢ７のいずれかの奏する効果に加え、特定領域を遊技球が通過した場合に実行される特定遊技の結果が所定の結果である場合に、特典遊技が実行されるため、遊技者に対して特定領域へと遊技球を通過させるための遊技を意欲的に行わせることができるという効果がある。

【９６６７】

＜特徴Ｃ群＞（複数の遊技を重複して実行可能な遊技機において、一方の変動時間に応じて他方遊技に関する演出の態様を設定）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間を、選択情報に基づいて決定する動的表示期間決定手段と、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記識別情報が動的表示されている期間に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記特定遊技に関する特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の演出態様を、少なくとも前記選択情報に対応した情報に基づいて設定する演出態様設定手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ１。

【９６６８】

近年、パチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、重複して実行されるそれぞれの遊技に対して遊技結果を示すための演出表示を実行する遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、複数の遊技が重複して実行される場合において、重複して実行

される各演出表示を見ることでそれぞれの遊技を分かり易く把握することができるものであったが、実行される演出表示の演出態様が対応する遊技の内容にのみ基づいて決定されており、重複して実行される複数の遊技に関連させた演出を実行することができないため、実行されている演出表示から重複して実行されている遊技全体を把握し難く演出効果が低下してしまうという問題があった。上記した遊技機において、重複して実行される複数の遊技の内容を把握し易い演出を実行することにより、演出効果を高め、遊技者が意欲的に遊技を行うことができる遊技機を提供することを目的とする。

【９６６９】

遊技機Ｃ１によれば、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、重複して実行される識別情報の動的表示と、特定遊技と、を関連付けた演出を実行することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。また、特定演出の演出態様を選択情報に基づいて決定することができるため、様々な演出態様を見るために遊技者に対して複数の遊技を重複させるために意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【９６７０】

遊技機Ｃ１において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により判別された前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ２。

【９６７１】

遊技機Ｃ２によれば、遊技機Ｃ１の奏する効果に加え、特定演出の演出態様が、識別情報の残期間に基づいて設定されるため、判別手段の判別タイミングと、特定遊技の実行タイミングとに応じて特定演出の演出態様を異ならせることができる。よって、様々な演出態様を見るために遊技者に対して複数の遊技を重複させるために様々なタイミングで意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【９６７２】

遊技機Ｃ２において、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で中断条件が成立した場合に、前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特典遊技の終了に基づいて再開させる再開手段と、を有し、前記中断条件は、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の遊技結果が所定の遊技結果となる場合に成立するものであることを特徴とする遊技機Ｃ３。

【９６７３】

遊技機Ｃ３によれば、遊技機Ｃ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、動的表示手段により実行される識別情報の動的表示を中断手段により中断させることができる。よって、実行される演出だけでは無く、実際の遊技においても判別手段による判別と、特定遊技とに関連性を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９６７４】

遊技機Ｃ３において、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態と、を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから特定期間が経過した場合に前記第１遊技状態を設定するものであり、前記再開手段は、前記特典遊技の終了後に前記第２遊技状態が設定される場合に、前記中断されている動的表示を前記第２遊技状態中の動的表示として再開するものであり、前記特定期間は、前記再開手段により再開される前記識別情報の残期間に応じて可変するものであり、前記演出態様設定手段は、前記中断手段により前記動的表示を中断させた場合における前記残期間に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ４。

【９６７５】

遊技機Ｃ４によれば、遊技機Ｃ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態が設定される特定期間の長さが中断手段により中

断された動的表示の残期間に応じて可変される。そして、特定演出の演出態様が中断手段により中断させた場合における動的表示の残期間の長さに基づいて設定される。よって、特定演出の演出態様によって、後に実行される遊技の有利度合いを把握することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９６７６】

遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残期間を判別可能な残期間判別手段と、その残期間判別手段により判別された前記残期間が有利条件を満たしているかを判別する有利条件判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記有利条件判別手段の判別結果に基づいて前記演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｃ５。

【９６７７】

遊技機Ｃ５によれば、遊技機Ｃ１からＣ４のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、有利条件判別手段により残期間が有利条件を満たしているかが判別され、その判別結果に基づいて特定演出の演出態様が設定されるため、実行される特定演出によって遊技者に有利な状態であるかを遊技者に分かり易く報知することができるという効果がある。

【９６７８】

遊技機Ｃ５において、前記有利条件判別手段は、前記残期間が第１期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【９６７９】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ５の奏する効果に加え、動的表示中の識別情報の残期間が第１期間よりも長い場合に有利条件を満たしていると判別されるため、実行される特定演出に基づいて特定遊技を実行させようと遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【９６８０】

遊技機Ｃ４またはＣ５において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段に遊技球が入球した場合に取得情報を取得する取得手段と、その取得手段により取得された前記取得情報を、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、を有し、前記判別手段は、前記判別条件が成立した場合に前記記憶手段に記憶されている前記取得情報に基づいて判別を実行するものであり、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報を、その取得情報に基づく判別が前記判別手段により実行されるよりも前に事前判別可能な事前判別手段を有し、前記事前判別手段は、少なくとも前記取得情報に基づく前記判別手段による判別の結果を示すための前記識別情報の動的表示期間を事前に判別するものであり、前記有利条件判別手段は、前記残期間が前記事前判別手段により判別された前記動的表示期間よりも長い場合に前記有利条件を満たしていると判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ６。

【９６８１】

遊技機Ｃ６によれば、遊技機Ｃ４またはＣ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判別手段により判別される取得情報が所定数を上限に記憶手段に記憶され、その記憶手段に記憶されている取得情報に対応する動的表示期間が事前判別される。そして、実行中の動的表示の残期間のほうが事前判別された動的表示期間よりも長いと判別された場合に有利条件を満たしていると判別される。よって、実行される特定演出に基づいて遊技者に有利となる動的表示の中断タイミングを予測しながら遊技を行わせることができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９６８２】

遊技機Ｃ６において、前記有利条件判別手段は、前記記憶手段に記憶されている前記取得情報のうち、次に前記判別手段により判別される前記取得情報に対応する前記事前判別手段の判別結果を対象に前記有利条件を満たしているかを判別するものであることを特徴とする遊技機Ｃ７。

【９６８３】

遊技機Ｃ７によれば、遊技機Ｃ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、次に判

別手段により判別が実行される取得情報に対応する動的表示期間よりも残期間のほうが長い場合に有利条件が成立するため、実行される特定演出に基づいて、実行中の動的表示を中断させるか、次に実行される動的表示を中断させるかを遊技者に判別させることができる。よって、遊技者に遊技を選択させることができ、遊技の参加意欲を高めることができるという効果がある。

【９６８４】

遊技機Ｃ１からＣ７のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段は、前記特定期間として、前記第１遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が予め定められた少なくとも２回以上の特定回数停止表示されるまでの期間が経過した場合に前記第１遊技状態を設定するものであり、前記特定期間を算出可能な期間算出手段を有し、前記期間算出手段は、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示される動的表示期間を、前記特定回数を上限に合算することで前記特定期間を算出するものであり、前記期間算出手段により算出された前記特定期間を示すための期間態様を表示可能な期間態様表示手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｃ８。

【９６８５】

遊技機Ｃ８によれば、遊技機Ｃ１からＣ７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、期間態様表示手段により表示された期間態様を見ることで特定期間の長さを把握しながら、特定演出の演出態様に基づいて第２遊技状態における遊技状況を把握することができる。よって、遊技者に対して実行される様々な演出を注視させることができ、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９６８６】

＜特徴Ｄ群＞（当たり遊技の終了条件を操作手段への操作に応じて異ならせる）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに、可変可能な可変入球手段と、第１条件が成立した場合に前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技を、前記可変入球手段に所定数の遊技球が入球した場合に成立する第１終了条件と、前記可変入球手段が前記第１状態へと可変された期間が前記所定期間を経過した場合に成立する第２終了条件とを含む複数の終了条件のうち、一の終了条件が成立した場合に終了させる終了手段と、第１操作と、その第１操作とは異なる第２操作と、を実行可能な操作手段と、を有し、前記操作手段により前記第１操作が実行された場合のほうが、前記第２操作が実行された場合よりも、前記第１終了条件が成立し易くするものであることを特徴とする遊技機Ｄ１。

【９６８７】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、アタッカー（特定入賞口）に遊技球を入球させることが可能となる特典遊技が実行され、その特典遊技を終了させるための条件が複数設定されるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技機では、一般的に、特典遊技が実行されてからの経過時間に基づいて特典遊技を終了させる時間終了条件と、特典遊技中にアタッカーに入球した遊技球の個数に基づいて特典遊技を終了させる入賞終了条件と、が設定され、何れかの終了条件が成立した場合に特典遊技を終了させる制御が実行されるものであった。

【９６８８】

しかしながら、特典遊技中は毎回同様の遊技が行われることから、複数の終了条件を設定した場合であっても、基本的には何れか一方の終了条件のみが成立し易くなる。つまり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ易いように構成している遊技機では、時間終了条件が成立するよりも前に入賞終了条件が成立し易くなり、特典遊技中にアタッカーへと遊技球を入賞させ難いように構成している遊技機では、入賞終了条件が成立するよりも前に時間終了条件が成立し易くなる。

【９６８９】
このように、特典遊技の終了条件が複数設定されていたとしても、成立し得る終了条件が殆ど特定の終了条件になってしまうと、複数の終了条件を設定する利点、即ち、どの終了条件の成立に基づいて特典遊技が終了するのかを分かり難くすることで特典遊技中における遊技に対して遊技者に興味を持たせることができるという効果を奏し難くなるという問題があった。上記した遊技機において、特典遊技を終了させるための複数の終了条件のうち、成立する終了条件が特定の終了条件に偏ることを抑制することで特典遊技中における遊技を遊技者が意欲的に行うことができる遊技機を提供することを目的とする。
【９６９０】
遊技機Ｄ１によれば、実行中の特定遊技を終了させるための終了条件を操作手段が実行する操作内容に応じて異ならせることが可能となるため、遊技者に意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。
【９６９１】
遊技機Ｄ１において、前記操作手段に対して前記第１操作或いは前記第２操作を実行させるかを遊技者に選択させるための選択演出を実行可能な選択演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ２。
【９６９２】
遊技機Ｄ２によれば、遊技機Ｄ１の奏する効果に加え、終了条件を選択演出実行手段により実行される選択演出に基づいて選択することができるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【９６９３】
遊技機Ｄ２において、前記選択演出実行手段により実行される前記選択演出の演出態様を設定可能な演出態様設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第１終了条件が成立した場合と、前記第２終了条件が成立した場合とで、前記特定遊技の終了後に付与される特典が異なる場合に前記演出態様を異ならせて設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ３。
【９６９４】
遊技機Ｄ３によれば、遊技機Ｄ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了後に付与される特典に応じて選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に遊技者が注目することになる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。
【９６９５】
遊技機Ｄ３において、前記第１条件とは異なる第２条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段による前記判別の結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果に基づいて前記特典遊技実行手段が実行されるまでの期間を判別可能な期間判別手段と、を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技が実行されるタイミングと、前記期間判別手段の判別結果と、に基づいて前記選択演出の演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ４。
【９６９６】
遊技機Ｄ４によれば、遊技機Ｄ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の実行タイミングと、特典遊技が実行されるタイミングとに基づいて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。
【９６９７】
遊技機Ｄ４において、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球し難い第４状態とに、可変可能な第２可変入球手段を有し、前記特典遊技実行手段は、前

記特典遊技として、前記第２可変入球手段を所定の可変パターンで前記第３状態と、前記第４状態へと所定期間可変させるものであり、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、第１特典種別と、その第１特典種別よりも前記特典遊技中に前記第２可変入球手段が前記第４状態となる期間が長い第２特典種別と、を少なくとも含む複数の特典種別のうち、一の特典種別を設定する種別設定手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記特定遊技の開始タイミングに基づいて、前記特定遊技の終了タイミングにおいて実行され得る前記特典遊技の種別が前記第１特典種別である場合と、前記第２特典種別である場合とで、演出態様を異ならせるものであることを特徴とする遊技機Ｄ５。

【９６９８】

遊技機Ｄ５によれば、遊技機Ｄ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技の終了タイミングにおいて、特典遊技が実行され得る場合には、その特典遊技の種別に応じて選択演出の演出態様が設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【９６９９】

遊技機Ｄ５において、前記特定遊技の終了タイミングが、前記動的表示手段により前記識別情報の動的表示が実行されている第１状況であるか、前記特典遊技実行手段により前記特典遊技が実行されている第２状況であるかを判別する状況判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記第１状況である場合と、前記第２状況である場合とで演出態様を可変させるものであることを特徴とする遊技機Ｄ６。

【９７００】

遊技機Ｄ６によれば、遊技機Ｄ５の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングが、識別情報の動的表示中であるか、特典遊技の実行中であるか、によって選択演出の演出態様を異ならせることができるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、遊技者に有利な状況で特定遊技を終了させることができるかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【９７０１】

遊技機Ｄ６において、前記状況判別手段により前記第１状況であると判別された場合に、前記特定遊技の終了タイミングにおける前記動的表示の残期間を判別する残期間判別手段を有し、前記演出態様設定手段は、前記残期間判別手段により前記残期間が所定期間以上である場合には、前記残期間が前記所定期間未満である場合とは異なる演出態様を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ７。

【９７０２】

遊技機Ｄ７によれば、遊技機Ｄ６の奏する効果に加え、特定遊技が終了され得るタイミングにおいて動的表示されている前記識別情報の残期間の長さに応じて選択演出の演出態様が異ならせて設定されるため、実行される選択演出に基づいて、実行中の特定遊技に対して何れの終了条件を成立させたほうが、特定遊技が終了してから特典遊技が実行されるまでの期間を短くすることができるのかを予測しながら遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する参加意欲を高めることができるという効果がある。

【９７０３】

遊技機Ｄ４からＤ７のいずれかにおいて、実行条件が成立した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で前記特定遊技が開始される場合に前記動的表示を中断させる中断手段と、その中断手段により中断されている前記動的表示を、前記特定遊技が終了した場合に再開させる再開手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｄ８。

【９７０４】

遊技機Ｄ８によれば、遊技機Ｄ４からＤ７のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定遊技が実行されている間は、動的表示を中断させることができるため、

特定遊技を終了させる終了条件を異ならせることにより動的表示の中断期間の長さを可変させることができる。よって、遊技者に対して意欲的に遊技を行わせることができるという効果がある。

【９７０５】

遊技機Ｄ８において、前記可変入球手段に入球した遊技球が通過し得る特定領域を有し、前記特典遊技実行手段は、前記特定領域を遊技球が通過した場合にも前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｄ９。

【９７０６】

遊技機Ｄ９によれば、遊技機Ｄ８の奏する効果に加え、可変入球手段に入球した遊技球が特定領域を通過した場合にも特典遊技を実行させることができるため、遊技者に対して、特定遊技に対して第２終了条件を成立させるための遊技を行うか、第１終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７０７】

遊技機Ｄ８またはＤ９において、遊技状態として、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態と、を少なくとも設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報が特定回数停止表示された場合に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｄ１０。

【９７０８】

遊技機Ｄ１０によれば、遊技機Ｄ８またはＤ９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技者に有利な遊技が実行される第２遊技状態が、動的表示手段による識別情報の動的表示回数に基づいて終了するため、第２遊技状態中に動的表示を中断させることは第２遊技状態の継続期間を長くする場合に有効となる。よって、遊技者に対して、特定遊技に対して第２終了条件を成立させるための遊技を行うか、第１終了条件を成立させるための遊技を行うかを選択させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７０９】

＜特徴Ｅ群＞（当たり遊技の狙う場所ナビ表示）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な可変入球手段と、判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が前記判別手段の判別結果が特定の判別結果であることを示す特定識別情報で停止表示された場合に、前記可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記特典遊技が実行される場合に、前記可変入球手段を示す表示画像を表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｅ１。

【９７１０】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。

【９７１１】

しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。

【９７１２】
また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置（遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置）を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。
【９７１３】
遊技機Ｅ１によれば、表示制御手段により可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこと狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【９７１４】
遊技機Ｅ１において、前記表示制御手段は、少なくとも前記特定識別情報が停止表示されてから前記可変入球手段が前記第１状態へと可変されるまでの期間に、前記表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｅ２。
【９７１５】
遊技機Ｅ２によれば、遊技機Ｅ１の奏する効果に加え、可変入球手段が第１状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。
【９７１６】
遊技機Ｅ１またはＥ２において、前記特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別として、複数の特典遊技種別から一の特典遊技種別を選択可能な特典遊技種別選択手段と、前記表示制御手段により前記表示手段に表示させる前記表示画像の表示態様を設定可能な表示態様設定手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて異なる表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ３。
【９７１７】
遊技機Ｅ３によれば、遊技機Ｅ１またはＥ２の奏する効果に加え、表示画像の表示態様を大当たり種別に基づいて可変させることができるため、特典遊技を分かり易く実行させることができると共に、特典遊技の遊技内容を遊技者に示唆することができる。よって遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９７１８】
遊技機Ｅ３において、前記特典遊技実行手段は、前記特典遊技種別選択手段により選択された前記特典遊技種別に応じて価値の異なる前記特典遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ４。
【９７１９】
遊技機Ｅ４によれば、遊技機Ｅ３の奏する効果に加え、特典遊技種別に応じて価値の異なる特典遊技が実行されるため、表示手段に表示される表示画像の表示態様に遊技者を注視させることができる。よって、演出効果を高めることが出来るという効果がある。
【９７２０】
遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかにおいて、前記可変入球手段に遊技球が入球したことを検知可能な入球検知手段を有し、前記表示態様設定手段は、前記表示制御手段により前記表示手段に表示された前記表示画像の表示態様を、前記入球検知手段により前記入球が検知されたことに基づいて可変設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ５。
【９７２１】
遊技機Ｅ５によれば、遊技機Ｅ１からＥ４のいずれかの奏する効果に加え、入球検知手段により可変入球手段へと遊技球が入球した場合に、表示画像の表示態様を可変させることができるため、遊技者に特典遊技の進行具合を分かり易く報知することができる。

【９７２２】
遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかにおいて、遊技者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して実行された操作内容を判別可能な操作判別手段と、を有し、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて前記表示態様を可変設定するものであることを特徴とする遊技機Ｅ６。
【９７２３】
遊技機Ｅ６によれば、遊技機Ｅ１からＥ５のいずれかの奏する効果に加え、遊技者が操作手段を操作することで、表示画像の表示態様を可変させることができる。よって、遊技者の遊技意欲を向上させることができるという効果がある。
【９７２４】
遊技機Ｅ６において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて、前記表示画像を拡大、または縮小させた表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ７。
【９７２５】
遊技機Ｅ７によれば、遊技機Ｅ６の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を拡大または縮小させることができる。これにより、特典遊技が実行される場合に表示画像の表示を必要としない遊技者は、表示画像を小さく表示することができるため、表示手段に形成される表示領域を別の演出表示に用いることが可能となる。よって、遊技者に好適な表示を実行させることができるという効果がある。
【９７２６】
遊技機Ｅ６またはＥ７において、前記表示態様設定手段は、前記操作判別手段の判別結果に基づいて、前記表示画像を第１位置から第２位置へと回転させた回転表示態様を設定可能なものであることを特徴とする遊技機Ｅ８。
【９７２７】
遊技機Ｅ８によれば、遊技機Ｅ６またはＥ７の奏する効果に加え、操作手段への操作に基づいて表示画像を回転させることができるため、可変入球手段の詳細な構成を遊技者に視認させることができるという効果がある。
【９７２８】
＜特徴Ｆ群＞（時短終了タイミングを条件に応じて切り替える）
判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を所定期間動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の遊技状態のうち、何れかの遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、所定情報を更新可能な更新手段と、その更新手段により更新された前記所定情報が終了条件を満たしているかを判別することが可能な終了判別手段と、を有し、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記終了判別手段により前記終了条件を満たしていると判別された場合に前記第２遊技状態を設定可能な遊技機において、切替条件の成立に基づいて、前記終了条件判別手段の実行タイミングを切替可能な切替手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｆ１。
【９７２９】
近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の遊技状態を設定可能に構成し、特定の遊技状態が設定された場合に、始動口に遊技球が入球し易い有利状態を、抽選回数が特定回数に到達するまで設定するように構成した遊技機がある（例えば、特開２００１－０３３５６９号公報）。このような遊技機では、遊技者に対して、第１遊技状態が設定されることを期待しながら遊技を行わせることができ遊技者の遊技意欲を高めることができるものであった。さらに、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づい

て実行される有利状態の終了処理とを、抽選結果が停止表示されるタイミングに実行するように構成し、設定された有利状態を遊技者により長い期間提供するように構成していた。しかしながら、上述した遊技機では、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理と、を抽選結果が停止表示されたことを契機に実行するように構成しているため、所定タイミング（抽選結果の停止表示タイミング）において実行される処理が増大してしまうという問題があった。上記した遊技機において、同一タイミングで実行される処理量を減らすことで、処理負荷の軽減を図ることができる遊技機を提供することを目的とする。

【９７３０】

また、近年におけるパチンコ機等の遊技機において、特典遊技を実行させるための遊技を重複して実行可能（重複遊技可能）に構成し、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技における抽選結果を示すための変動期間の減算を中断させるように構成した遊技機がある（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。このような遊技では、複数の遊技を重複して実行することができるため特典遊技が実行されることを目指す遊技を効率良く行うことができるものであった。さらに、一方の遊技の遊技結果に応じて、他方の遊技を一時的に中断させることができるため、重複して実行される複数の遊技によって重複して特典遊技が実行されてしまい、遊技者に対して分かり難い特典遊技が実行されてしまうことを抑制することができるものであった。

【９７３１】

しかしながら、重複遊技を実行可能な遊技機に、上述した有利状態を設定可能な構成を用いた場合、有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理と、抽選回数が特定回数に到達したことに基づいて実行される有利状態の終了処理とが、抽選結果が停止表示されるタイミングで実行されてしまうため、例えば、一方の遊技によって特典遊技が付与されることに基づいて他方の遊技における抽選結果を示すための変動時間の減算が中断されている場合であって、付与された特典遊技によって有利状態が設定される場合には、中断されていた変動時間の減算が再開され抽選結果が停止表示された場合に抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうという問題があった。即ち、有利状態以外で実行された抽選結果が停止表示されたことに基づいて有利状態中における抽選回数の計測（減算）処理が実行されてしまうため、遊技者に対して有利状態中の遊技を好適に実行させることができないという問題があった。上記した遊技機において、有利状態中の遊技を遊技者に対して好適に実行させることにより遊技の興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的とする。

【９７３２】

遊技機Ｆ１によれば、終了条件判別手段の実行タイミングを切替条件の成立に基づいて切り替えることができるため、どのタイミングで第１遊技状態が終了するのかを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７３３】

遊技機Ｆ１において、前記更新手段は、前記所定情報として、少なくとも前記判別手段により前記判別が実行された回数に基づく第１情報を更新可能なものであり、前記切替条件は、前記更新手段により更新された前記第１情報が前記終了条件を満たす場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｆ２。

【９７３４】

遊技機Ｆ２によれば、遊技機Ｆ１の奏する効果に加え、判別手段の判別回数が終了条件を満たす場合に、切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たす回数分、判別手段の判別を実行した遊技者に対して、第１遊技状態が終了するか否かをドキドキさせながら遊技を行わせることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７３５】

遊技機Ｆ２において、第２判別条件が成立した場合に第２判別を実行する第２判別手段と

、その第２判別手段による前記第２判別の結果を示すための第２識別情報を所定期間動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示された前記第２識別情報が、特定の前記第２判別結果を示すための第２特定識別情報で停止表示された場合に第２特典遊技を実行可能な第２特典遊技実行手段と、を有し、前記切替条件は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｆ３。

【９７３６】

遊技機Ｆ３によれば、遊技機Ｆ２の奏する効果に加え、判別手段とは異なる第２判別手段により実行される第２判別に基づいて切替条件が成立し得るように構成しているため、終了条件を満たすまで判別手段の判別を実行した場合に、切替条件が成立しているか否かを遊技者に分かり難くすることができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７３７】

遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかにおいて、前記切替手段は、前記終了条件判別手段の実行タイミングを特定期間遅らせるものであり、前記判別手段は、前記特定期間中に実行される前記判別として前記第１遊技状態に対応させた判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｆ４。

【９７３８】

遊技機Ｆ４によれば、遊技機Ｆ１からＦ３のいずれかの奏する効果に加え、切替手段により終了条件判別手段の実行タイミングを遅らせている特定期間中に実行される判別手段の判別を第１遊技状態中の判別として実行することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７３９】

遊技機Ｆ１からＦ４のいずれかにおいて、前記遊技状態設定手段により設定されている遊技状態を示すための表示態様を表示手段に表示可能な遊技状態表示手段を有し、前記遊技状態表示手段は、前記第１遊技状態が設定されていることを示すための表示態様として、第１表示態様と、その第１表示態様とは異なる第２表示態様とを表示可能なものであり、前記第２表示態様は、前記切替手段により前記終了条件判別手段の実行タイミングを切り替えた場合に表示されるものであることを特徴とする遊技機Ｆ５。

【９７４０】

遊技機Ｆ５によれば、遊技機Ｆ１からＦ５のいずれかの奏する効果に加え、第１遊技状態が設定されている状態を示す表示態様として、切替手段により終了条件判別手段の実行タイミングを切り替えた場合に表示される第２表示態様を表示可能に構成しているため、遊技者に現在の遊技状態を分かり易く報知することができるという効果がある。

【９７４１】

＜特徴Ｇ群＞（当たり遊技の対象装置ナビ表示を、遊技の進行に合わせて可変させる）

遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも遊技球が入球し難い第２状態とに可変可能な第１可変入球手段と、第１実行条件が成立した場合に、前記第１可変入球手段を前記第２状態から前記第１状態へと所定期間可変させる第１特典遊技を実行可能な第１特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が入球可能な第３状態と、その第３状態よりも遊技球が入球し難い第４状態とに可変可能な第２可変入球手段と、前記第１特典遊技実行手段により実行される前記第１特典遊技の遊技結果が所定の遊技結果である場合に、前記第２可変入球手段を前記第４状態から前記第３状態へと所定期間可変させる第２特典遊技を実行可能な第２特典遊技実行手段と、前記第１特典遊技が実行される場合に、前記第１可変入球手段を示す第１表示画像を表示手段に表示させ、前記第２特典遊技が実行される場合に、前記第２可変入球手段を示す第２表示画像を前記表示手段に表示させる表示制御手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｇ１。

【９７４２】

近年、パチンコ機等の遊技機において、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、所定の変動期間を経た後に停止表示される抽選結果が当た

りであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技として通常では遊技球が入球し難い入球手段を開放させる遊技が実行されていた。また、始動口の配置位置と、特典遊技中に開放される入球手段の配置位置と、を異ならせた遊技機がある（例えば、特開２０１１－４５５１８号公報）。このような遊技では、始動口を狙う遊技を行う場合と、特典遊技を行う場合とで、遊技者に対して遊技球を発射させる位置を可変させることになるため、遊技者に対して、飽きの来ない遊技を提供することができるものであった。

【９７４３】

しかしながら、特典遊技が実行された場合に、始動口を狙う遊技を継続して実行してしまうと、特典遊技中に入球手段へと球を入球させることができず、遊技者が損をする事態が発生する虞があった。

【９７４４】

また、近年の遊技機では、遊技の興趣を向上させるために、限られた遊技領域内に複数の装置（遊技内容に応じて球が入球し難い状態から入球し易い状態へと可変する装置）を密集して配設するものがある。このような遊技機では、どの装置に向けて遊技球を発射すれば良いのかを遊技者が理解し難く、不適切な遊技を行ってしまい遊技者が損をする事態が発生するという問題があった。上記した遊技機において、遊技者に分かり易い遊技を提供することを目的とする。

【９７４５】

遊技機Ｇ１によれば、表示制御手段により実行される特典遊技に対応する可変入球手段を示す表示画像が表示手段に表示されるため、特典遊技が実行される場合にどこと狙って遊技球を発射すれば良いのかを遊技者に分かり易く報知することができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【９７４６】

遊技機Ｇ１において、前記表示制御手段は、前記第１実行条件が成立してから前記第１可変入球手段が前記第１状態へと可変されるまでの期間に、前記第１表示画像を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ２。

【９７４７】

遊技機Ｇ２によれば、遊技機Ｇ１の奏する効果に加え、第１可変入球手段が第１状態へと可変されるまでに表示画像が表示されるため、表示画像を見てから遊技球を発射した場合に、第１可変入球手段へと遊技球を入球させることができる。よって、遊技者により分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【９７４８】

遊技機Ｇ２において、前記表示制御手段は、前記第１特典遊技実行手段により前記第１特典遊技が実行されている場合に、前記第２表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ３。

【９７４９】

遊技機Ｇ３によれば、遊技機Ｇ２の奏する効果に加え、第１特典遊技の実行中に、次に実行され得る第２特典遊技に対応した第２可変入球手段を示す第２表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、第１特典遊技が終了した後の遊技方法を事前に把握することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【９７５０】

遊技機Ｇ２またはＧ３において、前記表示制御手段は、前記第２特典遊技実行手段により前記第２特典遊技が実行されている場合に、前記第１表示画像の少なくとも一部を前記表示手段に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ４。

【９７５１】

遊技機Ｇ４によれば、遊技機Ｇ２またはＧ３の奏する効果に加え、第２特典遊技の実行中に、既に実行済みの第１特典遊技に対応した第１可変入球手段を示す第１表示画像の少なくとも一部が表示される。よって、過去に実行した特典遊技の内容を遊技者が視覚的に認識することができ、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【９７５２】

遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかにおいて、前記表示制御手段は、前記第１実行条件が成立したことに基づいて、前記第１特典遊技が実行されるよりも前に、前記第１表示画像と前記第２画像とを順に表示させるものであることを特徴とする遊技機Ｇ５。

【９７５３】

遊技機Ｇ５によれば、遊技機Ｇ１からＧ４のいずれかの奏する効果に加え、第１実行条件が成立した場合に、今後実行され得る複数の特典遊技の流れを遊技者に報知することができるため、遊技者に一連の遊技方法を予め把握させることができる。よって、遊技者に分かり易い遊技を提供することができるという効果がある。

【９７５４】

＜特徴Ｈ群＞（有利遊技が実行され得る保留数になり易い遊技となり難い遊技とを実行）

取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が所定条件を満たしている場合のほうが、前記所定条件を満たしていない場合よりも遊技者に有利となる有利遊技を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ｈ１。

【９７５５】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。また、始動口に遊技球が入球した場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成されているものがあった。ところで、上記した遊技機では、保留記憶されている抽選権利の数に関わらず同一の有利度合いの遊技が実行されるため、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【９７５６】

遊技機Ｈ１によれば、記憶手段に記憶されている情報の数に応じて有利遊技の実行のし易さを異ならせることができる。よって、遊技者に対して記憶手段に記憶されている情報の数に対しても興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７５７】

遊技機Ｈ１において、前記遊技機は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定条件を満たし易い第１遊技と、その第１遊技よりも前記所定条件を満たし難い第２遊技と、を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｈ２。

【９７５８】

遊技機Ｈ２によれば、遊技機Ｈ１の奏する効果に加え、第１遊技のほうが第２遊技よりも記憶手段に記憶されている情報の数が所定条件を満たし易くすることができる。よって、遊技者に対して第１遊技が実行されることを期待させながら遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７５９】

遊技機Ｈ２において、前記所定条件は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記所定数よりも少ない特定数である場合に成立し得るものであり、前記第１遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも多い場合に、前記情報の数を前記第２遊技よりも減少させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｈ３。

【９７６０】

遊技機Ｈ３によれば、遊技機Ｈ２の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも多い場合に第１遊技が実行されると第２遊技が実行されるよりも情報の数を減少させ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも多い状態で遊技を行っている遊技者に対して第１遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【９７６１】

遊技機Ｈ２またはＨ３において、前記第１遊技は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が前記特定数よりも少ない場合に、前記情報の数を前記第２遊技よりも増加させ易くするものであることを特徴とする遊技機Ｈ４。

【９７６２】

遊技機Ｈ４によれば、遊技機Ｈ２またはＨ３の奏する効果に加え、情報の数が特定数よりも少ない場合に第１遊技が実行されると第２遊技が実行されるよりも情報の数を増加させ易くすることができるため、情報の数を特定数にさせ易くすることができる。よって、情報の数が特定数よりも少ない状態で遊技を行っている遊技者に対して第１遊技が実行させることを期待させながら遊技を行わせることができるという効果がある。

【９７６３】

遊技機Ｈ２からＨ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で第１条件が成立した場合において、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第１遊技は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させることが可能なものであり、前記第２遊技は、前記第１遊技よりも前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させ難いものであることを特徴とする遊技機Ｈ５。

【９７６４】

遊技機Ｈ５によれば、遊技機Ｈ２からＨ４のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により実行中の識別情報の動的表示を強制停止させることができる。これにより、実行中の識別情報が所定期間動的表示されるのを待つこと無く、識別情報の動的表示を終了させることができる。よって、判別手段による次の判別を実行させ易くすることができ、遊技効率を高めることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７６５】

遊技機Ｈ５において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段を有し、前記第１条件は、少なくとも前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｈ６。

【９７６６】

遊技機Ｈ６によれば、遊技機Ｈ４の奏する効果に加え、第２判別手段による第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に第１条件を成立し易くすることができる。よって、判別手段の判別結果を示すための識別情報の動的表示を強制停止させるために第２判別手段による第２判別を実行させるという斬新な遊技性を提供することで遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７６７】

＜特徴Ｉ群＞（時短期間中に時短回数が更新される変動表示と、更新されない変動表示とを設ける）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示した場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態とを含む複数の遊技状態の中から一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段と、を有した遊技機において、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示に基づいて第１情報を更新可能な更新手段と、その更新手段による前記第１情報の更新を制限する制限手段を有するものであることを特徴とす

る遊技機Ｉ１。
【９７６８】
従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。ところで、上記した遊技機では、時短遊技中に実行される抽選回数が予め定められた回数に到達すると時短遊技が終了してしまうため、遊技者に対して時短遊技の残期間を容易に予測されてしまい、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。
【９７６９】
遊技機Ｉ１によれば、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報の動的表示が実行されたとしても、第１条件が成立した場合には制限手段により第１情報の更新を制限することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９７７０】
遊技機Ｉ１において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記第１情報に基づく終了条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定するものであることを特徴とする遊技機Ｉ２。
【９７７１】
遊技機Ｉ２によれば、遊技機Ｉ１の奏する効果に加え、制限手段により第１情報の更新をを制限することにより、第２遊技状態を終了させ難くすることができる。よって、第２遊技状態の終了条件がどのタイミングで成立するのかを遊技者に分かり難くすることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９７７２】
遊技機Ｉ２において、前記判別手段は、前記第２遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行したほうが、前記第１遊技状態が設定されている状態で前記判別を実行するよりも遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｉ３。
【９７７３】
遊技機Ｉ３によれば、遊技機Ｉ２の奏する効果に加え、第２遊技状態が第１遊技状態よりも遊技者に有利な遊技状態となるため、第２遊技状態が設定されている期間中に実行される動的表示回数が多くなるように期待しながら遊技者に遊技を行わせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９７７４】
遊技機Ｉ３において、前記更新手段は、前記第１情報として、前記第２遊技状態が設定されている状態で実行される前記識別情報の動的表示回数を更新可能なものであることを特徴とする遊技機Ｉ４。
【９７７５】
遊技機Ｉ４によれば、遊技機Ｉ３の奏する効果に加え、更新手段により識別情報の動的表示回数が第１情報として更新されるため、第２遊技状態が設定されている状態で実行される識別情報の動的表示回数に基づいて第２遊技状態が終了することになる。よって、成立する条件に応じて識別情報の動的表示が実行されたにも関わらず、第１情報が更新されない場合を設けることができるため、遊技者に意外性のある遊技を提供することができるという効果がある。
【９７７６】
遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかにおいて、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で特殊条件が成立した場合に、予め定められている前記識別情報の動的表示期間が経過するまでに前記識別情報の動的表示を強制停止させる強制停止手段を有し、前記第１条件は、前記強制停止手段により前記識別情報の動的表示を強制停止させる場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｉ５。
【９７７７】

遊技機Ｉ５によれば、遊技機Ｉ２からＩ４のいずれかの奏する効果に加え、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止された場合に、第１条件が成立し、制限手段によって更新手段による第１情報の更新が制限される。これにより、正常に動的表示させることができなかった識別情報の動的表示によって第１情報が更新されることを抑制することができるため、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第２遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

【９７７８】

遊技機Ｉ５において、前記強制停止手段は、前記識別情報に対応する前記判別手段の判別結果に関わらず、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果以外であることを示す識別情報で強制停止させるものであることを特徴とする遊技機Ｉ６。

【９７７９】

遊技機Ｉ６によれば、遊技機Ｉ５の奏する効果に加え、識別情報が強制停止された場合には、特定遊技が実行されることが無い。よって、第２遊技状態が設定されている状態で識別情報を正常に動的表示させることができないまま第２遊技状態が終了してしまい遊技者に不快な思いをさせてしまうことを抑制することが出来るという効果がある。

【９７８０】

遊技機Ｉ６において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に、前記判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段を有し、前記特定遊技実行手段は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合にも前記特定遊技を実行するものであり、前記特殊条件は、少なくとも前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記特定の第２判別結果とは異なる所定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｉ７。

【９７８１】

遊技機Ｉ７によれば、遊技機Ｉ６の奏する効果に加え、特定遊技が実行され得る第２判別手段の第２判別結果が所定の第２判別結果である場合に特殊条件が成立し、強制停止手段により識別情報の動的表示が強制停止表示される。これにより、特定遊技を実行させるために第２判別手段による第２判別を実行した場合において、特定の第２判別の結果よりも先に所定の第２判別の結果となったとしても、特定識別情報の動的表示が強制停止されると共に、第１情報が更新されてしまうことを抑制することができるという効果がある。

【９７８２】

遊技機Ｉ７において、前記特定遊技実行手段により実行される前記特定遊技の種別として、第１特定遊技種別とその第１特定遊技種別よりも遊技者に有利となる特定遊技を実行可能な第２特定遊技種別とを含む複数の特定遊技種別の中から一の特定遊技種別を決定する遊技種別決定手段を有し、前記遊技種別決定手段は、前記第２判別手段により前記特定の第２判別結果となったほうが、前記判別手段により前記特定の判別結果となった場合よりも、前記第２特定遊技種別を決定し易いものであることを特徴とする遊技機Ｉ８。

【９７８３】

遊技機Ｉ８によれば、遊技機Ｉ７の奏する効果に加え、判別手段よりも第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別結果となり易いため、遊技者に対して積極的に第２判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。

【９７８４】

遊技機Ｉ７またはＩ８において、前記第２判別手段は、前記第１遊技状態が設定されている場合よりも前記第２遊技状態が設定されている場合のほうが前記第２判別を実行し易いものであることを特徴とする遊技機Ｉ９。

【９７８５】

遊技機Ｉ９によれば、遊技機Ｉ７またはＩ８の奏する効果に加え、第２遊技状態が設定されている場合のほうが第１遊技状態が設定されている場合よりも第２判別手段による第２判別を実行し易いため、第２遊技状態が設定されている状態において、遊技者に対して積

極的に第２判別を実行させることができる。よって、制限手段による制限効果をより高めることができるという効果がある。

【９７８６】

＜特徴Ｊ群＞（実行中の変動表示を途中で停止表示させる条件が成立した場合に、実行中の変動表示の内容に基づいて停止制御内容を切り替える）

判別条件が成立した場合に判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させることが可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示態様を決定する動的表示態様決定手段と、前記動的表示手段により前記識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて前記動的表示態様を、特定動的表示態様に切り替えるための特定制御を実行可能な特定制御手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｊ１。

【９７８７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、複数の特別図柄（第１特別図柄と第２特別図柄）を同時に変動させることが可能な遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１５－１２９０７号公報）。また、上述した構成を有する遊技機において、一方の抽選で当たり当選した場合に、他方の抽選結果を強制的に破棄するものがあった。この場合、他方の抽選結果の内容に関わらず他方の抽選結果が強制的に破棄されてしまうため、場合によっては遊技者に対して不利となる場合があり、遊技者に不信感を与えてしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。なお、上述した従来の課題は、第１特別図柄の抽選（変動）と、第２特別図柄の抽選（変動）を同時に（並行して）実行する遊技機（所謂、同時変動機）における課題を記載したものであるが、本特徴群の技術思想によって解決される課題は、同時変動機に限られるものでは無く、同時変動機以外の遊技機（例えば、入賞順に応じて第１特別図柄の抽選（変動）と第２特別図柄の抽選（変動）とを実行する遊技機）に適用しても勿論良い。

【９７８８】

遊技機Ｊ１によれば、識別情報が動的表示されている状態で切替条件が成立した場合に、実行中の識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて動的表示態様を特定動的表示態様へと切り替えることができる。これにより、実行中の識別情報の動的表示に対応させた特定動的表示態様へと動的表示態様を切り替えることができる。よって、動的表示態様を切り替える場合において遊技者に不信感を与えることを抑制することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７８９】

遊技機Ｊ１において、前記特定制御手段は、前記特定制御を実行する場合において、前記動的表示手段による前記識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて複数の前記特定動的表示態様のうち何れかの特定動的表示態様に切り替えるものであることを特徴とする遊技機Ｊ２。

【９７９０】

遊技機Ｊ２によれば、遊技機Ｊ１の奏する効果に加え、特定制御が実行される場合に、識別情報の動的表示が満たしている条件に応じて特定動的表示態様を異ならせることができる。これにより、識別情報動的表示に対応させた特定制御を決定することができるため、識別情報の動的表示に対して特定制御を実行する際に、遊技者に分かり難い遊技が実行されてしまうことを抑制することができる。よって、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７９１】

遊技機Ｊ１またはＪ２において、前記判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に前記判別とは異なる第２判別を実行する第２判別手段を有し、前記切替条件は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に成立し得るものであることを特徴とする遊技機Ｊ３。

【９７９２】

遊技機Ｊ３によれば、遊技機Ｊ１またはＪ２の奏する効果に加え、第２判別手段による第２判別の結果が所定の第２判別結果である場合に切替条件が成立し、特定制御が実行されることなる。よって、特定制御の制御内容が、判別手段による判別結果と、第２判別手段による第２判別の結果との両方に関連付いたものとなり、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７９３】

遊技機Ｊ３において、前記特定遊技実行手段は、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が前記所定の第２判別結果とは異なる特定の第２判別結果である場合にも前記特定遊技を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｊ４。

【９７９４】

遊技機Ｊ４によれば、第２判別手段による第２判別に基づいても特定遊技が実行させることができるため、遊技者に対して判別手段の判別と第２判別手段の第２判別との両方を意欲的に行わせることができる。よって、特定制御が実行される頻度を高めることができるという効果がある。

【９７９５】

遊技機Ｊ１からＪ４の何れかにおいて、前記動的表示態様決定手段は、前記識別情報の動的表示期間を少なくとも決定するものであり、前記切替条件は、前記動的表示期間が長いほうが短い場合よりも成立し易いものであることを特徴とする遊技機Ｊ５。

【９７９６】

遊技機Ｊ５によれば、遊技機Ｊ１からＪ４の何れかの奏する効果に加え、動的表示期間が長いほうが切替条件が成立し易くすることができるため、動的表示手段により動的表示される識別情報の動的表示期間の長さに対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９７９７】

遊技機Ｊ１からＪ５の何れかにおいて、前記動的表示手段により動的表示される前記識別情報の残動的表示期間を判別可能な残期間判別手段を有し、前記切替条件は、前記残期間判別手段により判別された前記残動的表示期間の長さに応じて成立のし易さを異ならせたものであることを特徴とする遊技Ｊ６。

【９７９８】

遊技機Ｊ６によれば、遊技機Ｊ１からＪ５の何れかの奏する効果に加え、残動的表示期間の長さに応じて切替条件の成立のし易さを異ならせることができるため、遊技者に対して識別情報の残動的表示期間の長さにも興味を持たせることができるという効果がある。

【９７９９】

＜特徴Ｋ群＞（先読み結果に基づいて表示される特定図柄の個数を、保留数と同期させずに増減させる）

取得条件の成立に基づいて情報を取得する情報取得手段と、その情報取得手段により取得された前記情報を、少なくとも当該情報に対する判別条件が成立するまで、所定数を上限に記憶可能な記憶手段と、前記判別条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果を示すための識別情報を表示手段に動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示された前記識別情報が、特定の前記判別結果を示すための特定識別情報で停止表示された場合に特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記記憶手段に記憶されている前記情報に基づく前記判別が実行されるまでに、当該情報に基づく事前判別を実行する事前判別手段と、その事前判別手段による前記事前判別の結果に基づいて所定数の特定図柄を前記表示手段に表示させる特定図柄表示手段と、その特定図柄表示

手段により表示される前記特定図柄の表示数を、前記情報の数に関わらず可変表示させることが可能な図柄数可変表示手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機Ｋ１。

【９８００】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行される遊技機が提案されていた。また、始動口に遊技球が入球した場合に、遊技の当否抽選を実行するための抽選権利を所定数を上限に保留記憶させることが可能となるように構成し、保留記憶されている抽選権利の個数を図柄で表示し、その図柄の表示態様を保留記憶されている抽選権利に対応する抽選結果を事前に判別した事前判別結果に基づいて可変させるものが提案されている（例えば、特開２０１３－２２３６１３号公報）。ところで、上記した遊技機では、表示されている図柄を用いて事前判別の結果を遊技者に示唆することができるものであったが、保留記憶されている抽選権利の数が少ない場合は、表示される図柄の数も少なくなり、演出効果が低下してしまい、遊技が単調となりやすいという不具合があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【９８０１】

遊技機Ｋ１によれば、事前判別手段による事前判別の結果に基づいて表示される特定図柄の表示数を、記憶手段に記憶されている情報の数に関わらず可変させることができる。よって、記憶手段に記憶されている情報の数が少ない場合であっても、特定図柄の表示数を可変表示することができ、遊技者に対して、事前判別の結果を示唆する演出に興味を持たせることができるという効果がある。

【９８０２】

遊技機Ｋ１において、前記特定図柄表示手段は、前記記憶手段に記憶可能な前記情報の数を上限に前記特定図柄を表示可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ２。

【９８０３】

遊技機Ｋ２によれば、遊技機Ｋ１の奏する効果に加え、特定図柄の上限表示数を記憶手段に記憶可能な情報の上限数としているため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶されている情報の数を示していると思わせることができる。

【９８０４】

遊技機Ｋ１またはＫ２の何れかにおいて、前記図柄数可変手段は、前記記憶手段に記憶されている前記情報の数が１以上である場合には、前記特定図柄の数として１以上の範囲で前記特定図柄の表示数を可変するものであることを特徴とする遊技機Ｋ３。

【９８０５】

遊技機Ｋ３によれば、遊技機Ｋ１またはＫ２の奏する効果に加え、記憶手段に情報が記憶されている間は、特定図柄を継続して表示させることができるため、遊技者に対して特定図柄が記憶手段に記憶されている情報の数を示していると思わせることができる。

【９８０６】

遊技機Ｋ１からＫ３の何れかにおいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利となる第２遊技状態と、を含む複数の遊技状態のうち、一の遊技状態を設定可能な遊技状態設定手段を有し、前記遊技状態設定手段は、少なくとも前記第２遊技状態が設定されている状態で終了条件が成立した場合に前記第１遊技状態を設定可能なものであり、前記特定図柄表示手段は、前記第２遊技状態が設定されている間、前記特定図柄を前記表示手段に表示可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ４。

【９８０７】

遊技機Ｋ４によれば、遊技機Ｋ１からＫ３の何れかの奏する効果に加え、特定図柄が表示手段に表示されている間は、遊技者に有利な第２遊技状態が設定されていることになるため、特定図柄の表示数が可変する毎に第２遊技状態が終了するか否かを遊技者に報知することができる。よって、演出効果を高めることができるという効果がある。

【９８０８】

遊技機Ｋ４において、前記図柄数可変手段は、前記表示手段に表示されている前記特定図

柄の表示数を２以上可変させることが可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ５。
【９８０９】
遊技機Ｋ５によれば、遊技機Ｋ４の奏する効果に加え、特定図柄の表示数を一度に大きく可変させることができるため、遊技者に意外性のある演出を提供することができ、演出効果を高めることができるという効果がある。
【９８１０】
遊技機Ｋ５において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、前記特定図柄の表示数を増加させるように可変し易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ６。
【９８１１】
遊技機Ｋ６によれば、遊技機Ｋ５の奏する効果に加え、特定の判別結果に対応する情報が含まれていると事前判別されたほうが特定図柄の表示数を増加させ易くすることができるため、特定図柄の可変状況に対して遊技者に興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９８１２】
遊技機Ｋ６において、前記図柄数可変手段は、前記事前判別手段による前記事前判別の結果として、前記記憶手段に記憶されている前記情報に前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれている場合のほうが、前記特定の判別結果に対応する前記情報が含まれていない場合よりも、一度に増加させる前記特定図柄の表示数が多くなり易いものであることを特徴とする遊技機Ｋ７。
【９８１３】
遊技機Ｋ７によれば、遊技機Ｋ６の奏する効果に加え、一度に増加する特定図柄の表示数が多いほど、特定の判別結果に対応する情報が含まれている可能性が高くなるため、遊技者に対して、特定図柄の表示数がどのように増加するのか興味を持たせることができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９８１４】
遊技機Ｋ７において、前記図柄数可変手段は、前記特定図柄の表示数を特定数まで増加させる前に、前記特定図柄の表示数を減少させる準備可変表示を実行可能なものであることを特徴とする遊技機Ｋ８。
【９８１５】
遊技機Ｋ８によれば、遊技機Ｋ７の奏する効果に加え、準備可変表示により特定図柄の表示数を減少させることができるため、現状の特定図柄の表示数に関わらず、特定数の増加可変表示を実行することができる。よって、図柄数可変手段による特定図柄の表示数を可変表示させる演出の自由度を高めることができるという効果がある。
【９８１６】
＜特徴Ｌ群＞（上流側の電チュー入賞率を可変させることで、下流側の始動口への入球率を可変させる）
第１判別条件が成立した場合に第１判別を実行可能な第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件が成立した場合に前記第１判別とは異なる第２判別を実行可能な第２判別手段と、前記第１判別手段による前記第１判別の結果が特定の第１判別結果である場合、或いは、前記第２判別手段による前記第２判別の結果が特定の第２判別結果である場合に、対応する特定遊技を実行可能な特定遊技実行手段と、を有した遊技機において、遊技球が流下可能な第１流路と、その第１流路を流下する遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第１判別条件が成立し得る第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球可能な第１状態と、その第１状態よりも入球困難な第２状態とに可変可能な可変手段と、実行条件が成立した場合に、前記可変手段を所定の可変パターンで可変制御可能な可変制御手段と、遊技球が入球可能であり、遊技球が入球した場合に前記第２判別条件が成立し得る第２入球手段と、を有し、前記第２入球手段は、前記第１流路を流

下する遊技球のうち、前記第１入球手段に入球し得なかった遊技球が入球し得る位置に設けられるものであることを特徴とする遊技機Ｌ１。

【９８１７】

従来より、パチンコ機などの遊技機は、遊技盤面上に設けられた始動口に遊技球が入球すると、遊技の当否が抽選され、その抽選結果が当たりであった場合には、遊技者に有利となる特典遊技が実行されていた。さらに、特典遊技の実行後に抽選が行われ易くなる時短遊技が所定期間実行される遊技機が提案されていた（例えば、特開２０１２－２１７７６６号公報）。また、複数の始動口を設け、そのうち一の始動口に時短遊技中に遊技球を入球させ易くするための可変部材を設けることで、時短遊技中に抽選を実行させ易くするものがある。ところで、上記した遊技機では、可変部材が設けられた始動口に向けて遊技球を発射した際に、始動口に入球しなかった遊技球は無駄となり、遊技意欲が低下してしまうという問題があった。そこで、上記した遊技機において、遊技の興趣を向上した遊技機を提供することを目的とする。

【９８１８】

遊技機Ｌ１によれば、可変制御手段により可変手段が第１状態へと可変される期間の長さによって、第１流路を流下する遊技球に基づいて第１判別を実行させ易い状態と、第２判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。これにより、第１流路を遊技球が流下する場合に、遊技者に対して何れの判別が実行されるかを予測させる楽しみを提供することができ、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８１９】

遊技機Ｌ１において、前記可変制御手段により可変制御される前記可変手段の前記可変パターンとして、第１可変パターンと、その第１可変パターンよりも前記可変手段が前記第２状態となる期間が長い第２可変パターンと、を少なくとも含む複数の可変パターンの中から一の可変パターンを決定する可変パターン決定手段を有するものであることを特徴とする遊技機Ｌ２。

【９８２０】

遊技機Ｌ２によれば、遊技機Ｌ１の奏する効果に加え、可変パターン決定手段により決定された可変パターンに応じて可変制御手段により可変手段が可変制御されるので、可変手段の可変状況に応じて第１流路を流下する遊技球に基づいて第１判別を実行させ易い状態と、第２判別を実行させ易い状態とを切り替えることができる。よって、遊技者に対して、可変手段の可変状況に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８２１】

遊技機Ｌ２において、判定条件が成立した場合に所定の判定を実行する判定手段を有し、前記可変制御手段は、前記判別手段による前記判定の結果が特定の判定結果である場合に、前記可変手段を可変制御するものであることを特徴とする遊技機Ｌ３。

【９８２２】

遊技機Ｌ３によれば、遊技機Ｌ２の奏する効果に加え、判定手段の判定結果に基づいて可変手段が可変制御されるため、遊技者に対して判定手段の判定内容に興味を持たせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８２３】

遊技機Ｌ３において、前記判定手段による前記判定の結果を示すための識別情報を動的表示可能な動的表示手段と、その動的表示手段により動的表示される前記識別情報の動的表示期間として、異なる長さの複数の動的表示期間の中から一の動的表示期間を決定可能な動的表示期間決定手段と、を有し、前記動的表示期間決定手段は、前記判定手段の判定結果に基づいて前記動的表示期間を決定するものであることを特徴とする遊技機Ｌ４。

【９８２４】

遊技機Ｌ４によれば、遊技機Ｌ３の奏する効果に加え、判定手段の判定結果が停止表示されるまでの動的表示期間の長さを異ならせることができるため、可変制御手段による可変制御が実行されることの無い期間を遊技者に付与することができる。よって、遊技の興趣

を向上させることができるという効果がある。
【９８２５】
遊技機Ｌ１からＬ４の何れかにおいて、前記第１判別手段よりも前記第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別を実行するものであることを特徴とする遊技機Ｌ５。
【９８２６】
遊技機Ｌ５によれば、遊技機Ｌ１からＬ４の奏する効果に加え、第１判別手段よりも第２判別手段のほうが遊技者に有利な判別が実行されるため、第２入球手段へと遊技球が到達することを期待させながら、第１流路を流下する遊技球の挙動に興味を持たせながら遊技を行わせることができるという効果がある。
【９８２７】
遊技機Ｌ５において、前記第１流路を流下する遊技球を検知可能な検知手段と、その検知手段による検知結果に基づいて所定の演出を実行可能な演出実行手段と、を有し、前記検知手段は、少なくとも、前記第１流路に流入した遊技球を検知可能な第１検知手段と、前記第１流路を流下する遊技球のうち、前記第１入球手段に入球しなかった遊技球を検知可能な第２検知手段と、から構成されるものであり、前記演出実行手段により実行される前記演出は、前記第１流路を流下する球が前記第２入球手段へと到達する期待度を遊技者に示すためのものであることを特徴とする遊技機Ｌ６。
【９８２８】
遊技機Ｌ６によれば、遊技機Ｌ５の奏する効果に加え、第１流路を流下する遊技球の流下状況を遊技者に分かり易く報知することができるため、演出効果を高めることができるという効果がある。
【９８２９】
＜特徴ＡＡ群＞
第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第２識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ１。
【９８３０】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【９８３１】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
【９８３２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【９８３３】

遊技機ＡＡ１によれば、第２識別情報の動的表示期間中に実行される演出態様が記憶されている第２情報の数によって可変されるので、その後に実行されることが可能となっている第２識別情報の動的表示の回数に対応させた演出の実行が可能となり、特定の第２判定結果を示すための第２識別情報が表示されない場合にも、その後の遊技に対して継続して興味を持たせることで遊技者が早期に遊技に飽きてしまう不具合を抑制できる。

【９８３４】

遊技機ＡＡ１において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるものであり、前記演出態様実行手段は、特定の前記第２動的表示態様が実行されている場合に前記演出態様を実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＡ２。

【９８３５】

遊技機ＡＡ２によれば、特定の第２動的表示態様が実行されることで、第２情報が記憶されることに意欲を抱かせることができ、遊技者の興趣を向上できるという効果がある。

【９８３６】

遊技機ＡＡ１またはＡＡ２において、前記演出態様は、前記第２情報が記憶されている数に対応して前記実行されている前記第２動的表示態様の期間が終了した後に連続して実行される次の前記第２識別情報の動的表示に跨がった期間で設定されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ３。

【９８３７】

遊技機ＡＡ３によれば、遊技機ＡＡ１またはＡＡ２の奏する効果に加え、演出態様は複数回連続して実行される第２識別情報の動的表示期間に跨がって実行可能に構成されているので、複数回の第２動的表示態様を１の動的表示のように見せて興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８３８】

遊技機ＡＡ１からＡＡ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＡ４。

【９８３９】

遊技機ＡＡ４によれば、遊技機ＡＡ１からＡＡ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【９８４０】

＜特徴ＡＢ群＞（変動パターンの実行中の途中で特図２保留数によって、演出可変）

第１情報取得条件の成立に基づいて第１情報を取得可能な第１情報取得手段と、その第１情報取得手段により取得された前記第１情報に基づいて、第１判別を実行可能な第１判別手段と、その第１判別手段による第１判別結果を示すための第１識別情報を表示手段に動的表示させることが可能な第１動的表示手段と、その第１動的表示手段により動的表示される前記第１識別情報の第１動的表示態様を決定することが可能な第１動的表示態様決定手段と、第２情報取得条件の成立に基づいて第２情報を取得可能な第２情報取得手段と、その第２情報取得手段により取得された前記第２情報が記憶される第２情報記憶手段と、前記第２情報取得手段により取得された前記第２情報に基づいて、第２判別を実行可能な第２判別手段と、その第２判別手段による第２判別結果を示すための第２識別情報を前記

表示手段に動的表示させることが可能な第２動的表示手段と、その第２動的表示手段により動的表示される前記第２識別情報の第２動的表示態様を決定することが可能な第２動的表示態様決定手段と、特定の前記第１判別結果を示すための第１識別情報または特定の前記第２判別結果を示すための第２識別情報が前記表示手段に停止表示された場合に、遊技者に有利となる特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、を有した遊技機において、前記第１識別情報の動的表示期間中に演出態様を実行可能な演出態様実行手段と、その演出態様実行手段により実行される演出態様を選択可能な演出態様選択手段と、を有し、前記演出態様選択手段は、前記第２情報記憶手段に記憶されている少なくとも前記第２情報の数に基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ１。

【９８４１】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【９８４２】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【９８４３】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【９８４４】

遊技機ＡＢ１によれば、第１識別情報が動的表示の開始時に決定された第１動的表示態様で動的表示されている期間に実行される演出態様が第２情報の記憶されている数に基づいて決定されるので、第１判別の結果だけでなく、第２判別が実行されることが可能であることに関する情報も演出態様から判別することができ、遊技者が遊技に早期に飽きてしまう不具合を抑制できるという効果がある。

【９８４５】

遊技機ＡＢ１において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記第２情報の数と動的表示されている前記第１識別情報の動的表示態様とに基づいて前記演出態様を選択するものであることを特徴とする遊技機ＡＢ２。

【９８４６】

遊技機ＡＢ２によれば、遊技機ＡＢ１の奏する効果に加え、実行されている第１動的表示態様とその実行中における第２情報が記憶されている数により演出態様が選択されるので、多様な演出態様を実行できるという効果がある。

【９８４７】

遊技機ＡＢ１またはＡＢ２において、前記第２識別情報の動的表示は、前記第１識別情報の動的表示よりも優先して実行されるように構成され、前記演出態様は、その後に実行される前記第２識別情報の動的表示態様に関連する演出が実行されるものであることを特徴とする遊技機ＡＢ３。

【９８４８】

遊技機ＡＢ３によれば、遊技機ＡＢ１またはＡＢ２の奏する効果に加え、第２情報が記憶されている場合には、実行されている第１識別情報が終了した後には、第２識別情報の動的表示が開始されることになり、その第２動的表示態様と関連する演出態様を第２識別情報の動的表示の開始前に実行することができるので、優先して実行される第２識別情報の動的表示が開始されることを早期に遊技者に認識させることができるという効果がある。

【９８４９】

遊技機ＡＢ１からＡＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な第１入球手段と、前記第１入球手段とは異なる第２入球手段と、その第２入球手段に遊技球が入球可能な第１状態と前記第１状態よりも遊技球の入球が困難となる第２状態とに可変可能な可変部材と、前記可変部材を特定条件の成立に基づいて前記第２状態から第１状態へと所定条件が成立

するまで可変させる可変制御手段と、前記特定条件の成立前に、前記特定条件の成立を事前に判別可能な事前判別手段と、を有した遊技機において、前記演出態様選択手段は、少なくとも前記事前判別手段の結果に基づいて特定の演出態様を選択することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＢ４。

【９８５０】

遊技機ＡＢ４によれば、遊技機ＡＢ１からＡＢ３の奏する効果に加え、第２情報が取得され易くなる契機となる特定条件の成立を事前に判別した結果に基づいて特定の演出態様が選択されるので、第２情報の取得に対して期待を持たせることができるという効果がある。

【９８５１】

＜特徴ＡＣ群＞（特図２変動の疑似演出として、特図１変動演出を用いる）

第１の判別条件の成立に基づいて第１判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて第２判別を実行する第２判別手段と、前記第１判別手段の判別結果が予め定められた第１の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第１特典遊技実行手段と、前記第２判別手段の判別結果が予め定められた第２の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な第１特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段と、前記第１判別が実行されたことに基づいて、当該第１判別の判別結果を示すための第１演出を実行する第１演出実行手段と、前記第２判別が実行されたことに基づいて、当該第２判別の判別結果を示すための演出として前記第１演出とは異なる第２演出を実行する第２演出実行手段と、を備え、前記第２演出実行手段は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第１演出の演出期間において実行され易い特定の演出態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＣ１。

【９８５２】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【９８５３】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【９８５４】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【９８５５】

遊技機ＡＣ１によれば、第２判別の判別結果を示すための演出として第１演出を実行可能とすることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８５６】

遊技機ＡＣ１において、前記第２演出実行手段は、前記第１演出の演出態様として、前記第１判別の結果を示す表示態様を少なくとも含む演出態様の前記第２演出を実行可能なものであることを特徴とする遊技機ＡＣ２。

【９８５７】

遊技機ＡＣ２によれば、遊技機ＡＣ１の奏する効果に加え、第１判別の判別結果を示す表示態様を用いた第２演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８５８】

遊技機ＡＣ２において、前記第２演出実行手段は、第２判別の判別結果を示す１の演出内で前記第２判別の判別結果を示すための第２演出態様と、前記演出態様とを実行するものであることを特徴とする遊技機ＡＣ３。

【９８５９】

遊技機ＡＣ３によれば、遊技機ＡＣ２の奏する効果に加え、より意外性のある演出を実行

することができるという効果がある。
【９８６０】
＜特徴ＡＤ群＞（通常当たりでも確変含むダブル表示）
第１判別を実行可能な第１判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第１識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第１判別手段による第１判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第１動的表示手段と、第２判別を実行可能な第２判別手段と、所定の動的表示態様で複数の第２識別図柄を表示手段に動的表示させた後に、前記第２判別手段による第２判別結果を示すための組み合わせで停止表示させることが可能な第２動的表示手段と、前記表示手段に特定の前記第１判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第１識別図柄が停止表示された場合または前記表示手段に特定の前記第２判別結果を示すための特定の組み合わせで前記第２識別図柄が停止表示された場合に、遊技者に有利な特典を付与可能な特典付与手段と、を有した遊技機において、前記特典付与手段は、前記特定の組み合わせのうち、第１特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記特典として第１特典を付与可能であり、前記第１特定組み合わせとは異なる第２特定組み合わせに対応する識別図柄の組み合わせで停止表示された場合に前記第１特典よりも遊技者に有利な第２特典を付与可能に構成され、前記遊技機は、前記特典付与手段により付与される前記特典の種別を決定可能な決定手段を有し、前記第１動的表示手段は、特定期間が設定されている場合には、１の第１識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を前記第１特定組み合わせと前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第１識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＡＤ１。
【９８６１】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を複数の図柄の組み合わせで報知する場合に、表示された図柄の種類によりその後に付与される特典が異なるように構成することで、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【９８６２】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、遊技者が望む特典よりも低い特典が付与されない組み合わせを構成する一部の図柄が停止表示されることで、結果が報知されるよりも前に遊技に対する興趣が低下してしまう問題点があった。
【９８６３】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の興趣を向上できる遊技機を提供することを目的としている。
【９８６４】
遊技機ＡＤ１によれば、特定期間に識別図柄が特定の組み合わせで表示される場合に複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、第１特典に対応した組み合わせと第２特典に対応した組み合わせの双方が表示される期待を長く持たせることができ、遊技の興趣を向上できるという効果がある。
【９８６５】
遊技機ＡＤ１において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第１判別結果である場合に前記第１特典を決定するものであることを特徴とする遊技機ＡＤ２。
【９８６６】
遊技機ＡＤ２によれば、遊技機ＡＤ１の奏する効果に加え、決定手段により第１特典が決定される特定期間であっても、複数リーチ表示態様を経て特定の組み合わせが表示されるので、特定期間に第１判別が実行された場合にも第２特典が付与されることへの期待感を持ちやすくすることができるという効果がある。
【９８６７】
遊技機ＡＤ２において、前記決定手段は、前記特定期間において前記特定の第２判別結果である場合に前記第２特典を決定するものであり、前記第２動的表示手段は、特定期間が

設定されている場合には、１の第２識別図柄を動的表示させた状態で残りの識別図柄を２以上の異なる前記第２特定組み合わせのうちいずれかの組み合わせとなることが可能な組み合わせで停止表示させる特別複数リーチ表示態様を表示させた後に、前記第２識別図柄を前記特定の組み合わせで表示させるものであることを特徴とする遊技機ＡＤ３。

【９８６８】

遊技機ＡＤ３によれば、遊技機ＡＤ２の奏する効果に加え、特定期間では、遊技者に有利な第２特典が特定の第２判定結果である場合に必ず付与されることを早期に認識させることができるという効果がある。

【９８６９】

＜特徴ＡＥ群＞（確変当たり時のパンクＥＤ制御）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段による判別結果が特定の判別結果である場合に遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、特定の前記特典遊技が実行される場合に、遊技球が通過可能となる特定領域と、その特定領域を遊技球が通過した場合に前記特典遊技の実行後に設定される遊技状態として通常遊技状態よりも遊技者に有利となる有利遊技状態を終了条件が成立するまで設定することが可能な設定手段と、前記特典遊技が終了する場合に、該特典遊技の実行後に設定される前記遊技状態を示唆可能な示唆態様を実行する示唆態様実行手段と、を有した遊技機において、前記示唆態様は、第１示唆態様と第２示唆態様とが組み合わされて構成されており、前記通常遊技状態を示唆するための第２示唆態様と前記有利遊技状態を示唆するための第２示唆態様とは同一の期間で構成された示唆態様で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＡＥ１。

【９８７０】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりとなり、その当たり種別によって異なる当たり遊技を実行して、特定の種別の当たり遊技中には、遊技球が入球可能な状態と困難な状態とに可変される可変入球領域が入球可能な状態に可変され、遊技球が入球することで当たり遊技後の遊技状態を遊技者に有利な遊技状態とすることで遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【９８７１】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の種別の当たり遊技が実行されても、可変入球領域に遊技球が入球しない場合が発生することで、その場合の報知制御における制御負荷が増大してしまう問題点があった。

【９８７２】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、制御負荷を軽減できる遊技機を提供することを目的としている。

【９８７３】

遊技機ＡＥ１によれば、第２示唆態様を同一の期間としたことで、示唆態様を表示させる期間が可変することを抑制しながら特定領域への入球状態によって示唆する態様を設定することで特典遊技の終了時における示唆態様の報知制御を容易にして制御負荷を軽減することができるという効果がある。

【９８７４】

遊技機ＡＥ１において、前記特典遊技が実行される場合に、実行される特典遊技の種別に対応して前記示唆態様実行手段により実行される前記示唆態様を設定する示唆態様設定手段と、前記特定の特典遊技中に前記特定領域に遊技球が入球しなかった場合に設定されている前記示唆態様のうち、前記第２示唆態様を前記特定の特典遊技以外に対応した第２示唆態様に切替えることが可能な切替手段と、を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＥ２。

【９８７５】

遊技機ＡＥ２によれば、遊技機ＡＥ１の奏する効果に加え、特典遊技の終了時における制

御負荷が集中することを抑制するように開始時に示唆態様を設定する構成であっても、示唆態様を表示するための期間を変動させることなく通常遊技状態に対応した示唆態様に切替えて示唆することができるので、制御負荷を抑制して正しい示唆を実行することができるという効果がある。

【９８７６】

＜特徴ＡＦ群＞（大当たり種別に応じて異なる長さのＥＤ期間を設ける）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、その特典遊技実行手段により実行される前記特典遊技の種別を複数の種別から決定可能な特典遊技種別決定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための期間として、実行中の前記特典遊技の種別に応じた長さの期間を設定する期間設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ１。

【９８７７】

パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【９８７８】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。

【９８７９】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【９８８０】

遊技機ＡＦ１によれば、特典遊技の種別に応じて異なる期間を設定することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８８１】

遊技機ＡＦ１において、前記期間設定手段により設定された前記期間を用いて特定演出を実行可能な特定演出実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ２。

【９８８２】

遊技機ＡＦ２によれば、遊技機ＡＦ１の奏する効果に加え、特典遊技の種別に応じて設定される異なる期間にて特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８８３】

遊技機ＡＦ１またはＡＦ２において、前記特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合に、前記期間設定手段により設定された前記期間の長さを異なる長さに切替可能な期間切替手段を備えることを特徴とする遊技機ＡＦ３。

【９８８４】

遊技機ＡＦ３によれば、遊技機ＡＦ１またはＡＦ２の奏する効果に加え、特典遊技の実行中に可変条件が成立した場合にも期間の長さを異ならせることができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。

【９８８５】

＜特徴ＡＧ群＞（ＥＤ期間をＶ入賞の有無で可変させる）

判別を実行可能な判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行可能な特典遊技実行手段と、前記特典遊技の実行中に遊技球が通過可能となる特定領域と、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過したことに基づいて、遊技者に有利となる有利遊技状態を設定することが可能な遊技状態設定手段と、前記特典遊技の実行中に予め定められた終了条件が成立したことに基づいて、前記特典遊技の終了を示すための特定期間を設定する特定期間設定手段と、を備え、前記特定期間設定手段は、前記特典遊技の実行中に前記特定領域を遊技球が通過した

場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの前記特定期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＡＧ１。
【９８８６】
パチンコ機等の遊技機には、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を示すための演出として抽選結果等に基づいて抽選で抽選結果を報知するための演出態様を決定して、その決定された演出態様を実行することにより、遊技の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【９８８７】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、演出態様の内容に遊技者が早期に遊技に飽きてしまう問題点があった。
【９８８８】
本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者が早期に遊技に飽きてしまうことを抑制できる遊技機を提供することを目的としている。
【９８８９】
遊技機ＡＧ１によれば、特典遊技の実行中に特定領域を遊技球が通過した場合と通過しなかった場合とで、異なる長さの特定期間を設定可能にしているため、遊技の興趣を向上させることができる。
【９８９０】
遊技機ＡＧ１において、前記特定期間中に特定演出を実行可能な特定演出実行手段を有するものであることを特徴とする遊技機ＡＧ２。
【９８９１】
遊技機ＡＧ２によれば、遊技機ＡＧ１の奏する効果に加え、特定期間内に特定演出を実行することができるため、遊技の興趣を向上させることができるという効果がある。
【９８９２】
遊技機ＡＧ２において、前記特定演出は、前記特典遊技中における前記特定領域への遊技球の通過状況を報知するための報知態様を少なくとも含むものであることを特徴とする遊技機ＡＧ３。
【９８９３】
遊技機ＡＧ３によれば、特定演出に報知態様が含まれるため、遊技者に分かり易い遊技を提供することが出来るという効果がある。
【９８９４】
＜特徴ＢＡ群＞（設定に応じて遊技性を異ならせる）
遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、所定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも遊技者に有利な第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記特定要素が前記第２状態に設定されている場合よりも、前記第１状態に設定されている場合の方が遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ１。
【９８９５】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【９８９６】
また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【９８９７】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。
【９８９８】
これに対して遊技機ＢＡ１によれば、有利な第２遊技状態においては、特定要素が有利度合いの低い第１状態に設定されている方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９８９９】
遊技機ＢＡ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも前記特定の判別結果となる確率が低い状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ２。
【９９００】
遊技機ＢＡ２によれば、遊技機ＢＡ１の奏する効果に加え、有利な第２遊技状態においては、特定の判別結果となる確率が低い方が有利になるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。
【９９０１】
遊技機ＢＡ２において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し難い第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が前記第２位置から前記第１位置へと所定期間可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ３。
【９９０２】
遊技機ＢＡ３によれば、遊技機ＢＡ２の奏する効果に加え、第２遊技状態においては所定の特典が付与され易くなるので、第２遊技状態が設定された場合に遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９９０３】
遊技機ＢＡ２又はＢＡ３において、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となったことに基づいて、前記第１遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ４。
【９９０４】
遊技機ＢＡ４によれば、遊技機ＢＡ２又はＢＡ３の奏する効果に加え、第２遊技状態において特定の判別結果になると第２遊技状態よりも有利度合いが低い第１遊技状態が設定されてしまう可能性があるので、第２遊技状態においては、特定の判別結果になるよりも第２判別結果となって特典が付与され続けて欲しいと思わせることができる。よって、特定の判別結果にならないことを期待させる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９９０５】
遊技機ＢＡ２からＢＡ４のいずれかにおいて、前記第２遊技状態は、前記特定の判別結果となるまで維持され得るように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ５。
【９９０６】
遊技機ＢＡ５によれば、遊技機ＢＡ２からＢＡ５のいずれかが奏する効果に加え、第２遊技状態が特定の判別結果となるまで維持されるので、特定の判別結果となる確率が低い第１状態の方がより長く第２遊技状態が継続し易くなる。つまり、より多くの回数第２判別結果になり易くなるため所定の特典の付与回数も多くなり易くなる。よって、第２遊技状

態以外の状態では第２状態であることを期待させることができる一方で、第２遊技状態では不利な第１状態を期待させることができるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９０７】

遊技機ＢＡ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第２遊技状態よりも有利度合いが高い第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態に設定可能に構成されているものであり、前記遊技状態設定手段は、前記第２遊技状態が設定されてから予め定められた特定回数の判別に渡って前記特定の判別結果以外の判別結果になったことに基づいて、前記第３遊技状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ６。

【９９０８】

遊技機ＢＡ６によれば、遊技機ＢＡ１又はＢＡ２の奏する効果に加え、特定の判別結果となる確率が低い第１状態の方が第２遊技状態において特定の判別結果以外の判別結果になり易いので、有利な第３遊技状態になり易くなる。よって、第２遊技状態においては不利な第１状態が設定されていることをより強く期待させるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９０９】

遊技機ＢＡ２からＢＡ６のいずれかにおいて、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段と、その第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて少なくとも賞球を払い出す払出手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第１入球手段へと遊技球が入球し易くなる発射方向へと遊技球が発射され続けた場合に、前記払出手段によって払い出される賞球の個数よりも、発射される遊技球の個数の方が多くなり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ７。

【９９１０】

遊技機ＢＡ７によれば、遊技機ＢＡ２からＢＡ６のいずれかにおいて、第１遊技状態では、遊技球を発射するほど持ち球が減っていき易いため、早期に特定の判別結果となり易い第２状態が設定されていることを強く期待させることができる。よって、第１遊技状態においては第２状態を期待させる一方で、第２遊技状態においては第１状態を期待させるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９１１】

遊技機ＢＡ７において、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも、前記払出手段によって払い出される賞球の個数が、発射される遊技球の個数に近い個数になり易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＡ８。

【９９１２】

遊技機ＢＡ８によれば、遊技機ＢＡ７の奏する効果に加え、第２遊技状態における有利度合いをより高くすることができるので、第２遊技状態に移行することをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【９９１３】

＜特徴ＢＢ群＞（当たりに当選し易くなるほど有利度合いが低くなる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、前記判別手段の判別で第１の確率で前記特定の判別結果になる第１確率状態と、前記第１の確率とは異なる第２の確率で前記特定の判別結果になる第２確率状態と、を少なくとも含む複数の中から１の状態を設定する状態設定手段と、を備え、前記第１確率状態は、少なくとも予め定められた特定条件が成立している間において、前記第２確率状態よりも遊技者にとっての有利度合いが高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ１。

【９９１４】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われ

る抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。

【９９１５】

また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における当たりの抽選確率を異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。

【９９１６】

しかしながら、上述した従来の遊技機では、当たり確率が低いと、遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させてしまうという問題点があった。

【９９１７】

これに対して遊技機ＢＢ１によれば、少なくとも特定条件が成立している間において、第１確率状態を期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９１８】

遊技機ＢＢ１において、前記第１の確率は、前記第２の確率よりも低い確率で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ２。

【９９１９】

遊技機ＢＢ２によれば、遊技機ＢＢ１の奏する効果に加え、特定条件が成立している間において、特定の判別結果となる確率が低い方が有利になるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９２０】

遊技機ＢＢ１又はＢＢ２において、前記特定条件が成立した状態は、少なくとも前記特定の判別結果になったことに基づいて終了され得るように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ３。

【９９２１】

遊技機ＢＢ３によれば、遊技機ＢＢ１又はＢＢ２の奏する効果に加え、特定条件が成立している間、特定の判別結果とならないことを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９２２】

遊技機ＢＢ１からＢＢ３のいずれかにおいて、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球し易い第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球し難い第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果になったことに基づいて、前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備え、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記特典付与手段によって前記所定の特典が付与され易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ４。

【９９２３】

遊技機ＢＢ４によれば、遊技機ＢＢ１からＢＢ３の奏する効果に加え、特定条件が成立している間は所定の特典が付与され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【９９２４】

遊技機ＢＢ４において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段

は、前記第１判別手段よりも前記第２の判別結果となる割合が高くなるように構成されているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第２の判別条件が成立し易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ５。

【９９２５】

遊技機ＢＢ５によれば、遊技機ＢＢ４の奏する効果に加え、特定条件が成立している間は第２の判別結果となり易い第２判別手段の判別が実行され易くなるので、特定条件が成立することを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。

【９９２６】

遊技機ＢＢ５において、前記特定条件が成立している間に前記第２判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合よりも、前記特定条件が成立している間に前記第１判別手段の判別結果が前記特定の判別結果になった場合の方が、前記特典遊技の終了後において前記特定条件が成立した状態となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＢ６。

【９９２７】

遊技機ＢＢ６によれば、遊技機ＢＢ５の奏する効果に加え、特定条件が成立した状態において実行され易い第２判別手段の判別で特定の判別結果になると、特定条件が成立した状態が終了されてしまう可能性が高くなるので、特定条件が成立している間、特定の判別結果とならないことを期待させるという斬新な遊技性を実現することができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣をより向上させることができるという効果がある。

【９９２８】

遊技機ＢＢ５又はＢＢ６において、遊技球を発射可能な発射手段と、その発射手段によって第１方向に発射された遊技球が入球し易くなる位置に設けられている第１入球手段と、前記第１方向とは異なる第２方向に発射された遊技球が入球し易くなる位置に設けられている第２入球手段と、その第２入球手段へと遊技球が入球し易くなる第３位置と、前記第２入球手段へと遊技球が入球困難になる第３位置と、に可変可能な第２可変手段と、を備え、前記第１の判別条件は、前記第１入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るように構成されているものであり、前記第２の判別条件は、前記第２入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて成立し得るように構成されているものであり、前記特定条件が成立している状態は、前記特定条件が成立していない状態よりも、前記第２可変手段が前記第３位置に可変した状態となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＢ７。

【９９２９】

遊技機ＢＢ７によれば、遊技機ＢＢ５又はＢＢ６の奏する効果に加え、特定条件が成立しているか否かに応じて遊技球の発射方向を異ならせる楽しみを遊技者に与えることができるという効果がある。

【９９３０】

＜特徴ＢＣ群＞（設定変更後の通常状態と、当たり終了後の通常状態とで、特定の示唆の発生率を可変させる）

所定の演出を実行可能な演出実行手段を備えた遊技機において、第１の設定条件の成立に基づいて予め定められた特定の遊技状態を設定する第１遊技状態設定手段と、前記第１の設定条件とは異なる第２の設定条件の成立に基づいて、前記特定の遊技状態を設定する第２遊技状態設定手段と、を備え、前記演出実行手段は、前記第１遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合と、前記第２遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合とで、予め定められた特定演出の実行し易さが異なって構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ１。

【９９３１】

ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（

例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【９９３２】
また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。
【９９３３】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、同一の遊技状態が長く続いた場合に、遊技が単調となってしまうという問題点があった。
【９９３４】
これに対して遊技機ＢＣ１によれば、同じ特定の遊技状態であっても、第１遊技状態設定手段により設定されたか、第２遊技状態設定手段により設定されたかに応じて特定演出の実行し易さを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９９３５】
遊技機ＢＣ１において、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記第１遊技状態設定手段は、前記特典遊技の終了後の遊技状態として前記特定の遊技状態を設定することが可能に構成されているものであり、前記第２遊技状態設定手段は、前記遊技機の設定が初期化されたことに基づいて前記特定の遊技状態を設定することが可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ２。
【９９３６】
遊技機ＢＣ２によれば、遊技機ＢＣ１の奏する効果に加え、初期化された際に設定される遊技状態において特定演出の実行し易さを可変させることができるので、遊技が単調となってしまうことを抑制できるという効果がある。
【９９３７】
遊技機ＢＣ１又はＢＣ２において、前記演出実行手段は、前記特定の遊技状態が設定されてから、予め定められた特定回数の判別に渡って連続して前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ３。
【９９３８】
遊技機ＢＣ３によれば、遊技機ＢＣ１又はＢＣ２の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続することを期待して遊技を行わせるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【９９３９】
遊技機ＢＣ３において、前記演出実行手段は、前記特定の遊技状態が設定された後における前記外れ判別結果の連続回数が前記特定回数の倍数になったことに基づいて、前記特定演出を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ４。
【９９４０】
遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ３の奏する効果に加え、外れ判別結果の連続回数が特定回数の倍数になる毎に特定演出が実行されるので、特定回数の倍数になるまで遊技を継続しようと思わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。
【９９４１】
遊技機ＢＣ１からＢＣ３のいずれかにおいて、前記演出実行手段は、前記第１遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合よりも、前記第２遊技状態設定手段によって前記特定の遊技状態が設定された場合の方が、前記特定演出を実行し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＣ４。
【９９４２】
遊技機ＢＣ４によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ３の奏する効果に加え、第２遊技状態設定

手段によって設定された特定の遊技状態における稼働率を向上させることができるという効果がある。

【９９４３】

遊技機ＢＣ１からＢＣ４のいずれかにおいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特定要素設定手段と、前記特定演出の種別として、前記第２状態よりも前記第１状態の方が実行される割合が高くなる第１特定演出と、前記第１状態よりも前記第２状態の方が実行される割合が高くなる第２特定演出と、を少なくとも含む複数の中から１の種別を決定する種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＣ５。

【９９４４】

遊技機ＢＣ５によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ４のいずれかが奏する効果に加え、特定演出の種別によって特定要素の状態を示唆することができるので、特定要素の状態を予測したいと考える遊技者に対して、特定の遊技状態において特定演出が実行されることを期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９４５】

遊技機ＢＣ１からＢＣ５のいずれかにおいて、遊技に関する主な制御を行う主制御手段と、前記演出実行手段を少なくとも有して構成され、前記主制御手段から出力されるコマンドに応じた制御を行う従制御手段と、識別情報を表示可能な表示手段と、を備え、前記主制御手段は、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別手段の判別結果を示すための前記識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示種別を決定する種別決定手段と、その種別決定手段によって決定された動的表示種別を示すための種別コマンドを前記従制御手段へと出力するコマンド出力手段と、を備え、前記従制御手段は、前記種別コマンドを少なくとも受信することが可能なコマンド受信手段を備え、前記演出実行手段は、前記コマンド受信手段により前記種別コマンドが受信されたことに基づいて、当該受信された前記種別コマンドに応じた演出を実行可能に構成されているものであり、前記特定演出は、予め定められた特定の動的表示種別に応じた演出として前記演出実行手段により実行され得る演出で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ６。

【９９４６】

遊技機ＢＣ６によれば、遊技機ＢＣ１からＢＣ５のいずれかが奏する効果に加え、従制御手段においては、特定の動的表示種別に対応する種別コマンドを受信した場合に特定演出の種別を決定するのみでよいので、従制御手段の処理負荷を軽減することができるという効果がある。

【９９４７】

遊技機ＢＣ６において、前記主制御手段は、前記動的表示種別を決定する際に参照される情報が予め規定されている規定情報として、前記第１遊技状態設定手段によって設定された前記特定の遊技状態において前記動的表示種別を決定する際に参照される第１規定情報と、前記第２遊技状態設定手段によって設定された前記特定の遊技状態において前記動的表示種別を決定する際に参照される第２規定情報と、を少なくとも含む複数の前記規定情報を記憶している規定情報記憶手段と、前記判別条件が成立したことに基づいて、前記動的表示種別を決定するために参照する１の規定情報を前記規定情報記憶手段から特定する規定情報特定手段と、を備え、前記第２規定情報は、前記第２規定情報よりも、前記特定の動的表示種別が決定され易くなるように情報が規定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ７。

【９９４８】

遊技機ＢＣ７によれば、遊技機ＢＣ６の奏する効果に加え、参照する規定情報を異ならせ

るだけで特定の動的表示種別の決定され易さを異ならせることができるという効果がある。
【９９４９】
遊技機ＢＣ７において、前記第２規定情報は、前記判別条件の成立時点で予め定められた特定条件が成立している場合に、前記第２規定情報よりも、前記特定の動的表示種別が決定され易くなり、前記特定条件が成立していなければ、前記特定の動的表示種別の決定割合が前記第２規定情報と共通になるように情報が規定されているものであることを特徴とする遊技機ＢＣ８。
【９９５０】
遊技機ＢＣ８によれば、遊技機ＢＣ７の奏する効果に加え、特定条件の成立有無に応じて特定の動的表示種別の決定割合を可変させることができるので、特定演出の実行割合モカ偏させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９９５１】
＜特徴ＢＤ群＞（遊技者に不利な状況の方が特定の示唆が発生し易くなる）
特定の実行条件の成立に基づいて、予め定められた特定演出を実行する特定演出実行手段と、その特定演出実行手段により実行される前記特定演出の種別として、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を遊技者に示唆可能な第１特定演出と、前記特定要素の状態が示唆され難い第２特定演出と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定する特定演出種別決定手段と、所定の設定条件の成立に基づいて第１遊技状態と、その第１遊技状態とは異なる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも、前記特定演出種別決定手段により前記第１特定演出が決定され易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ１。
【９９５２】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、液晶表示装置等の表示装置が設けられた遊技機が知られている。この従来型の遊技機では、表示装置において図柄の変動表示が行われ、図柄が予め定められた組み合わせで停止表示されることで、遊技者に有利な大当たり遊技が付与される。また、表示装置には、図柄以外にもキャラクタや風景等の様々な画像が表示され、多種多様な興趣演出を実行することで遊技の興趣向上を図っていた（例えば、特開２００３－３２５８８６号公報）。
【９９５３】
また、係る従来型の遊技機の中には、所定の遊技状態において、遊技者にとっての有利度合いを示唆する演出態様を実行可能なものも存在する。
【９９５４】
しかしながら、更なる興趣の向上が求められていた。
【９９５５】
これに対して遊技機ＢＤ１によれば、特定要素の状態を知りたいと希望する遊技者に対して、第１遊技状態において積極的に遊技を行わせることができる。よって、遊技機の稼働率を向上させることができるという効果がある。
【９９５６】
遊技機ＢＤ１において、前記第１遊技状態は、前記第２遊技状態よりも遊技者に不利な遊技状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ２。
【９９５７】
遊技機ＢＤ２によれば、遊技機ＢＤ１の奏する効果に加え、不利な第１遊技状態における稼働率を向上させることができるという効果がある。
【９９５８】
遊技機ＢＤ１又はＢＤ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、前記第２遊技状態と、前記第１遊技状態および前記第２遊技状態よりも遊技者に有利な第３遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定可能に構成されているものであり、前記特定演出種別決定手段は、前記特典遊技が終了した後の遊技状態が前記第３遊

技状態以外の遊技状態に設定された連続回数が予め定められた特定回数未満の状況で設定された前記第１遊技状態よりも、前記特定回数以上の状況で設定された前記第１遊技状態の方が、前記第１特定演出を決定し易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ３。

【９９５９】

遊技機ＢＤ３によれば、遊技機ＢＤ１又はＢＤ２の奏する効果に加え、有利な第３遊技状態が設定されないという不利な状況が続く程、特定演出が実行され易くなるので、不利な状況が続いた場合でも遊技者の遊技に対するモチベーションを低下させ難くすることができるという効果がある。

【９９６０】

遊技機ＢＤ１からＢＤ３のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が予め定められた特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記特定要素として、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果になる確率を予め定められた第１確率と、前記第１確率よりも高い第２確率と、を少なくとも含む複数のうち１の確率に設定する特定要素設定手段と、を備え、前記第２遊技状態は、前記第１遊技状態よりも前記特定の判別結果になる確率が高い遊技状態で構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＤ４。

【９９６１】

遊技機ＢＤ４によれば、遊技機ＢＤ１からＢＤ３の何れかが奏する効果に加え、特定演出において、第２確率が示唆されることを期待して遊技を行わせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９６２】

遊技機ＢＤ４において、前記第２遊技状態は、前記第２確率よりも高い第３確率以上の確率で前記特定の判別結果になるように構成されているものであり、前記第１特定演出は、前記第２確率よりも前記第１確率に設定されている場合に実行され易い第１演出態様と、前記第１確率よりも前記第２確率に設定されている場合に実行され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうちいずれかが実行されるものであり、前記特定演出は、特定の判別結果となる確率に応じた情報を示唆する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ５。

【９９６３】

遊技機ＢＤ５によれば、遊技機ＢＤ４の奏する効果に加え、特定演出が実行された場合に第２演出態様が実行されることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９６４】

遊技機ＢＤ５において、前記特定要素設定手段は、所定の設定先に予め定められた第１の設定値を設定することにより前記特定の判別結果になる確率を前記第１の確率に設定し、前記所定の設定先に前記第１の設定値とは異なる第２の設定値を設定することにより前記特定の判別結果になる確率を前記第２の確率に設定するものであり、前記第１演出態様は、前記第１確率以下の確率を示唆する数値であり、且つ、前記第１の設定値を示唆する数値を報知する演出態様で構成されているものであり、前記第２演出態様は、前記第１確率以下の確率を示唆する数値であり、且つ、前記第２の設定値を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ６。

【９９６５】

遊技機ＢＤ６によれば、遊技機ＢＤ５の奏する効果に加え、第１特定演出において設定値を数値で示唆することができるので、遊技者にとって理解し易い演出を実現できるという効果がある。

【９９６６】

遊技機ＢＤ５又はＢＤ６において、前記第２特定演出は、前記特定の判別結果となる確率が前記第２確率以上、且つ、前記第３確率以下である確率を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ７。

【９９６７】
遊技機ＢＤ７によれば、遊技機ＢＤ５又はＢＤ６の奏する効果に加え、第２特定演出によって示唆される確率を、実際の確率以下にすることができるので、遊技機の実際の挙動を第２特定手段によって示唆された確率以上とすることができる。よって、遊技機の挙動が特定演出の内容と矛盾してしまうことを抑制できるので、より好適な演出態様を実現できるという効果がある。
【９９６８】
遊技機ＢＤ５からＢＤ７のいずれかにおいて、特定演出種別決定手段は、前記第１特定演出と、前記第２特定演出と、前記第２確率に設定されている前記第１遊技状態、若しくは前記第２遊技状態のどちらかを示唆する内容の第３特定演出と、を少なくとも含む複数のうち１の種別を決定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ８。
【９９６９】
遊技機ＢＤ８によれば、遊技機ＢＤ５からＢＤ７のいずれかが奏する効果に加え、第３特定演出が実行された場合に、第１遊技状態であることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９９７０】
遊技機ＢＤ８において、前記第３特定演出は、前記特定の判別結果となる確率が前記第１確率よりも高く、且つ、前記第２確率以下である確率を示唆する数値を報知する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＤ９。
【９９７１】
遊技機ＢＤ９によれば、遊技機ＢＤ８の奏する効果に加え、特定演出によって報知される数値により注目させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【９９７２】
＜特徴ＢＥ群＞（設定に応じてチャンスゾーンの出現率を可変させる）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別で第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、少なくとも特定の遊技状態において、前記第１の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて、予め定められた特定条件が成立するまでの間、遊技者に有利となり易い特別状態を設定可能に構成された特別状態設定手段と、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうち１の状態に設定することが可能な状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記特定の遊技状態において前記第２の判別結果となり易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ１。
【９９７３】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【９９７４】
また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。
【９９７５】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、各遊技状態の有利度合いが固定化されているため、遊技が単調となってしまう虞があるという問題点があった。
【９９７６】
遊技機ＢＥ１によれば、有利度合いが低い第１状態の方が特定の遊技状態において特別状

態に設定され易いので、特定の遊技状態において有利度合いが低い第１状態であることを期待させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９７７】

遊技機ＢＥ１において、前記状態設定手段は、前記特定要素として、少なくとも前記特定の遊技状態において前記第１の判別結果となる確率を設定するものであり、前記第１状態は、予め定められた第１の確率で前記第１の判別結果となるように構成され、前記第２状態は、前記第１の確率よりも高い第２の確率で前記第１の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ２。

【９９７８】

遊技機ＢＥ２によれば、遊技機ＢＥ１の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、第１の判別結果となる確率が低い状態を期待させることができる斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９７９】

遊技機ＢＥ１又はＢＥ２において、前記特定の遊技状態において前記特別状態が設定された場合に、少なくとも前記特別状態が終了するまで前記特定の遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ３。

【９９８０】

遊技機ＢＥ３によれば、遊技機ＢＥ１又はＢＥ２の奏する効果に加え、特定の遊技状態において、遊技状態を変えずに有利度合いを可変させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９８１】

遊技機ＢＥ１からＢＥ３のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、少なくとも前記特定の遊技状態において、前記第１判別手段の判別よりも、前記第２判別手段の判別の方が遊技者に有利となり易く構成されているものであり、前記特別状態は、前記特別状態が設定されていない状態よりも前記第２判別手段の判別が実行され易くなる状態で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ４。

【９９８２】

遊技機ＢＥ４によれば、遊技機ＢＥ１からＢＥ３の奏する効果に加え、特別状態になると、有利な第２判別手段の判別が実行され易いので、特別状態になることを期待して特定の遊技場チアにおける遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【９９８３】

遊技機ＢＥ４において、前記特別状態設定手段は、前記第１判別手段の判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて前記特別状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ５。

【９９８４】

遊技機ＢＥ５によれば、遊技機ＢＥ４の奏する効果に加え、有利度合いの低い第１判別手段の判別で第２の判別結果となった場合に有利な特別状態が設定されるという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【９９８５】

遊技機ＢＥ４又はＢＥ５において、前記第１判別手段の判別結果を示すための第１識別情報を動的表示させる第１動的表示手段と、前記第２判別手段の判別結果を示すための第２識別情報を動的表示させる第２動的表示手段と、を備え、前記第１識別情報の動的表示と、前記第２識別情報の動的表示とは重複して実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ６。

【９９８６】

遊技機ＢＥ６によれば、遊技機ＢＥ４又はＢＥ５の奏する効果に加え、判別手段の判別を

効率的に行わせることができるという効果がある。
【９９８７】
遊技機ＢＥ６において、前記特別状態は、前記第１動的表示手段により前記第２の判別結果を示すための前記第１識別情報が動的表示されている間の状態で少なくとも構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＥ７。
【９９８８】
遊技機ＢＥ７によれば、遊技機ＢＥ６の奏する効果に加え、特別状態の間は有利な第２判別手段の判別のみを実行させることができるので、特別状態となることをより強く期待させることができるという効果がある。
【９９８９】
遊技機ＢＥ６又はＢＥ７において、遊技球が入球可能な入球手段と、その入球手段へと遊技球が入球可能な第１位置と、前記入球手段へと遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、前記第２判別手段の判別で前記第１の判別結果および前記第２の判別結果とは異なる第３の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変する可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記入球手段へと遊技球が入球したことに基づいて所定の特典を付与する特典付与手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＥ８。
【９９９０】
遊技機ＢＥ８によれば、遊技機ＢＥ６又はＢＥ７の奏する効果に加え、可変遊技が実行されることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【９９９１】
遊技機ＢＥ１からＢＥ８のいずれかにおいて、前記特別状態設定手段は、前記特定の遊技状態において予め定められた特定回数の前記判別手段の判別に渡って連続して前記第２の判別結果となった場合に、前記第２の判別結果の連続回数が前記特定回数未満の場合よりも高い割合で前記特別状態を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ９。
【９９９２】
遊技機ＢＥ９によれば、遊技機ＢＥ１からＢＥ８のいずれかが奏する効果に加え、第２の判別結果が特定回数以上連続することを期待させる斬新な遊技性を実現できるという効果がある。
【９９９３】
遊技機ＢＥ９において、前記特別状態設定手段は、前記第２の判別結果の連続回数が前記特定回数以上となった場合に予め定められた第１の割合で前記特別状態を設定し、前記第２の判別結果の連続回数が前記特定回数よりも多い第２回数以上となった場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記特別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＥ１０。
【９９９４】
遊技機ＢＥ１０によれば、遊技機ＢＥ９の奏する効果に加え、第２の判別結果が連続するほど特別状態が設定され易くなるので、第２の判別結果が連続するほど遊技者の興趣を高めることができるという効果がある。
【９９９５】
＜特徴ＢＦ群＞（抽選結果が純粋な外れとなったことに基づいて遊技状態を変えずにチャンスゾーンを形成する）
判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いが第１の有利度合いとなる第１遊技状態を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になったことに基づいて、予め定められた特定条件が成立するまでの間、前記第１遊技状態を維持したまま有利度合いを前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに設定可能な有利度合い設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＦ１。

【９９９６】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果が当たりだった場合に、当たり状態へと移行するものがある。かかる遊技機の中には、ラウンド数の異なる複数種類の当たり種別が設けられているものがあり、獲得できる遊技価値を異ならせることにより、当たり中の興趣向上を図っているものがある（例えば、特許文献１：特許第２５１４４１７号公報）。
【９９９７】
また、上述した従来型の遊技機の中には、当たり種別に応じて当たり状態が終了した後における遊技状態も異ならせることが可能に構成しているものも存在し、当たり状態が終了した後における興趣向上を図っているものも存在する。
【９９９８】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、抽選結果が当たりにならなければ遊技状態が変わらないため、抽選結果が外れになる度に、遊技者を落胆させてしまうという問題点があった。
【９９９９】
遊技機ＢＦ１によれば、外れ判別結果になった場合に有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１００００】
遊技機ＢＦ１において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示する動的表示手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記動的表示手段により前記外れ判別結果を示すための前記識別情報が動的表示されている間における有利度合いを前記第２の有利度合いに設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＦ２。
【１０００１】
遊技機ＢＦ２によれば、遊技機ＢＦ１の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報が動的表示されている間に有利になるという極めて斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１０００２】
遊技機ＢＦ１又はＢＦ２において、前記判別手段は、第１の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１の判別条件とは異なる第２の判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第２判別手段の判別は、前記第１判別手段の判別よりも遊技者に有利となり易く構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ３。
【１０００３】
遊技機ＢＦ３によれば、遊技機ＢＦ１又はＢＦ２の奏する効果に加え、第２判別手段の判別が実行されることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１０００４】
遊技機ＢＦ３において、前記有利度合い設定手段は、前記第１判別手段の判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第２の有利度合いに設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＦ４。
【１０００５】
遊技機ＢＦ４によれば、遊技機ＢＦ３の奏する効果に加え、有利度合いが低い第１判別手段の判別で不利な判別結果となった場合に有利度合いが高くなるという極めて斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
【１０００６】
遊技機ＢＦ４において、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示する動的表示手段を備え、前記有利度合い設定手段は、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間の長さを可変させることが可能に構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１判別手段の判別で前記外れ判別結果となるまでの間、前記第１判別手段の判別結果を示すた

めの前記識別情報の動的表示における動的表示期間を予め定められた第１期間以下の長さに設定し、前記第１判別手段の判別で前記外れ判別結果となったことに基づいて、前記第１判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を前記第１期間よりも長い第２期間に設定することが可能に構成されているものであり、前記動的表示手段は、少なくとも前記第１遊技状態において、前記第２判別手段の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示として、前記第１期間以下の長さの動的表示期間で前記識別情報を動的表示するように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ５。

【１０００７】

遊技機ＢＦ５によれば、遊技機ＢＦ３の奏する効果に加え、第１判別手段の判別で外れ判別結果となった場合に第２期間の動的表示期間を設定することができるので、その第２期間の間に第２判別手段の判別のみを実行させることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１０００８】

遊技機ＢＦ１からＢＦ５のいずれかにおいて、前記有利度合い設定手段は、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別で予め定められた第１回数の判別に渡って連続して前記外れ判別結果となった場合に、前記外れ判別結果の連続回数が前記第１回数未満の場合よりも高い割合で前記第２の有利度合いを設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＦ６。

【１０００９】

遊技機ＢＦ６によれば、遊技機ＢＦ１からＢＦ５の何れかが奏する効果に加え、第１回数の判別に渡って連続して外れ判別結果となることを期待させる斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【１００１０】

遊技機ＢＦ６において、前記有利度合い設定手段は、前記外れ判別結果の連続回数が前記第１回数以上の場合に第１の割合で前記第２の有利度合いを設定し、前記外れ判別結果の連続回数が前記第１回数よりも多い第２回数以上の場合に前記第１の割合よりも高い第２の割合で前記第２の有利度合いを設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＦ７。

【１００１１】

遊技機ＢＦ７によれば、遊技機ＢＦ６の奏する効果に加え、外れ判別結果が連続するほど第２の有利度合いに設定される期待度が向上するという斬新な遊技性を実現できるという効果がある。

【１００１２】

＜特徴ＢＧ群＞（１種２種で低設定の方が役物で当たり易くなる）

遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流入可能な位置に設けられている第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１領域と、前記第２領域と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記第１領域へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうちいずれかの状態に設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ１。

【１００１３】

ここで、パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、

遊技者の興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。

【１００１４】

また、係る従来型の遊技機の中には、特定の遊技中に特定領域を通過した場合に付与される特典遊技が有利な種別であるか否かの期待度を示唆する演出を実行することが可能に構成されたものも存在する。係る従来型の遊技機では、有利な種別の特典遊技である期待度が高いことが示唆された場合に、特定領域を通過することをより強く期待して遊技を行わせることができる。

【１００１５】

しかしながら、係る従来型の遊技機では、特定の遊技が実行された場合に遊技球が特定領域を通過する割合自体は共通であるため、有利な種別である期待度が高いことが示唆されたとしても、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。

【１００１６】

これに対して遊技機ＢＧ１によれば、第１状態であるか、第２状態であるかに応じて第１領域への振り分けられ易さを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００１７】

遊技機ＢＧ１において、前記第１の有利度合いは、前記第２の有利度合いよりも低い有利度合いであることを特徴とする遊技機ＢＧ２。

【１００１８】

遊技機ＢＧ２によれば、遊技機ＢＧ１の奏する効果に加え、有利度合いが低い方が振分手段によって第１領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【１００１９】

遊技機ＢＧ１又はＢＧ２において、その入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、取得条件の成立に基づいて所定の判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後における遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第１遊技状態が設定されてから当該第１遊技状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＧ３。

【１００２０】

遊技機ＢＧ３によれば、遊技機ＢＧ１又はＢＧ２の奏する効果に加え、第１状態が設定されている方が、有利な第１遊技状態において遊技球が第１領域に振り分けられ易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００２１】

遊技機ＢＧ３において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段を備え、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ４。

【１００２２】

遊技機ＢＧ４によれば、遊技機ＢＧ３の奏する効果に加え、第１遊技状態において外れ判別結果となった場合に、第１領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現する

ことができるという効果がある。
【１００２３】
遊技機ＢＧ４において、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２の判別結果となる確率が低く、且つ、前記第３の判別結果となる確率が高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ５。
【１００２４】
遊技機ＢＧ５によれば、遊技機ＢＧ４の奏する効果に加え、第２の判別結果となる確率が低い第１状態が設定されている方が、有利な第１遊技状態がより有利になるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１００２５】
遊技機ＢＧ４又はＢＧ５において、前記取得手段により取得された前記判別情報を、予め定められた特定の情報数を上限として、前記判別手段による判別に用いられるまで記憶可能な記憶手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、その動的表示手段による前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する動的表示期間設定手段と、を備え、前記振分手段は、予め定められた第１期間周期で遊技球が到達した場合に、前記第１領域へと遊技球を振り分け易くなるように構成されているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態において、前記記憶手段に対して１以上の前記判別情報が記憶された状態において前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記可変遊技が前記第１期間周期で実行され易くなる動的表示期間を設定可能に構成されているものであり、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態において、前記外れ判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記特定の情報数の前記判別情報を取得することが可能な長さの動的表示期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ６。
【１００２６】
遊技機ＢＧ６によれば、遊技機ＢＧ４又はＢＧ５の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示の間に特定の情報数の判別情報を取得することができるので、外れ判別結果となることを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１００２７】
遊技機ＢＧ６において、前記動的表示期間設定手段は、前記第１遊技状態において、前記特定の判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示期間を設定する場合に、前記識別情報の動的表示が開始されてから当該識別情報の動的表示の終了後に実行される前記可変遊技が終了するまでの間に前記判別情報を取得することが困難となる長さの動的表示期間を設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＧ７。
【１００２８】
遊技機ＢＧ７によれば、遊技機ＢＧ６の奏する効果に加え、外れ判別結果を示すための識別情報の動的表示の間でなければ判別情報を取得することが困難になるので、外れ判別結果となることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１００２９】
＜特徴ＢＨ群＞（設定確認時に役物の初期動作を回避する）
可変可能な可変部材と、その可変部材を可変させる可変手段と、遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記可変部材が予め定められた動作である投入動作を行うように前記可変手段を制御することが可能な投入時制御手段と、遊技機に対して電源が投入された時点において、予め定められた特定条件が成立している場合に、前記投入動作が実行されることを抑制する抑制手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ１。
【１００３０】
ここで、パチンコ機等の遊技機において、モータ等で動作する可変部材を構成に含むものがある。かかる遊技機の中には、複数の可変部材を動作させることによって、多種多様な

演出動作を実行することができるものがある（例えば、特許文献１：特開２００８－０１２１９４号公報）。
【１００３１】
かかる従来型の遊技機の中には、遊技機に対する電源投入の際に、可変部材に対して所定の投入動作を行わせることにより、可変部材が正常に動作可能であるか否かを判別することが可能に構成されたものも存在する。
【１００３２】
しかしながら、上述した従来の遊技機では、投入動作を行うべきではない状況下においても投入動作を行ってしまう可能性があるという問題点があった。
【１００３３】
これに対して遊技機ＢＨ１によれば、電源投入時において好適に可変部材を動作させることができるという効果がある。
【１００３４】
遊技機ＢＨ１において、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件が成立している場合に、少なくとも前記特定条件が成立していない状態となるまでの間、前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＨ２。
【１００３５】
遊技機ＢＨ２によれば、遊技機ＢＨ１の奏する効果に加え、投入動作の開始タイミングを好適に設定することができるという効果がある。
【１００３６】
遊技機ＢＨ１又はＢＨ２において、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件と、前記特定条件とは異なる第２特定条件と、が成立している場合に、前記特定条件が成立していない状態になったことを条件として前記投入動作を行うように前記可変手段を制御する第２制御手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ３。
【１００３７】
遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ１又はＢＨ２の奏する効果に加え、確実に特定条件が成立していない状態で投入動作を行わせることができるので、投入動作をより好適に実行することができるという効果がある。
【１００３８】
遊技機ＢＨ３において、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記特定条件が成立し、且つ、前記第２特定条件が成立していない場合に、前記特定条件が成立していない状態となった後も前記投入動作が実行されることを抑制するものであることを特徴とする遊技機ＢＨ４。
【１００３９】
遊技機ＢＨ３によれば、遊技機ＢＨ４の奏する効果に加え、第２特定条件が成立している場合に投入動作が実行されることを抑制できるので、可変部材を好適に動作させることができるという効果がある。
【１００４０】
遊技機ＢＨ１からＢＨ４のいずれかにおいて、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われた状態で遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素の状態を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数のうち１の状態に設定することが可能な特別状態を設定する特別状態設定手段と、を備え、前記抑制手段は、前記特別状態が設定されている間、前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＨ５。
【１００４１】
遊技機ＢＨ５によれば、遊技機ＢＨ１からＢＨ４のいずれかが奏する効果に加え、特別状態が設定されている間に投入動作が実行されてしまい、特定要素の状態を変更し難くなってしまうことを抑制できるという効果がある。

【１００４２】
遊技機ＢＨ５において、前記特定要素の状態を示す情報を表示可能な表示手段と、前記操作手段に対して前記第２の操作内容の操作とは異なる第２の操作内容の操作が行われた状態で遊技機に対して電源が投入されたことに基づいて、前記特定要素の状態が前記表示手段に表示される第２特別状態を設定する第２特別状態設定手段を備え、前記抑制手段は、遊技機に対して電源が投入された時点において前記第２特別状態が設定されていた場合に、当該第２特別状態が終了された後も前記投入動作が実行されることを抑制可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＨ６。
【１００４３】
遊技機ＢＨ６によれば、遊技機ＢＨ５の奏する効果に加え、単に特定要素の状態を確認するために遊技機の電源が再投入され、投入動作が不要である可能性が高いにもかかわらず投入動作が実行されてしまうことを抑制できるので、電源投入時における可変部材の動作を好適に設定することができるという効果がある。
【１００４４】
遊技機ＢＨ６において、前記操作手段は、第１操作手段と、その第１操作手段とは異なる第２操作手段と、で少なくとも構成されているものであり、前記第１の操作内容の操作は、前記第１操作手段と前記第２操作手段との両方を操作する操作内容で構成され、前記第２の操作内容の操作は、前記第１操作手段のみを操作する操作内容で構成されることを特徴とする遊技機ＢＨ７。
【１００４５】
遊技機ＢＨ７によれば、遊技機ＢＨ６の奏する効果に加え、操作者が第１の操作内容の操作と第２の操作内容の操作とを容易に使い分けることができるので、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１００４６】
遊技機ＢＨ７において、前記特別状態、および前記第２特別状態において前記第１操作手段が非操作の状態になったことに基づいて、通常遊技が可能な遊技可能状態に設定する遊技可能状態設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＨ８。
【１００４７】
遊技機ＢＨ８によれば、遊技機ＢＨ７の奏する効果に加え、遊技可能状態を容易に設定することができるので、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１００４８】
＜特徴ＢＩ群＞（一部の設定では当たりとなり、他の一部の設定では外れとなる当たり乱数に基づいて抽選が実行された場合に決定され易くなる変動パターンを設ける）
所定の取得条件の成立に基づいて判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果になったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、前記判別情報として予め定められた特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記特定の判別結果になる第１判別状態と、前記特定の判別情報を用いた判別が実行された場合に前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果になる第２判別状態と、を少なくとも含む複数の中から１の判別状態を設定する判別状態設定手段と、前記判別手段の判別結果を示すための識別情報を動的表示させる動的表示手段と、前記外れ判別結果を示すための前記識別情報の動的表示における動的表示種別として、前記特定の判別情報が判別に用いられて前記外れ判別結果となった場合に実行され易い第１動的表示種別と、前記特定の判別情報とは異なる判別情報が判別に用いられて前記外れ判別結果となった場合に実行され易い第２動的表示種別と、を少なくとも含む複数のうち１の動的表示種別を決定する動的表示種別決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＩ１。
【１００４９】
パチンコ機等の遊技機には、表示手段において図柄を変動表示させることによって、始動入賞口への遊技球の入賞に基づいて行われる抽選の結果を報知するものがある。かかる遊技機では、予め定められた特定の図柄で停止表示された場合に、遊技者にとって有利ない

わゆる当たり状態へと移行する。この図柄変動には、変動時間が異なる複数のパターンが設けられており、遊技者の遊技に対する興趣向上が図られている（例えば、特許文献１：特開２００３－２３０７１４号公報）。

【１００５０】

しかしながら、更なる興趣の向上が求められている。

【１００５１】

これに対して遊技機ＢＩ１によれば、動的表示種別に応じて第１判別状態であるか、第２判別状態であるかを予測させることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００５２】

遊技機ＢＩ１において、前記動的表示手段によって前記識別情報が動的表示されている間に特定演出を実行する特定演出実行手段と、前記特定演出の演出態様として、前記第２動的表示種別の前記識別情報の動的表示よりも前記第１動的表示種別の前記識別情報の動的表示において実行され易い第１演出態様と、前記第１動的表示種別の前記識別情報の動的表示よりも前記第２動的表示種別の前記識別情報の動的表示において実行され易い第２演出態様と、を少なくとも含む複数のうち１の演出態様を決定する演出態様決定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＩ２。

【１００５３】

遊技機ＢＩ２によれば、遊技機ＢＩ１の奏する効果に加え、演出態様によって第１動的表示種別の識別情報の動的表示が実行されたのか、第２動的表示種別の識別情報の動的表示が実行されたのかがより分かり易くなるので、遊技者の利便性を向上させることができるという効果がある。

【１００５４】

遊技機ＢＩ２において、前記第１特定演出は、前記第１判別状態であることを示唆する演出態様で構成されていることを特徴とする遊技機ＢＩ３。

【１００５５】

遊技機ＢＩ３によれば、遊技機ＢＩ２の奏する効果に加え、第１特定演出が実行された場合に、第１判別状態であることを遊技者に確信させることができるという効果がある。

【１００５６】

遊技機ＢＩ１からＢＩ３のいずれかにおいて、前記第１判別状態は、予め定められた第１の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであり、前記第２判別状態は、前記第１の確率よりも低い第２の確率で前記特定の判別結果となるように構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＩ４。

【１００５７】

遊技機ＢＩ４によれば、遊技機ＢＩ１からＢＩ３のいずれかが奏する効果に加え、第１判別状態において実行され易い第１動的表示種別が決定されると、特定の判別結果となる確率が高い判別状態である可能性が高まるため、第１動的表示種別が決定されることを強く期待して遊技を行わせることができる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００５８】

遊技機ＢＩ４において、所定の設定条件の成立に基づいて、第１遊技状態と、その第１遊技状態よりも前記特定の判別結果となる確率が高くなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段を備え、前記第１判別状態は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第１の確率に設定される状態で構成され、前記第２判別状態は、前記第１遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第２の確率に設定される状態で構成されることを特徴とする遊技機ＢＩ５。

【１００５９】

遊技機ＢＩ５によれば、遊技機ＢＩ４の奏する効果に加え、第１判別状態が設定されていると、第２判別状態が設定されている場合よりも、有利度合いが低い第１遊技状態において特定の判別結果となり易くなるので、第１判別状態が設定されていることを強く期待し

て遊技を行わせることができるという効果がある。
【１００６０】
遊技機ＢＩ５において、前記第１判別状態は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第１の確率よりも高い第３の確率に設定される状態で構成され、前記第２判別状態は、前記第２遊技状態において前記特定の判別結果となる確率が前記第２の確率よりも高く、且つ、前記第３の確率よりも低い第４の確率に設定される状態で構成されることを特徴とする遊技機ＢＩ６。
【１００６１】
遊技機ＢＩ６によれば、遊技機ＢＩ５の奏する効果に加え、第１判別状態では、第１遊技状態においても、第２遊技状態においても特定の判別結果となる確率が高くなるので、第１判別状態における優位性をより高めることができる。よって、第１判別状態に設定されていることをより強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１００６２】
遊技機ＢＩ１からＢＩ６のいずれかにおいて、前記判別状態設定手段によって設定された判別状態は、遊技機の電源が遮断されるまで維持可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＩ７。
【１００６３】
遊技機ＢＩ７によれば、遊技機ＢＩ１からＢＩ６のいずれかが奏する効果に加え、判別状態はホールの営業中に可変されないので、有利な判別状態が設定されていることを強く期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１００６４】
遊技機ＢＩ１からＢＩ７のいずれかにおいて、操作者が操作可能な操作手段と、その操作手段に対する操作を有効として扱う操作有効期間を設定する操作有効期間設定手段と、を備え、前記判別状態設定手段は、前記操作有効期間の間に前記操作手段に対して第１の操作内容の操作が行われたことに基づいて前記第１判別状態を設定し、第２の操作内容の操作が行われたことに基づいて前記第２判別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＩ８。
【１００６５】
遊技機ＢＩ８によれば、遊技機ＢＩ１からＢＩ７のいずれかが奏する効果に加え、操作手段を操作することで判別状態を設定することができるので、好みの判別状態を容易に設定することができる。よって、操作者の利便性を向上させることができるという効果がある。
【１００６６】
＜特徴ＢＪ群＞（チャンスゾーンの出現率を条件に応じて異ならせる）
予め定められた特定条件が成立したことに基づいて、遊技者に有利となり易い特別状態を設定可能に構成された特別状態設定手段と、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうち１の状態に設定することが可能な状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記特定条件が成立し易く構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＪ１。
【１００６７】
遊技機ＢＪ１によれば、状態に応じて特定条件の成立し易さが可変するので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【１００６８】
遊技機ＢＪ１において、前記特別状態設定手段は、予め定められた特定の遊技状態において前記特定条件が成立したことに基づいて、前記特別状態を設定するものであることを特徴とする遊技機ＢＪ２。
【１００６９】
遊技機ＢＪ２によれば、特定の遊技状態において特定条件が成立することを期待して遊技を行わせることができるという効果がある。
【１００７０】

遊技機ＢＪ１又はＢＪ２において、前記特別状態が設定されてから終了するまでの間は、前記特定条件が成立した時点における遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ３。

【１００７１】

遊技機ＢＪ３によれば、遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００７２】

遊技機ＢＪ３において、前記特別状態が終了した後も、前記特定条件が成立した時点における遊技状態が維持されるように構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ４。

【１００７３】

遊技機ＢＪ４によれば、特別状態の前後で遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００７４】

遊技機ＢＪ１からＢＪ４のいずれかにおいて、判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、を備え、前記特別状態設定手段は、前記特定条件として、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記特別状態を設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＪ５。

【１００７５】

遊技機ＢＪ５によれば、遊技機ＢＪ１からＢＪ４のいずれかが奏する効果に加え、一般的に不利な外れ判別結果となったことに基づいて有利な特別状態が設定されるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。

【１００７６】

＜特徴ＢＫ群＞（外れとなった場合に有利度合いを可変させる）

判別条件の成立に基づいて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が第１の判別結果となったことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いが第１の有利度合いとなる第１遊技状態を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、前記第１遊技状態において前記判別手段の判別結果が前記第１の判別結果とは第２の判別結果になったことに基づいて、前記第１の有利度合いよりも高い第２の有利度合いに設定可能な有利度合い設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＢＫ１。

【１００７７】

遊技機ＢＫ１によれば、特典遊技が実行されずに有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現できるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００７８】

遊技機ＢＫ１において、前記有利度合い設定手段は、遊技状態を前記第１遊技状態に維持したまま前記第２の有利度合いに設定することが可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＫ２。

【１００７９】

遊技機ＢＫ２によれば、遊技機ＢＫ１の奏する効果に加え、遊技状態を変えずに有利度合いを異ならせることができるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００８０】

遊技機ＢＫ１又はＢＫ２において、前記遊技状態設定手段は、前記第１遊技状態と、遊技者の有利度合いが前記第１の有利度合いよりも低い第３の有利度合いとなる第２遊技状態と、を少なくとも含む複数の中から１の遊技状態を設定可能に構成されているものであることを特徴とする遊技機ＢＫ３。

【１００８１】

遊技機ＢＫ３によれば、遊技機ＢＫ１又はＢＫ２の奏する効果に加え、比較的有利な第１遊技状態において第２の判別結果となることで更に有利度合いが向上するので、第１遊技状態において第２の判別結果となった場合における遊技者の興趣をより向上させることができるという効果がある。

【１００８２】

遊技機ＢＫ１からＢＫ３のいずれかにおいて、前記判別手段の判別で前記第１の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる第３の判別結果となったことに基づいて、前記特典遊技よりも有利度合いが低い特定遊技を実行する特定遊技実行手段を備えることを特徴とする遊技機ＢＫ４。

【１００８３】

遊技機ＢＫ４によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ３の奏する効果に加え、判別結果の中で最も有利度合いが低い第２の判別結果となったことに基づいて有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００８４】

遊技機ＢＫ１からＢＫ４のいずれかにおいて、前記判別手段は、第１判別条件の成立に基づいて判別を実行する第１判別手段と、前記第１判別条件とは異なる第２判別条件の成立に基づいて判別を実行する第２判別手段と、で構成されているものであり、前記第２判別手段は、前記第１判別手段よりも、前記特定の判別結果となった場合に遊技者にとっての有利度合いが高い種別の前記特典遊技が実行され易くなるように構成されているものであり、前記有利度合い設定手段は、前記第１遊技状態において前記第１判別手段の判別で前記第２の判別結果となったことに基づいて、前記第２の有利度合いに設定可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＢＫ５。

【１００８５】

遊技機ＢＫ５によれば、遊技機ＢＫ１からＢＫ４の奏する効果に加え、有利度合いが低い第１判別手段の判別で有利度合いが低い第２の判別結果となった場合に、有利度合いが高くなるという斬新な遊技性を実現することができるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。

【１００８６】

（課題１）

以下に示す遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１は、次の課題を解決するためになされたものである。

【１００８７】

即ち、従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。また、入賞口の一部には、役物が設けられ、その役物の作動によって遊技媒体の入賞に影響が及ぼされるものがある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。

【１００８８】

さて、不正行為者の中には、役物が設けられた入賞口の該役物を不正に作動させたり、その入賞口へ遊技媒体が入賞するように誘導したりして、役物が設けられた入賞口への入賞を増やそうとするものがいる。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分である。

【１００８９】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１００９０】

（手段及び効果１）

＜ＣＡ群＞
遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、
その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＡ１。
【１００９１】
遊技機ＣＡ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。
【１００９２】
遊技機ＣＡ１において、
前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、
前記記憶手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とを前記主制御手段に設けたことを特徴とする遊技機ＣＡ２。
【１００９３】
遊技機ＣＡ２によれば、遊技機ＣＡ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、累積して記憶する記憶手段と、前記情報を累積して記憶手段に記憶される記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが設けられている。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の中で行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段から不正な情報を出力して、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、上記

の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

【１００９４】

遊技機ＣＡ２において、

前記主制御手段は、ボックスペースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されていることを特徴とする遊技機ＣＡ３。

【１００９５】

遊技機ＣＡ３によれば、遊技機ＣＡ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段は、ボックスペースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【１００９６】

遊技機ＣＡ１から３のいずれかにおいて、

外部装置と接続可能な外部装置接続手段と、

その外部装置接続手段に前記外部装置が接続されたことを検出する外部装置接続検出手段を備え、

前記出力手段は、前記外部装置接続検出手段により前記外部装置が接続されたことが検出されたことを契機として、前記外部装置に対して、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を出力することを特徴とする遊技機ＣＡ４。

【１００９７】

遊技機ＣＡ４によれば、遊技機ＣＡ１から３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、外部装置接続手段に外部装置が接続されると、それが外部装置接続手段によって検出され、その検出を契機として、外部装置に対して、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号が出力手段により出力される。これにより、外部装置を遊技機の外部装置接続手段へ接続するだけで、外部装置に対して、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号が遊技機より出力されるので、役物比率に基づく不正行為を素早く容易に発見できるという効果がある。

【１００９８】

遊技機ＣＡ１から４のいずれかにおいて、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＡ５。

【１００９９】

遊技機ＣＡ５によれば、遊技機ＣＡ１から４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される該信号に基づいて、容易に役物比率を解析できるという効果がある。

【１０１００】

遊技機ＣＡ１からＣＡ５のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＡ６。

【１０１０１】

遊技機ＣＡ６によれば、遊技機ＣＡ１から５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【１０１０２】

遊技機ＣＡ６において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＡ７。

【１０１０３】

遊技機ＣＡ７によれば、遊技機ＣＡ６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１０１０４】

遊技機ＣＡ１からＣＡ７のいずれかにおいて、

前記第１入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第２入賞口を含み、

前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第２入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、前記記憶手段に累積して記憶させ、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報と、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第２入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報とを出力することを特徴とする遊技機ＣＡ８。

【１０１０５】

遊技機ＣＡ８によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技領域に設けられた第１入賞口には、遊技に基づいて連続して作動する役物を有する第２入賞口が含まれており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第２入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報も、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、記憶手段に累積して記憶された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づい

て払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報と、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第２入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報とが出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率のみならず、第２入賞口（即ち、役物が連続して作動する場合における該役物の作動）によるものの比率である連続役物比率を解析でき、その役物比率及び連続役物比率に基づいて、不正行為の発見をより正確に行うことができるという効果がある。

【１０１０６】

遊技機ＣＡ１からＣＡ８のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段と、を有して、遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、
該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を有し、
少なくとも、前記入賞検出手段と、前記払出数設定手段と、前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現されることを特徴とする遊技機ＣＡ７。

【１０１０７】

遊技機ＣＡ９によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ８のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とを有し、遊技の主要な制御が行われる主制御手段には、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられている。そして、少なくとも、入賞検出手段と、払出数設定手段と、記憶手段に累積して記憶される、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の生成と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段による演算の実行によって実現される。これにより、入賞検出手段による入賞口への入賞の検出、その検出に基づく遊技媒体の払い出し数の設定、その設定された払い出し数に基づいて払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶制御手段による記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、すべて主制御手段の演算装置によって行うことができる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【１０１０８】

＜ＣＢ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ８のいずれかにおいて、
遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、
該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており、
前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現され、
前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けられたことを特徴とする遊技機ＣＢ１。

【１０１０９】

遊技機ＣＢ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ７のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設けるだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力することができるという効果がある。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力するために、演算手段における処理負担の増加を抑制でき、演算手段の処理能力の大部分を、遊技の主要な制御にあてることができるという効果がある。

【１０１１０】

遊技機ＣＢ１において、

前記マイクロチップは、前記主制御手段に設けられたことを特徴とする遊技機ＣＢ２。

【１０１１１】

遊技機ＣＢ２によれば、遊技機ＣＢ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段と、出力手段とは、演出手段とが設けられたマイクロチップは、主制御手段に設けられている。これにより、その設定された払い出し数に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶手段への記憶、及び、記憶手段に記憶された情報に基づく信号の出力が、主制御手段の中で行われる。よって、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、上記の構成が主制御手段で完結しているので、不正な情報を入力し難い。従って、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることを抑制できるという効果がある。

【１０１１２】

遊技機ＣＢ１又はＣＢ２において、

前記主制御手段と前記マイクロチップとは、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに、共に収納されていることを特徴とする遊技機ＣＢ３。

【１０１１３】

遊技機ＣＢ３によれば、遊技機ＣＢ１又はＣＢ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段とマイクロチップとは、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとが開封不能に連結された基板ボックスに収納されているので、不正行為者が、出力手段に対して不正な情報を出力させて、役物比率に基づく不正行為の発見を妨げようとしても、不正な情報の入力が困難となる。よって、不正行為者により不正な情報が出力されることによって、役物比率に基づく不正行為の発見が妨げられることをより確実に抑制できるという効果がある。

【１０１１４】

遊技機ＣＢ１からＣＢ３のいずれかにおいて、

前記主制御手段は、

各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報を記憶する払出情報記憶手段を備え、

前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、

該立ち上げ処理は、前記払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報を、前記マイクロチップへ送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機ＣＢ４。

【１０１１５】

遊技機ＣＢ４によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段には、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に関する情報が、払出情報記憶手段に記憶される。演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行され、その立ち上げ処理の中で、払出情報記憶手段の記憶に基づいて、各入賞口に対し、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示す情報が、マイクロチップへ送信される。これにより、遊技機の機種毎に異なる各入賞口の入賞に対して払い出される遊技媒体の数を示す情報を、マイクロチップに予め記憶させておかなくても、マイクロチップは、電源投入時に主制御手段より送信される前記情報に基づいて、役物比率を算出したり、または、その情報に基づく信号を出力して、出力手段より出力される信号を受け取ったものに対して、役物比率を算出させたりすることができるという効果がある。

【１０１１６】

遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかにおいて、
前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とを実現するための演算を行う第２演算手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＢ５。

【１０１１７】

遊技機ＣＢ５によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップには第２演算手段が設けられており、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、この第２演算手段の演算によって実現される。これにより、第２演出手段の演算の命令（プログラム）を変更することで、記憶制御手段や出力手段等の機能変更や仕様変更に柔軟に対応できるという効果がある。

【１０１１８】

遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかにおいて、
前記マイクロチップは、前記記憶制御手段と前記出力手段とをワイヤードロジックにより実現することを特徴とする遊技機ＣＢ６。

【１０１１９】

遊技機ＣＢ６によれば、遊技機ＣＢ１からＣＢ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、マイクロチップは、ワイヤードロジックによって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とが実現される。これにより、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報の記憶手段への記憶や出力といった処理が高速に行うことができるという効果がある。

【１０１２０】

＜ＣＣ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６のいずれかにおいて、
前記記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＣＣ１。

【１０１２１】

遊技機ＣＣ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に記憶された、払出手段により払い出さ

れた前記遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報は、電源が断されている間も保持される。これにより、遊技機への電源の投入の有無にかかわらず、長期間にわたる払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、累積して記憶手段に記憶させておくことができる。よって、出力手段より出力された信号を受けったものは、長期間にわたる該遊技機の役物比率を解析できるので、過去の不正行為も含めて発見できるという効果がある。

【１０１２２】

遊技機ＣＣ１において、

電源が断されている間は情報が保持不能な第２記憶手段と、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を前記第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＣ２。

【１０１２３】

遊技機ＣＣ２によれば、遊技機ＣＣ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。その第２記憶手段は、電源が断されている間は情報が保持不能となっている。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、記憶手段は、電源が断されている間も記憶された情報を保持可能に構成されており、一般的に、書き込みに大きな電力が必要となったり、書き込み時間に時間がかかったり、耐久性の観点から書き込み回数に制限があったりするが、上記のように構成することで、記憶手段への書き込み回数を減らすことができ、記憶手段の上記問題が顕在化することを抑制できる。

【１０１２４】

遊技機ＣＣ２において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＣ３。

【１０１２５】

遊技機ＣＣ３によれば、遊技機ＣＣ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１０１２６】
＜ＣＤ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、
前記記憶制御手段は、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報として、前記入賞検出手段により検出された入賞を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＤ１。
【１０１２７】
遊技機ＣＤ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段によって、記憶手段には、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、入賞検出手段により入賞が検出された入賞口を示す情報が、累積して記憶される。そして、この情報に基づく信号が出力される。出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数や、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数を算出でき、これらの数から役物比率を解析することができる。そして、役物比率に不審な変化が認められる場合、入賞が検出された入賞口を示す情報に基づいて、その原因を深く探ることができる。よって、役物比率に基づく不正行為の発見をより確実に行うことができるという効果がある。
【１０１２８】
遊技機ＣＤ１において、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＤ２。
【１０１２９】
遊技機ＣＤ１によれば、遊技機ＣＤ２のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させた第２記憶手段に記憶された情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。
【１０１３０】
遊技機ＣＤ２において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＤ３。

【１０１３１】
遊技機ＣＤ３によれば、遊技機ＣＤ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。
【１０１３２】
遊技機ＣＤ１からＣＤ３のいずれかにおいて、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＤ４。
【１０１３３】
遊技機ＣＤ４によれば、遊技機ＣＤ１からＣＤ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。
【１０１３４】
遊技機ＣＤ１からＣＤ４のいずれかにおいて、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機ＣＤ５。
【１０１３５】
遊技機ＣＤ５によれば、遊技機ＣＤ１からＣＤ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおいて、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがある。これに対し、遊技機ＣＤ５では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。
【１０１３６】
遊技機ＣＤ５において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機ＣＤ６。
【１０１３７】
遊技機ＣＤ６によれば、遊技機ＣＤ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対す

る、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報から、その原因を探ることができるという効果がある。

【１０１３８】

＜ＣＥ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＥ１。

【１０１３９】

遊技機ＣＥ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段により出力された信号を受け取ったものにて役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。

【１０１４０】

遊技機ＣＥ１において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＥ２。

【１０１４１】

遊技機ＣＥ２によれば、遊技機ＣＥ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第２記憶手段に記憶された情報は、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報であるので、その入賞に関する情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。

【１０１４２】

遊技機ＣＥ１又はＣＥ２において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＥ３。
【１０１４３】
遊技機ＣＥ３によれば、遊技機ＣＥ１又はＣＥ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。
【１０１４４】
＜ＣＦ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記情報を、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報として、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＦ１。
【１０１４５】
遊技機ＣＦ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第２記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により、所定の契機がおとずれたことが判断されると、第２記憶手段に記憶された、入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは、入賞検出手段により検出された入賞を、入賞口毎に第２記憶制御手段により計数させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて第２記憶手段に記憶された、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報が、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、記憶手段に累積して記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、記憶手段には、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞した入賞口毎の遊技媒体の総数が記憶されることとなるので、記憶手段に必用な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。さらに、第２記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第２記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。
【１０１４６】

遊技機ＣＦ１において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＦ２。
【１０１４７】
遊技機ＣＦ２によれば、遊技機ＣＦ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。
【１０１４８】
遊技機ＣＦ１又はＣＦ２において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＦ３。
【１０１４９】
遊技機ＣＦ３によれば、遊技機ＣＦ１又はＣＦ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものが、接続した遊技機における、入賞口毎の入賞があった場合に払い出される遊技媒体の数に関する情報を有していなくても、遊技機から出力される入賞に関する情報から役物比率を算出して、解析できるという効果がある。
【１０１５０】
遊技機ＣＦ１からＣＦ３のいずれかにおいて、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段を備え、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記比率算出手段により算出された前記比率を示す信号を出力することを特徴とする遊技機ＣＦ４。
【１０１５１】
遊技機ＣＦ４によれば、遊技機ＣＦ１からＣＦ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この比率算出手段により算出された比率を示す信号が、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号として、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがある。これに対し、遊技機ＣＦ４では、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。
【１０１５２】
遊技機ＣＦ４において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号として、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報を示す信号と、前記比率算出手段により算出され

た前記比率を示す信号とを出力することを特徴とする遊技機ＣＦ５。
【１０１５３】
遊技機ＣＦ５によれば、遊技機ＣＦ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段に累積して記憶された情報として、所定の契機がおとずれてからから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に示す信号と、比率算出手段により算出された、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率を示す信号とが、出力手段により出力される。これにより、出力手段から出力された、前記比率（役物比率）に不審な点があった場合に、あわせて出力された、所定の契機がおとずれてからから次の所定の契機がおとずれるまでに、各入賞口に入賞した入賞口毎の遊技媒体の数から、その原因を探ることができるという効果がある。
【１０１５４】
＜ＣＧ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を入賞口毎に計数し、その入賞口毎に計数した、入賞した遊技媒体の数を示す情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、
その判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率を算出する比率算出手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記比率算出手段により算出された比率を示す情報を、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＧ１。
【１０１５５】
遊技機ＣＧ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、入賞検出手段による検出に基づいて、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数が、第２記憶制御手段によって入賞口毎に計数され、その入賞口毎に計数された、入賞した遊技媒体の数を示す情報が、第２記憶手段に記憶される。所定の契機がおとずれたことが判断手段により判断されると、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率が、比率算出手段により算出される。そして、この算出された比率を示す情報が、記憶制御手段によって、記憶手段に累積して記憶される。これにより、この算出された比率（役物比率）が出力されるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものは、当該比率（役物比率）を算出する必要がなくなり、不正行為の解析を容易にすることができるという効果がある。また、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を算出しようとした場合、不正に又は誤って設定された、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数に基づいて、役物比率が算出されるおそれがあるが、役物比率を比率算出手段により算出して出力するので、正確に役物比率及び連続役物比率を算出できるという効果がある。また役物比率を示す情報を記憶手段に累積して記憶させるので、記憶手段に記憶させる情報量を小さくでき、記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。更に、第２記憶手段も、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報が記憶されるので、第２記憶手段に必要な記憶容量が増大することを抑制できるという効果がある。
【１０１５６】
遊技機ＣＧ１において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２

記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＧ２。
【１０１５７】
遊技機ＣＧ２によれば、遊技機ＣＧ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された、最新の入賞口への入賞を含む、入賞口毎の入賞した遊技媒体の数を示す情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。また、記憶手段に記憶された情報は役物比率であるのに対し、第２記憶手段に記憶された情報は、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに各入賞口に入賞した遊技媒体の数を示す情報であるので、その情報を用いることで、不正行為と疑われる状況の原因をより深く解析できるという効果がある。
【１０１５８】
遊技機ＣＧ１又はＣＧ２において、
前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に前記払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＧ３。
【１０１５９】
遊技機ＣＧ３によれば、遊技機ＣＧ１又はＣＧ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号と、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を示すための信号とが出力手段によって出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、役物比率を解析して不正行為が疑われる状況がある場合に、各入賞口において、対応する入賞口への入賞があった場合に払出手段により払い出される遊技媒体の数を参考にして、その状況の原因を探ることができるという効果がある。
【１０１６０】
＜ＣＨ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３のいずれかにおいて、
所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＨ１。
【１０１６１】
遊技機ＣＨ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記

憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、第２記憶手段には、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報のみが記憶されるので、第２記憶手段の記憶容量を小さく抑えることができるという効果がある。

【１０１６２】

遊技機ＣＨ１において、

前記出力手段は、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号と、前記第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号とを少なくとも出力することを特徴とする遊技機ＣＨ２。

【１０１６３】

遊技機ＣＨ２によれば、遊技機ＣＨ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、出力手段により、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号だけでなく、第２記憶手段に記憶された情報に基づく信号も出力される。これにより、記憶手段に記憶された情報に反映されていない、第２記憶手段に記憶された最新の入賞口への入賞に関する情報も出力されるので、最新の入賞状況も含めて、不正行為の有無を判断できるという効果がある。

【１０１６４】

遊技機ＣＨ１又はＣＨ２において、

前記第２記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成されていることを特徴とする遊技機ＣＨ３。

【１０１６５】

遊技機ＣＨ３によれば、遊技機ＣＨ１又はＣＨ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段に記憶された、所定の契機がおとずれてから次の所定の契機がおとずれるまでに入賞検出手段により検出された入賞に関する情報は、電源が断される間も保持される。これにより、電源が断された場合に、第２記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、出力される信号の信頼性を高めることができるという効果がある。

【１０１６６】

＜ＣＩ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、

電源が断されることを検出する電源断検出手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合と、前記電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合とに、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＩ１。

【１０１６７】

遊技機ＣＩ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段

によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。更に、電源断検出手段により、電源が断されることが検出される場合にも、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、さらには、所定の契機がおとずれる前に電源が断される場合にも、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第２記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が失われることを抑制でき、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【１０１６８】

遊技機ＣＩ１において、

電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力を供給可能な電力供給手段を備え、

前記電力供給手段は、少なくとも前記記憶制御手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機ＣＩ２。

【１０１６９】

遊技機ＣＩ２によれば、遊技機ＣＩ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも記憶制御手段には、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。よって、記憶制御手段は、電源断検出手段により電源が断されることが検出された場合に、その電力を用いて、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に確実に記憶させることができるという効果がある。

【１０１７０】

遊技機ＣＩ２において、

前記電力供給手段は、前記第２記憶手段に前記電力を供給することを特徴とする遊技機ＣＩ３。

【１０１７１】

遊技機ＣＩ３によれば、遊技機ＣＩ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶制御手段だけでなく第２記憶手段にも、電源が断された後も少なくとも所定期間の間、電力供給手段によって電力が供給される。これより、第２記憶手段に記憶された状況が消去される前に、確実に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に記憶させることができるという効果がある。

【１０１７２】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記

憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記第２記憶手段は、電源が断される間も記憶された情報を保持可能に構成され、
前記記憶制御手段は、電源が供給された場合と、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることを特徴とする遊技機ＣＩ４。
【１０１７３】
遊技機ＣＩ４によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。第２記憶手段に記憶された情報は、電源が断されている間も保持される。そして、電源が供給された場合と、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合とに、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、電源が供給された場合と、所定の契機がおとずれる毎とに、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、電源が断された場合に、第２記憶手段に記憶され、まだ、記憶手段への記憶に反映されていない入賞に関する情報が、電源供給後に確実に記憶手段に記憶される情報に反映させることができ、第２記憶手段に記憶された情報が失われることを抑制できる。従って、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報出力することができるという効果がある。また、電源が断されることが検出された場合に、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行えば、その記憶手段への情報の記憶の途中で電力供給が途絶えて、第２記憶手段に記憶されたすべての情報を反映して記憶手段への情報の記憶が行えなかったり、記憶手段におかしな情報が記憶されたりする可能性が起こり得るが、電源が供給された場合に、第２記憶手段に記憶された情報に基づいて記憶手段への情報の記憶を行うので、そのような問題が生じることを抑制できるという効果がある。
【１０１７４】
＜ＣＪ群＞
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、
前記所定の契機は、前記遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含む

ことを特徴とする遊技機ＣＪ１。
【１０１７５】
遊技機ＣＪ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が所定数となったことを含むので、所定の遊技媒体が発射された中での払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、多くの遊技媒体が、種々の入賞口に入賞し、払い出しが行われた段階での役物比率を算出できるので、平均化された役物比率を算出できる。従って、正常な遊技における短時間での役物比率の変動を排除できるので、出力手段により出力された信号を受け取ったものにおける不正行為の解析をより容易に行わせることができる。
【１０１７６】
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１のいずれかにおいて、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、
前記所定の契機は、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むことを特徴とする遊技機ＣＪ２。
【１０１７７】
遊技機ＣＪ２によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検

出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、現在の時刻が所定の時刻となったことを含むので、遊技が行われなかった状況下においても所定の時刻の到来によって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。

【１０１７８】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１、ＣＪ２のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機ＣＪ３。

【１０１７９】

遊技機ＣＪ３によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１、ＣＪ２のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、遊技が行われた累計時間が所定時間となったことを含む。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）は、本来的には遊技球の試射試験を１０時間行って算出されるものである。払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を、遊技時間が所定時間となったことを契機として記憶手段へ記憶させる

ことで、本来の定義に近い役物比率を算出できる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、この本来の定義に近い役物比率を用いて解析を行わせることができるという効果がある。

【１０１８０】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ３のいずれかにおいて、

前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、

所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、

前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、

前記所定の契機は、電源が供給された累計時間が、第２の所定時間となったことを含むことを特徴とする遊技機ＣＪ４。

【１０１８１】

遊技機ＣＪ４によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。

【１０１８２】

即ち、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。また、所定の契機には、電源が供給された累計時間が、第２の所定時間となったことを含むので、あまり遊技が行われなかった状況下においても、電源が供給された時間が第２の所定時間となったことによって、確実に、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）を算出することができる。よって、この確実に算出された役物比率によって、出力手段より出力された信号を受け取ったものに対し、確実に不正行為の有無の解析を行わせることができるという効果がある。

【１０１８３】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ４のいずれかにおいて、

遊技の主要な制御を行う主制御手段を備え、

該主制御手段は、遊技の主要な制御を行うための演算を実行する演算手段を備えており、

前記入賞検出手段と、前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入

賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、前記払出手段へ通知する払出数設定手段とは、前記演算手段による演算の実行によって実現され、
前記記憶制御手段と、前記出力手段とは、前記演出手段と別のマイクロチップに設けられており、
該マイクロチップは、
前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を第２記憶手段に記憶させる第２記憶制御手段と、
所定の契機がおとずれたことを判断する判断手段と、を備え、
前記記憶制御手段は、前記判断手段により前記所定の契機がおとずれたと判断された場合に、前記第２記憶手段に記憶された前記入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、前記払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させるものであり、
前記主制御手段は、
前記所定の契機を示した情報を記憶する所定契機情報記憶手段を備え、
前記演算手段は、前記主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理を実行し、
該立ち上げ処理は、前記所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、前記マイクロチップに対し、所定の契機を示す情報を送信するための処理を含むことを特徴とする遊技機ＣＪ５。

【１０１８４】
遊技機ＣＪ５によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の主要な制御を行う主制御手段には、その制御を行うための演算を実行する演算手段が設けられており、入賞検出手段と、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に基づいて払い出す遊技媒体の数を設定し、払出手段へ通知する払出数設定手段とが、演算主手段による演算の実行によって実現される。一方、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、記憶手段に累積して記憶された情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段とは、演算手段と別のマイクロチップに設けられる。これにより、別のマイクロチップを設けるだけで、演算手段により実行される演算の命令（プログラム）を大幅に書き換えることなく、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力することができるという効果がある。

【１０１８５】
また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報に基づく信号を出力するために、演算手段における処理負担の増加を抑制でき、演算手段の処理能力の大部分を、遊技の主要な制御にあてることができるという効果がある。また、マイクロチップでは、第２記憶制御手段によって、入賞検出手段により検出された入賞に関する情報が一旦第２記憶手段に記憶される。そして、判断手段により所定の契機がおとずれたと判断された場合に、第２記憶手段に記憶された入賞検出手段により検出された入賞に関する情報に基づいて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段により記憶手段に累積して記憶される。これにより、まずは第２記憶手段へ入賞検出手段により検出された入賞に関する情報を記憶させることで、入賞口への入賞を取りこぼしくなく、第２記憶手段に記憶される情報に反映させることができる。そして、第２記憶手段に記憶された情報に基づき、所定

の契機がおとずれる毎に、すべての入賞を反映させて、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報を記憶手段に記憶させることができる。よって、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報として、より正確な情報を出力することができるという効果がある。

【１０１８６】

一方、主制御手段には、前記所定の契機が所定契機情報記憶手段に記憶されている。そして、演算手段では、主制御手段に電源が投入された場合に立ち上げ処理が実行され、その立ち上げ処理の中で、所定契機情報記憶手段に記憶された情報に基づいて、所定の契機を示す情報が、マイクロチップへ送信される。ここで、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報の記憶は、その役物比率に関する情報を記憶する記憶手段の記憶容量に物理的な制限もあることから、マイクロチップにて、その記憶の契機を固定してしまうのではなく、遊技機における大当たり確率や確変割合などを考慮したものとなっているのが好ましい。よって、主制御手段に、前記所定の契機を所定契機情報記憶手段に記憶させ、電源が投入される毎に、その所定の契機を示す情報をマイクロチップへ送信することで、マイクロチップでは、遊技機における大当たり確率や確変割合などに合った所定の契機で、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率（役物比率）に関する情報を記憶手段へ記憶させることができるという効果がある。

【１０１８７】

＜ＣＫ群＞

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５のいずれかにおいて、

前記遊技機の遊技状態を示す情報を累積して第３記憶手段に記憶させる第３記憶制御手段を備え、

前記出力手段は、前記第３記憶手段に記憶された前記遊技機の遊技状態を示す情報を出力することを特徴とする遊技機ＣＫ１。

【１０１８８】

遊技機ＣＫ１によれば、遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶制御手段によって、遊技機の遊技状態を示す情報が累積して第３記憶手段に記憶される。その第３記憶手段に記憶された遊技機の遊技状態を示す情報が、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、不正行為が疑われる状況である場合に、遊技機の遊技状態を解析して、その原因を探ることができるという効果がある。

【１０１８９】

遊技機ＣＫ１において、

前記遊技領域の前面を覆う扉枠を備え、

前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、前記扉枠が開放中である状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ２。

【１０１９０】

遊技機ＣＫ２によれば、遊技機ＣＫ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技領域の前面を覆う扉枠が開放中である状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、この扉枠が開放中である状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。

【１０１９１】

遊技機ＣＫ１又はＣＫ２において、
前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技機のエラー状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ３。
【１０１９２】
遊技機ＣＫ３によれば、遊技機ＣＫ１又はＣＫ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技機のエラー状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機のエラー状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。
【１０１９３】
遊技機ＣＫ１からＣＫ３のいずれかにおいて、
前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ４。
【１０１９４】
遊技機ＣＫ４によれば、遊技機ＣＫ１からＣＫ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、遊技者に所定の遊技価値が付与される当たり状態が含まれるので、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、遊技機の当たり状態の発生状況から、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。
【１０１９５】
遊技機ＣＫ１からＣＫ４のいずれかにおいて、
前記第３記憶手段に情報として記憶される前記遊技機の遊技状態は、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態を含むことを特徴とする遊技機ＣＫ５。
【１０１９６】
遊技機ＣＫ５によれば、遊技機ＣＫ１からＣＫ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、第３記憶手段に情報として記憶される遊技機の遊技状態に、所定の時間内に前記入賞検出手段によっていずれかの入賞口に入賞があったことが検出された状態が含まれる。よって、出力手段より出力された信号を受け取ったものは、例えば深夜時間帯といった営業時間外に、入賞があった状態が含まれるか否かから、不正行為が行われた可能性があるか否かを判断できるという効果がある。
【１０１９７】
＜ＣＬ群＞
始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、
遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、
その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、
前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、
その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前

記情報をすべて消去する消去手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＬ１。
【１０１９８】
遊技機ＣＬ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報が、消去手段によりすべて消去される。ここで、当たりとなる確率が変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率が変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、当たりとなる確率が変更された場合に、記憶手段に累積して記憶された情報がすべて消去されることで、当たりとなる確率の変更にともなって、役物比率が変化した影響を記憶手段に残ることを排除できるという効果がある。
【１０１９９】
遊技機ＣＬ１において、
前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ２。
【１０２００】
遊技機ＣＬ２によれば、遊技機ＣＬ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。
【１０２０１】
遊技機ＣＬ２において、
前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ３。
【１０２０２】
遊技機ＣＬ３によれば、遊技機ＣＬ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。
【１０２０３】
遊技機ＣＬ２又はＣＬ３において、
前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行わ

れたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ４。
【１０２０４】
遊技機ＣＬ４によれば、遊技機ＣＬ２又はＣＬ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。
【１０２０５】
遊技機ＣＬ２からＣＬ４のいずれかにおいて、
前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＬ５。
【１０２０６】
遊技機ＣＬ５によれば、遊技機ＣＬ２からＣＬ４の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握できるとともに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。
【１０２０７】
＜ＣＭ群＞
始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、
遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、
その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、
前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、を備え、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報は、前記変更手段により前記確率が変更された場合であっても保持され続けることを特徴とする遊技機ＣＭ１。
【１０２０８】
遊技機ＣＭ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段

により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更された場合であっても記憶手段に記憶された情報はすべて保持され続ける。これにより、当たりとなる確率の変更に伴って、役物比率は変わってくるが、当たりとなる確率が変更される前に、不正があったか否かの解析を行うことができるという効果がある。

【１０２０９】

遊技機ＣＭ１において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ２。

【１０２１０】

遊技機ＣＭ２によれば、遊技機ＣＭ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【１０２１１】

遊技機ＣＭ２において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ３。

【１０２１２】

遊技機ＣＭ３によれば、遊技機ＣＭ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更された日時が容易に把握できるので、それ以降に役物比率が変化した場合、当たりとなる確率の変更に伴うものである可能性があることを、解析のときに容易に判断できるという効果がある。

【１０２１３】

遊技機ＣＭ２又はＣＭ３において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ４。

【１０２１４】

遊技機ＣＭ４によれば、遊技機ＣＭ２又はＣＭ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１０２１５】

遊技機ＣＭ２からＣＭ４のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段

に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＭ５。
【１０２１６】
遊技機ＣＭ５によれば、遊技機ＣＭ２からＣＭ４の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。
【１０２１７】
遊技機ＣＭ１からＣＭ５のいずれかにおいて、
前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を備え、
前記表示手段は、前記変更手段による前記確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された前記情報のみに基づいて、前記役物比率に関わる情報を表示することを特徴とするＣＭ６。
【１０２１８】
遊技機ＣＭ６によれば、遊技機ＣＭ１からＣＭ５の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。このとき、変更手段による確率の変更が行われた場合に、その変更後に記憶された情報のみに基づいて、役物比率に関わる情報が表示される。これにより、この表示手段に表示される役物比率に関わる情報については、当たりの確率の変更に伴う役物比率の変化を排除でき、その当たり確率の変更後の不正行為を容易に発見できるという効果がある。
【１０２１９】
遊技機ＣＭ１からＣＭ６のいずれかにおいて、
前記記憶制御手段は、前記情報を、前記変更手段による変更により設定され得る前記確率毎に分けて、前記記憶手段に累積して記憶させることを特徴とする遊技機ＣＭ７。
【１０２２０】
遊技機ＣＭ７によれば、遊技機ＣＭ１からＣＭ６の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、記憶手段に記憶される情報は、変更手段による変更により設定され得る当たりとなる確率毎に分けて、記憶手段に累積して記憶される。これにより、設定され得る当たりとなる確率毎に、その確率が設定されたときの役物比率を記憶手段に記憶された情報から容易に判断することができる。よって、当たりとなる確率の変更に伴う役物比率の変化と、不正行為に伴う役物比率の変化とを明確に切り替えて解析できるという効果がある。
【１０２２１】
＜ＣＮ群＞
始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、
遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、
その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、

前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、
前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更する変更手段と、
その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に累積して記憶された前記情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去する消去手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＮ１。

【１０２２２】

遊技機ＣＮ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。一方、遊技者に対して有利な遊技価値を付与する契機となる抽選手段の抽選において、当たりとなる確率が変更手段により変更されると、記憶手段に累積して記憶された情報のうち直近に記憶された一部の情報を除いて消去手段により消去される。ここで、当たりとなる確率が変更されると、役物比率も変わってくる。よって、当たりとなる確率が変更される前に記憶手段に累積して記憶された情報がそのまま残っていると、その累積して記憶された情報に基づいて解析できる役物比率の変化が、その当たりとなる確率の変更に伴うものなのか、不正行為によるものなのかが不明となる。これに対し、当たりとなる確率が変更された場合に、記憶手段に累積して記憶された情報が直近に記憶された一部を除いて消去されることで、当たりとなる確率の変更にともなって、役物比率が変化した影響を記憶手段に残ることを極力排除できる一方、当たりとなる確率が変更される前に、不正行為が行われていた可能性があるか否かの解析を可能とすることができるという効果がある。

【１０２２３】

遊技機ＣＮ１において、
前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ２。

【１０２２４】

遊技機ＣＮ２によれば、遊技機ＣＮ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、不正があったか否かの判断の参考とすることができるという効果がある。

【１０２２５】

遊技機ＣＮ２において、
前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ３。

【１０２２６】

遊技機ＣＮ３によれば、遊技機ＣＮ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更

手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、その変更が行われた日時を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更が行われた（即ち、消去が行われた）日時も把握できるので、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１０２２７】

遊技機ＣＮ２又はＣＮ３において、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ４。

【１０２２８】

遊技機ＣＮ４によれば、遊技機ＣＮ２又はＣＮ３の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更後の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更後の当たりとなる確率も把握できるので、その変更後の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１０２２９】

遊技機ＣＮ２からＣＮ４のいずれかにおいて、

前記記憶制御手段は、前記変更手段により前記確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報を、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、前記記憶手段に記憶させるものであることを特徴とする遊技機ＣＮ５。

【１０２３０】

遊技機ＣＮ５によれば、遊技機ＣＮ２からＣＮ４の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、変更手段により当たりとなる確率が変更された場合に、その変更が行われたことを示す情報が、変更前の当たりとなる確率を示す情報とあわせて、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。これにより、当たりとなる確率が変更されたことによって役物比率が変化していることを解析の段階で把握できるとともに、記憶手段に記憶された情報が、当たりとなる確率が変更されたことによって消去されたことを解析の段階で把握でき、さらに、その変更前の当たりとなる確率も把握できるので、その変更前の当たりとなる確率も押さえながら、不正があったか否かの判断をより確実に行うことができるという効果がある。

【１０２３１】

＜ＣＯ群＞

始動条件の成立に基づいて当たりの抽選を行う抽選手段を備え、抽選手段による抽選の結果が当たりであることを契機として遊技者に対して有利な遊技価値を付与する遊技機であって、

遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、

その払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率に関係する情報を、記憶手段に累積して記憶させる記憶制御手段と、
前記記憶手段に累積して記憶された前記情報に基づく信号を少なくとも出力する出力手段と、
前記記憶手段に記憶された前記情報に基づいて、役物比率に関わる情報を表示する表示手段と、
前記抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えるモード切替手段と、
そのモード切替手段により前記変更するモードに切り替えられた場合に、前記表示手段に、変更したい前記当たりとなる確率を示す値を表示させる手段と、
前記当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、前記表示手段に表示された変更したい前記当たりとなる確率を、前記当たりとなる確率として設定する設定手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＯ１。
【１０２３２】
遊技機ＣＯ１によれば、遊技に基づいて作動する役物を有する第１入賞口を含む複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、払出手段により払い出された遊技媒体の数に対する、第１入賞口への入賞に基づいて払い出された遊技媒体の数の比率に関係する情報が、記憶制御手段によって記憶手段に記憶される。そして、少なくとも記憶手段に記憶された情報に基づく信号が出力手段によって出力される。これにより、出力された信号に基づいて、入賞口への入賞に伴って払い出された遊技媒体の数のうち、第１入賞口（即ち、役物の作動）によるものの比率である役物比率を解析でき、その役物比率に基づいて不正行為を発見できるという効果がある。また、表示手段には、記憶手段に記憶された情報に基づいて、役物比率に関わる情報が表示されるので、その表示手段の表示を見て、容易に、不正行為が行われたか否かを判断できるという効果がある。一方、モード切替手段によって、抽選手段による抽選において当たりとなる確率を変更するモードに切り替えられると、表示手段には、変更したい当たりとなる確率を示す値が表示される。そして、当たりとなる確率を変更するモードが終了した段階で、表示手段に表示された変更したい当たりとなる確率が、設定手段によって、当たりとなる確率として設定される。これにより、役物比率に関わる情報を表示する表示手段を、当たりとなる確率を変更する場合に変更したい当たりとなる確率を表示する表示手段としても用いることができる。これにより、遊技機に搭載する表示手段の数が増えることを抑制できるという効果がある。
【１０２３３】
（課題２）
以下に示す遊技機ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２は、次の課題を解決するためになされたものである。
【１０２３４】
即ち、遊技を制御する主制御手段において使用されるＲＡＭ（ＲＡＮＤＯＭ　ＡＣＣＥＳＳ　ＭＥＭＲＹ）を、遊技の主な制御を行う処理に使用する第１記憶領域と、その他の処理に使用する第２記憶領域とに分割し、遊技の主な制御で使用する情報が、その他の処理によって破壊されることから保護ように構成された遊技機が知られている（例えば、特許第６１５４８６３号公報）。
【１０２３５】
一方、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対するその他の処理からのより適切な保護が求められている。

【１０２３６】
本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できる遊技機を提供する。
【１０２３７】
（手段及び効果２）
＜ＣＰ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＰ１。
【１０２３８】
遊技機ＣＰ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、退避手段によって、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられのので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができる。よって、第２処理を行っている間、レジスタの内容が退避される所定の領域を明確に避けて第２記憶手段を使用するようにプログラムを組みことで、第１処理で用いられていたレジスタの内容を確実に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。
【１０２３９】
遊技機ＣＰ１において、
前記第２記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第２記憶手段の前記作業領域に設けられた前

記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機ＣＰ２。
【１０２４０】
遊技機ＣＰ２によれば、遊技機ＣＰ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第２記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がる。
【１０２４１】
遊技機ＣＰ２において、
前記演算手段は、
予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、
そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第２記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＰ３。
【１０２４２】
遊技機ＣＰ３によれば、遊技機ＣＰ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第２記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第２記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。
【１０２４３】
遊技機ＣＰ１からＣＰ３のいずれかにおいて、
前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機ＣＰ４。
【１０２４４】
遊技機ＣＰ４によれば、遊技機ＣＰ１からＣＰ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第２処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。
【１０２４５】
遊技機ＣＰ４において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機ＣＰ５。
【１０２４６】
遊技機ＣＰ５によれば、遊技機ＣＰ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジス

タだけを所定の領域へ退避させ、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

【１０２４７】

＜ＣＱ群＞

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、

複数のレジスタと、

前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、

その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、

前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、

前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＱ１。

【１０２４８】

遊技機ＣＱ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容が、退避手段によって第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、一部のレジスタに限定して、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【１０２４９】

遊技機ＣＱ１において、

前記第２記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、

前記退避手段は、前記一部のレジスタの内容を前記第２記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機ＣＱ２。

【１０２５０】

遊技機ＣＱ２によれば、遊技機ＣＱ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算

手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避される一部のレジスタの内容は、第２記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がる。

【１０２５１】

遊技機ＣＱ２において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第２記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＱ３。

【１０２５２】

遊技機ＣＱ３によれば、遊技機ＣＱ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第２記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、一部のレジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第２記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

【１０２５３】

遊技機ＣＱ１からＣＱ３のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機ＣＱ４。

【１０２５４】

遊技機ＣＱ４によれば、遊技機ＣＱ１からＣＱ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含む一部のレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第２処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【１０２５５】

遊技機ＣＱ４において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記一部のレジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機ＣＱ５。

【１０２５６】

遊技機ＣＱ５によれば、遊技機ＣＱ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタが、一部のレジスタとして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

【１０２５７】
＜ＣＲ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＲ１。
【１０２５８】
遊技機ＣＲ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が、レジスタ毎に個別の命令で、退避手段によって第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、その他の処理から適切に保護できる。また、レジスタ毎に個別の命令で、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。
【１０２５９】
遊技機ＣＲ１において、
前記第２記憶手段は、前記演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、前記演算手段への命令に基づいて使用される情報を格納する作業領域とを備え、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を前記第２記憶手段の前記作業領域に設けられた前記所定の領域へ退避することを特徴とする遊技機ＣＲ２。
【１０２６０】
遊技機ＣＲ２によれば、遊技機ＣＲ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２記憶手段には、演算手段への命令に基づいて情報をスタックするスタック領域と、演算手段への演算に基づいて使用される情報を格納する作業領域とが設けられており、退避手段により退避されるレジスタの内容は、第２記憶手段の作業領域に設けられた所定の領域

に退避される。よって、スタック領域に必要な容量を少なくし、作業領域の容量を大きく確保できるという効果がる。

【１０２６１】

遊技機ＣＲ２において、

前記演算手段は、

予め前記スタック領域の範囲を指定するスタック領域指定手段と、

そのスタック領域指定手段により指定された範囲を超えて、前記スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた前記第２記憶手段に記憶された情報をすべてクリアする記憶クリア手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＲ３。

【１０２６２】

遊技機ＣＲ３によれば、遊技機ＣＲ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段は、スタック領域指定手段により、予めスタック領域の範囲を指定する。一方、その指定された範囲を超えて、スタック領域に情報がスタックされた場合に、少なくともそのスタック領域が設けられた第２記憶手段に記憶された情報が、記憶クリア手段によってクリアされる。ここで、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容は、スタック領域ではなく作業領域に、退避手段によって退避させられる。よって、その退避によって、スタック領域において指定された範囲を超えて情報がスタックされることを抑制でき、従って、第２記憶手段に記憶された情報がすべてクリアされる可能性を抑制できるという効果がある。

【１０２６３】

遊技機ＣＲ１からＣＲ３のいずれかにおいて、

前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むことを特徴とする遊技機ＣＲ４。

【１０２６４】

遊技機ＣＲ４によれば、遊技機ＣＲ１からＣＲ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタを含むレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、第２処理を実行することによって使用されるレジスタは、所定の領域へ退避させた内容に基づいて、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができる。

【１０２６５】

遊技機ＣＲ４において、前記退避手段により前記所定の領域へ内容が退避される前記レジスタは、前記演算処理が前記第２処理を実行する場合に使用されるレジスタであることを特徴とする遊技機ＣＲ５。

【１０２６６】

遊技機ＣＲ５によれば、遊技機ＣＲ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算処理が第２処理を実行する場合に使用されるレジスタが、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、退避手段によって、第２記憶手段の所定の領域へ退避される。これにより、必要最低限のレジスタだけを所定の領域へ退避させ、第２の処理を実行する直前の内容に、確実に復帰させることができるという効果がある。

【１０２６７】

＜ＣＳ群＞

遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、

前記主制御手段は、

演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により役物比率に関する第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、前記レジスタの内容を第２記憶手段の所定の領域へ退避させる退避手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記第２記憶手段の前記所定の領域に退避された前記レジスタの内容を、対応するレジスタに復帰させる復帰手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＳ１。
【１０２６８】
遊技機ＣＳ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により役物比率に関する第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、レジスタの内容が退避手段によって第２記憶手段の所定の領域へ退避させられる。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第２記憶手段の所定の領域に退避されたレジスタの内容が、復帰手段によって、対応するレジスタに復帰させられる。これにより、このレジスタに記憶される情報についても、遊技の主な制御を行う処理で使用される情報に対して、役物比率に関する処理から適切に保護できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。
【１０２６９】
遊技機ＣＳ１において、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機ＣＳ２。
【１０２７０】
遊技機ＣＳ２によれば、遊技機ＣＳ１の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタの内容が、ロード命令又はストア命令にて第２記憶手段の所定の領域へ退避させられるので、スタック領域へ退避させる場合と比して、退避される場所を所定の領域に固定させることができるという効果がある。
【１０２７１】
遊技機ＣＳ１又はＣＳ２において、
前記退避手段は、前記複数のレジスタのうち一部のレジスタの内容を第２記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機ＣＳ３。
【１０２７２】
遊技機ＣＳ３によれば、遊技機ＣＳ１又はＣＳ２の奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、一部のレジスタに限定して、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、レジスタの内容の退避に必要な記憶容量を低く抑えることができ、メモリの容量を小さくしたり、他の情報等を記憶させる領域を大きくしたりすることができるという効果がある。
【１０２７３】

遊技機ＣＳ１からＣＳ３のいずれかにおいて、
前記退避手段は、前記レジスタの内容を、レジスタ毎に個別の命令で第２記憶手段の所定の領域へ退避させることを特徴とする遊技機ＣＳ４。
【１０２７４】
遊技機ＣＳ４によれば、遊技機ＣＳ１からＣＳ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果がある。即ち、レジスタ毎に個別の命令で、第２記憶手段の所定の領域へ退避させるので、遊技の主な制御を行う遊技処理が、その他の処理に影響を受けないことを担保するために退避が必要なレジスタのみを個々に指定して、その退避を行わせることができるという効果がある。
【１０２７５】
＜ＣＴ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
スタックポインタと、を備え、
前記第２の処理は、前記第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものであり、
前記主制御手段は、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記スタックポインタを固定の値に設定するスタックポインタ設定手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＴ１。
【１０２７６】
遊技機ＣＴ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。ここで、第２の処理は、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより実行されるものである。そして、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、スタックポインタ設定手段によって、スタックポインタが固定の値に設定される。第２の処理は、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムであるため、その第２の処理の実行が開始されるときに、第１の処理においてスタックされた情報の数は、常に一定である。そこで、そのスタックされた情報の数に基づく固定の値を、第２の処理を実行している段階から第１の処理を実行する段階に戻るときにスタックポインタに設定するだけで、再び実行される第１の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができる。よって、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、第１処理にて使用される第１記憶手段に設けられたスタックエリアを指し示すスタックポインタの値を退避させておく必要がないため、その退避のために記憶容量が増加することを抑制できる。よって、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。
【１０２７７】

遊技機ＣＴ１において、
前記演算手段は、メイン処理と、該メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、前記ループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とを実行するものであり、
前記第１の処理及び第２の処理は、前記タイマ割込処理の中で実行される処理であることを特徴とする遊技機ＣＴ２。
【１０２７８】
遊技機ＣＴ２によれば、遊技機ＣＴ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、メイン処理と、メイン処理の中で実行されるループ処理と、所定時間毎に発生するタイマ割込みが検出された場合に、そのループ処理の所定の位置で実行されるタイマ割込処理とが、演算手段によって実行される。そして、第１の処理及び第２の処理は、タイマ割込処理の中で実行される。これにより、第１の処理の所定の位置で読み出されるプログラムにより、第２の処理の実行が開始されるときに、第１の処理においてスタックされた情報の数は、必ず固定の数となる。よって、その固定の数に基づく固定の値を、第２の処理を実行している段階から第１の処理を実行する段階に戻るときにスタックポインタに設定するだけで、再び実行される第１の処理において、スタックされた情報を確実に読み出すことができるという効果がある。
【１０２７９】
＜ＣＵ群＞
遊技を制御する主制御手段を備えた遊技機において、
前記主制御手段は、
演算を行う演算手段と、
複数のレジスタと、
前記演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に使用される第１情報を読み書き可能に記憶する第１記憶手段と、
その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、前記演算手段により前記第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報を読み書き可能に記憶する第２記憶手段と、
前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶された前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶される前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、所定のレジスタに固定値を格納する第１固定値格納手段と、
前記演算手段が前記第２記憶手段に記憶された前記第２情報を使用して前記第２の処理を実行している段階から、前記演算手段が前記第１記憶手段に記憶される前記第１情報を使用して前記第１の処理を実行する段階に戻る場合に、前記所定のレジスタに前記固定値を格納する第２固定値格納手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＵ１。
【１０２８０】
遊技機ＣＵ１によれば、遊技を制御する主制御手段が設けられている。その主制御手段では、演算を行う演算手段により遊技の主な制御を行う第１の処理が実行される場合に、その第１の処理の実行に使用される第１情報が読み書き可能に第１記憶手段に記憶される。また、その第１記憶手段とは記憶領域が異なり、演算手段により第１の処理とは異なる第２の処理が実行される場合に使用される第２情報が、読み書き可能に第２記憶手段に記憶される。そして、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行する場合に、第１固定値格納手段により所定のレジスタに固定値が格納される。一方、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻る場合に、第１固定値格納手段により固定値が格納された所定のレジスタに対し、その固定値が第２固定値格納手段によって格納される。これにより、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している

段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻るときとで、レジスタの内容を一見して同一とすることができる。よって、遊技の主な制御を行う第１の処理が、間で実行された第２の処理に影響を受けないことを確実に担保できる。従って、遊技の主な制御で使用される情報を好適に保護できるという効果がある。

【１０２８１】

遊技機ＣＵ１において、

前記固定値は０であることを特徴とする遊技機ＣＵ２。

【１０２８２】

遊技機ＣＵ２によれば、遊技機ＣＵ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、演算手段が第１記憶手段に記憶された第１情報を使用して第１の処理を実行している段階から、演算手段が第２記憶手段に記憶される第２情報を使用して第２の処理を実行する段階へ移行するときと、演算手段が第２記憶手段に記憶された第２情報を使用して第２の処理を実行している段階から、演算手段が第１記憶手段に記憶される第１情報を使用して第１の処理を実行する段階に戻るときとで、所定のレジスタの固定値として０が格納される。これにより、この所定のレジスタが一見して０にクリアされたものであることを把握できる。

（課題３）

以下に示す遊技機ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６は、次の課題を解決するためになされたものである。

【１０２８３】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。

【１０２８４】

さて、不正行為者の中には、所定の入賞口への遊技媒体の入賞をしにくくしたり、逆に所定の入賞口へ遊技媒体が入賞しやすくなるように誘導したりするものがいる。しかしながら、このような不正行為を発見する対応が不十分であった。

【１０２８５】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の発見を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

（手段及び効果３）

＜ＣＶ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

その遊技性能情報表示手段において正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示を所定期間行わせる確認用表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＶ１。

【１０２８６】

遊技機ＣＶ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けら

れている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。その遊技性能表示手段に対しては、正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が、確認用表示手段によって所定期間行われる。この確認用表示によって、遊技性能表示手段において正常な表示が可能か否かを確認できるので、遊技性能表示手段に表示された遊技性能情報が正常なものか否かを判断できる。これにより、正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１０２８７】

遊技機ＣＶ１において、

前記確認用表示手段は、電源が投入された場合に前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機ＣＶ２。

【１０２８８】

遊技機ＣＶ２によれば、遊技機ＣＶ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、電源が投入された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、電源を投入する度に、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できるので、より精度よく正常と判断される遊技性能情報に基づいて、不正行為の有無を判定できるという効果がある。

【１０２８９】

遊技機ＣＶ１において、

前記確認用表示手段は、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機ＣＶ３。

【１０２９０】

遊技機ＣＶ３によれば、遊技機ＣＶ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定の操作手段に対して所定の操作があった場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、所定の操作手段に対して所定の操作を行えば、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、その判断を行いときに、所定の操作手段に対して所定の操作を行うことで、当該判断が行えるので、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１０２９１】

遊技機ＣＶ１において、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段を備え、

前記確認用表示手段は、前記新規立上げ期間である場合に、前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に所定期間行わせることを特徴とする遊技機ＣＶ４。

【１０２９２】

遊技機ＣＶ４によれば、遊技機ＣＶ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特定手段によって、遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合に、遊技性能表示手段に対して正常な表示が可能か否かを確認するための確認用表示が確認用表示手段によって所定期間行われる。これにより、少なくとも遊技機が新規立上げ期間であるときには、遊技性能表示手段の表示が正常か否かを判断できる。よって、遊技性能表示手段の表示が正常に行えない遊技機の出荷を抑えることができるという効果がある。

【１０２９３】

遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかにおいて、

前記所定時間中は、遊技の進行を停止する停止手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＶ５。

【１０２９４】

遊技機ＣＶ５によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかの奏する効果に加え、前記確

認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中は、遊技の進行が停止手段によって停止されるので、遊技性能表示手段に確認用表示が行われて、遊技性能情報が非表示の間、不正行為があるか否かの判断ができないまま遊技が進行してしまうことを抑制できるという効果がある。

【１０２９５】

遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかにおいて、

前記所定時間中も遊技の進行を継続することを特徴とする遊技機ＣＶ６。

【１０２９６】

遊技機ＣＶ６によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ４のいずれかの奏する効果に加え、前記確認用表示手段により前記確認用表示を前記遊技性能情報表示手段に行わせている所定期間中も、遊技の進行が継続されるので、確認用表示が遊技性能情報表示手段に表示されることで、遊技が待たされることを抑制できるという効果がある。

【１０２９７】

遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示であることを特徴とする遊技機ＣＶ７。

【１０２９８】

遊技機ＣＶ７によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【１０２９９】

遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかにおいて、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記確認用表示は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示であることを特徴とする遊技機ＣＶ８。

【１０３００】

遊技機ＣＶ８によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、確認用表示は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点滅させた表示である。これにより、全てのセグメントが正常に点灯及び消灯できるかを確認でき、遊技性能情報表示手段の表示が正常に行われるか否かを容易に判断できるという効果がある。

【１０３０１】

遊技機ＣＶ１からＣＶ８のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機ＣＶ９。

【１０３０２】

遊技機ＣＶ９によれば、遊技機ＣＶ１からＣＶ８のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であ

るベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１０３０３】

＜ＣＷ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、

該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、

前記遊技機が新規立上げ期間であることを特定するための新規立上げ特定手段と、

前記新規立上げ特定手段により前記新規立上げ期間であることが特定される場合に、通常時とは異なる特殊表示態様で、前記遊技性能情報表示手段を表示させる特殊表示態様表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＷ１。

【１０３０４】

遊技機ＣＷ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。一方、新規立上特定手段により遊技機が新規立上げ期間であることが特定された場合、特殊表示態様表示手段によって、通常時とは異なる特殊表示態様で、遊技性能情報表示手段の表示が行われる。これにより、その特殊表示態様で表示された遊技性能情報表示手段から、現在新規立上げ期間中であることを示すことができ、不正行為の判断が可能な情報を有していないことを示すことができるという効果がある。

【１０３０５】

遊技機ＣＷ１において、

前記遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

前記特殊表示態様は、前記複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ２。

【１０３０６】

遊技機ＣＷ２によれば、遊技機ＣＷ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。そして、特殊表示態様は、その複数のセグメント表示器の全てのセグメントを点灯又は点滅させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段において、複数のセグメント表示器の全てのセグメントが点灯又は点滅されることで、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。

【１０３０７】

遊技機ＣＷ１又はＣＷ２において、

前記遊技性能情報表示手段は、

複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、

一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、
前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ３。
【１０３０８】
遊技機ＣＷ３によれば、遊技機ＣＷ１又はＣＷ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報とは異なる情報が点灯又は点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効果がある。
【１０３０９】
遊技機ＣＷ３において、
前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ４。
【１０３１０】
遊技機ＣＷ４によれば、遊技機ＣＷ３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、リアルタイムに計測された遊技性能を示す遊技性能情報を点灯又は点滅表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能を計測できないものの、リアルタイムに計測された遊技性能を示す情報を参考として示すことができるという効果がある。
【１０３１１】
前記遊技性能情報表示手段は、
複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、
一部のセグメント表示器は、前記遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、前記一部のセグメント表示器に表示された前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものであり、
前記特殊表示態様は、前記他のセグメント表示器において、前記遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ５。
【１０３１２】
遊技機ＣＷ５によれば、遊技機ＣＷ１又はＣＷ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を複数備え、各セグメント表示器に対して、個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものである。また、一部のセグメント表示器は、遊技性能情報を表示するために用いられ、他のセグメント表示器は、一部のセグメント表示器に表示された遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を表示するために用いられるものである。そして、特殊表示態様は、他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報を点滅表示させた表示態様である。これにより、遊技性能情報表示手段の他のセグメント表示器において、遊技性能情報の種別を識別するための識別情報が点滅表示されると、現在新規立上げ期間中であることを容易に示すことができるという効

果がある。
【１０３１３】
遊技機ＣＷ５において、
前記特殊表示態様は、前記一部のセグメント表示器において、前記遊技性能情報とは異なる情報を点灯表示させた表示態様であることを特徴とする遊技機ＣＷ６。
【１０３１４】
遊技機ＣＷ６によれば、遊技機ＣＷ５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、特殊表示態様は、一部のセグメント表示器において、遊技性能情報とは異なる情報を点灯表示させた表示態様である。これにより、新規立上げ期間中であるため、当該遊技機の正規な遊技性能が計測できていないことを、明確に示すことができるという効果がある。
【１０３１５】
遊技機ＣＷ１からＣＷ６のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機ＣＷ７。
【１０３１６】
遊技機ＣＷ７によれば、遊技機ＣＷ１からＣＷ６のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。
【１０３１７】
＜ＣＸ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、
所定期間毎に、その所定期間の間、該遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得する遊技性能情報取得手段と、
複数の所定期間に対して、前記遊技性能取得手段により取得された遊技性能情報を各々記憶する遊技性能情報記憶手段と、
その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段と、を備えることを特徴とする遊技機ＣＸ１。
【１０３１８】
遊技機ＣＸ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。ここで、所定期間毎に、その所定期間の間、そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報取得手段により取得され、その各々の遊技性能情報が遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶され、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、複数の所定期間における遊技性能情報が示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に行えるようになり、また、その不正行為があった時期もある程度予測可能とすることができる。よって、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。
【１０３１９】
遊技機ＣＸ１において、

前記遊技性能取得手段は、前記所定期間の途中でリアルタイムに前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を取得し、
前記遊技性能情報記憶手段は、そのリアルタイムに取得された前記遊技性能情報を記憶するものであり、
前記遊技性情報表示手段は、前記遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、前記リアルタイムに取得された前記遊技性能情報を表示することを特徴とする遊技機ＣＸ２。
【１０３２０】
遊技機ＣＸ２によれば、遊技機ＣＸ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能取得手段によって、所定期間の途中でリアルタイムに遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が取得され、そのリアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報記憶手段に記憶される。そして、その遊技性能情報記憶手段に記憶された、複数の所定期間に対して取得された遊技性能情報とあわせて、リアルタイムに取得された遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、リアルタイムに取得される遊技性能情報も示されるので、不正行為があったか否かの判断をより正確に行うことができるという効果がある。
【１０３２１】
遊技機ＣＸ１において、
前記遊技性能情報記憶手段は、
前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、
前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアと、を少なくとも備え、
前記所定期間が経過した場合に、前記第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第２記憶エリアへシフトさせ、前記遊技性能取得手段により取得された前記所定期間の間、前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を前記第１記憶エリアに記憶させることを特徴とする遊技機ＣＸ３。
【１０３２２】
遊技機ＣＸ３によれば、遊技機ＣＸ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場合に、第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第２記憶エリアへシフトされ、遊技性能取得手段により取得されたその所定期間の間、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が第１記憶エリアに記憶される。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。
【１０３２３】
遊技機ＣＸ２において、
前記遊技性能情報記憶手段は、
前記遊技性能取得手段により、前記所定期間の途中でリアルタイムに取得される前記遊技性能情報を上書きにより記憶する第０記憶エリアと、
前回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、
前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアと、を少なくとも備え、
前記所定期間が経過した場合に、前記第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第２記憶エリアへシフトさせ、前記第０記憶エリアに記憶された遊技性能情報を前記第１１記憶エリアへシフトさせることを特徴とする遊技機ＣＸ４。
【１０３２４】
遊技機ＣＸ４によれば、遊技機ＣＸ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報記憶手段には、遊技性能取得手段により、所定期間の途中でリアルタイムに取得される遊技性能情報を上書きにより記憶する第０記憶エリアと、前回の所定期間におけ

る遊技性能情報を記憶する第１記憶エリアと、前々回の所定期間における遊技性能情報を記憶する第２記憶エリアとが、少なくとも設けられている。そして、所定期間が経過した場合に、第１記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第２記憶エリアへシフトされ、第０記憶エリアに記憶された遊技性能情報が第１記憶エリアへシフトされる。これにより、所定期間が経過するごとに、新たに取得された遊技性能情報が、最も古く取得された遊技性能情報に代えて、遊技性能情報記憶手段に記憶され、遊技性能情報表示手段に表示される。よって、新しい遊技性能情報に基づいて、不正行為があったか否かの判断をより行うことができるという効果がある。また、所定期間が経過したときに第０記憶エリアに記憶された遊技性能情報は、その所定期間における遊技性能情報となる。それを、第１記憶エリアにそのままシフトさせることで、容易に、第１記憶エリアに、前回の所定期間における遊技性能情報を記憶させることができるという効果がある。

【１０３２５】

遊技機ＣＸ３又はＣＸ４において、

前記遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトを、ＬＤＩＲ命令を用いて実行するシフト処理手段を備えることを特徴とする遊技機ＣＸ５。

【１０３２６】

遊技機ＣＸ５によれば、遊技機ＣＸ３又はＣＸ４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、シフト処理手段により、ＬＤＩＲ命令によって、遊技性能情報記憶手段における各記憶エリア間の遊技性能情報のシフトが行われる。これにより、一つの命令で容易にシフト処理を実行できるという効果がある。

【１０３２７】

遊技機ＣＸ１からＣＸ５のいずれかにおいて、前記遊技性能情報表示手段に表示される前記遊技性能情報は、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値であることを特徴とする遊技機ＣＸ６。

【１０３２８】

遊技機ＣＸ６によれば、遊技機ＣＸ１からＣＸ５のいずれかの奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技性能情報表示手段には、遊技性能情報として、遊技領域へ発射された遊技媒体の数が１００に対して、遊技状態が通常時に払い出された遊技媒体の数であるベース値が表示される。これにより、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。

【１０３２９】

（課題４）

以下に示す遊技機ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３は、次の課題を解決するためになされたものである。

【１０３３０】

従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。

【１０３３１】

このような遊技に対して、不正行為を働く者がいる。しかしながら、このような不正行為を抑制する対応が不十分であった。

【１０３３２】

本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為の抑制を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０３３３】

（手段及び効果４）

＜ア群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、
前記遊技性能情報表示手段は、
前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第１表示手段と、
前記第１表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第２表示手段と、
前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に前記第２表示手段の表示を非表示とする手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア１。

【１０３３４】

遊技機ア１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第１表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第２表示手段に、第１表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第１表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第２表示手段の表示が非表示であることを見て、第１表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報外情報であることを明確に把握できるという効果がある。

【１０３３５】

遊技機ア１において、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア２。

【１０３３６】

遊技機ア２によれば、遊技機ア１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第１表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第２表示手段の表示が非表示であることを見て、第１表示手段に表示される表示内容が、変更手段により変更される確率のレベルであることを明確に把握できるという効果がある。

【１０３３７】

遊技機ア１又はア２において、
エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、
前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、
前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ア３。

【１０３３８】

遊技機ア３によれば、遊技機ア１又はア２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第１表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、第２表示手段の表示が非表示であることを見て、第１表示手段に表示される表示内容が、エラー種別の履歴であることを明確に把握できるという効果がある。

【１０３３９】

遊技機ア１からア３のいずれかにおいて、
前記第２表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備え、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報を表示するものであり、
前記第２表示手段の前記表示を非表示とする手段は、セグメント表示器の全てのセグメントを消灯させるものであることを特徴とする遊技機ア４。

【１０３４０】

遊技機ア４によれば、遊技機ア１からア３のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第２表示手段は、複数のセグメントで構成されたセグメント表示器を備えており、セグメント表示器に対して個々のセグメントを点灯、点滅又は消灯させることによって情報が表示される。そして、第１表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第２表示手段のセグメント表示器の全てのセグメントが消灯されて、第２表示手段の表示が非表示とされる。これにより、簡単な制御でその非表示を行うことができるという効果がある。

【１０３４１】

遊技機ア１からア４のいずれかにおいて、
前記第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、
前記遊技機は、
前記第１表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機ア３。

【１０３４２】

遊技機ア５によれば、遊技機ア１からア４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成されており、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によっても、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【１０３４３】

遊技機ア５において、
前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機ア６。

【１０３４４】
遊技機ア６によれば、遊技機ア５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１０３４５】
遊技機ア５又はア６において、
前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、
前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機ア７。
【１０３４６】
遊技機ア７によれば、遊技機ア５又はア６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１０３４７】
遊技機ア５又はア６において、
前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、
前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ア８。
【１０３４８】
遊技機ア８によれば、遊技機ア５又はア６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１０３４９】
遊技機ア５又はア６において、
前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、
前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機ア９。
【１０３５０】
遊技機ア９によれば、遊技機ア５又はア６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１０３５１】
＜イ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、
前記遊技性能情報表示手段は、

前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第１表示手段と、
前記第１表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第２表示手段と、を備え、
前記第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成され、
前記遊技機は、
前記第１表示手段に前記遊技性能外情報を表示する場合は、前記複数の桁のうち一部の桁を使用して前記確率のレベルを表示し、前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段を備えることを特徴とする遊技機イ１。
【１０３５２】
遊技機イ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第１表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第２表示手段に、第１表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。第１表示手段は、複数の桁を表示可能に構成されており、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかを明確に判断できるという効果がある。
【１０３５３】
遊技機イ１において、
前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示する場合は、前記複数の桁を全て使用して前記遊技性能情報を表示する手段を備えることを特徴とする遊技機イ２。
【１０３５４】
遊技機イ２によれば、遊技機イ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能情報を表示する場合は、複数の桁を全て使用して遊技性能情報が表示される。これにより、前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１０３５５】
遊技機イ１又はイ２において、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機イ３。
【１０３５６】
遊技機イ３によれば、遊技機イ１又はイ２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御

手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第１表示手段に確率のレベルを表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、確率のレベルであるのかを明確に判断できるという効果がある。

【１０３５７】

遊技機イ１からイ３のいずれかにおいて、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機イ４。

【１０３５８】

遊技機イ４によれば、遊技機イ１からイ３のいずれかが奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第１表示手段にエラー種別の履歴を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用してエラー種別の履歴が表示され、残りの桁の表示は、遊技性能情報の表示では表示されない表示態様で行われる。これにより、第１表示手段における前記残りの桁の表示内容によって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に判断できるという効果がある。

【１０３５９】

遊技機イ１からイ４のいずれかにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、

前記残りの桁の表示を非表示とすることを特徴とする遊技機イ５。

【１０３６０】

遊技機イ５によれば、遊技機イ１からイ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して遊技性能外情報が表示され、残りの桁の表示は、非表示とされる。これにより、前記残りの桁が非表示となることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１０３６１】

遊技機イ１からイ４のいずれかにおいて、

前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、

前記残りの桁を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機イ６。

【１０３６２】

遊技機イ６によれば、遊技機イ１からイ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で固定表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で固定表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１０３６３】

遊技機イ１からイ４のいずれにおいて、
前記残りの桁の表示を、前記遊技性能情報の表示では表示しない表示態様で行う手段は、
前記残りの桁を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機イ７。
【１０３６４】
遊技機イ７によれば、遊技機イ１からイ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、複数の桁のうち一部の桁を使用して確率のレベルが表示され、残りの桁は、所定の表示態様で点滅表示される。これにより、前記残りの桁が所定の表示態様で点滅表示されることによって、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１０３６５】
＜ウ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、その遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報とを切り替えて表示可能な遊技性能情報表示手段と、を備え、
前記遊技性能情報表示手段は、
前記遊技性能情報又は前記遊技性能情報外情報を表示する第１表示手段と、
前記第１表示手段に表示される表示内容を示す識別情報を表示する第２表示手段と、
前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第２表示手段の表示を、前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ１。
【１０３６６】
遊技機ウ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、遊技性能情報表示手段には、表示を切り替えることによって、遊技性能情報以外の遊技性能情報外情報も表示される。ここで、遊技性能情報表示手段の第１表示手段に、遊技性能情報又は遊技性能情報外情報が表示され、第２表示手段に、第１表示手段で表示される表示内容を示す識別情報が表示される。そして、第１表示手段に遊技性能情報外情報が表示される場合には、第２表示手段の表示が、第１表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第２表示手段の表示を見て、第１表示手段に表示される表示内容が遊技性能情報であるのか、遊技性能情報外情報であるのかを明確に把握できるという効果がある。
【１０３６７】
遊技機ウ１において、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
その変更手段により前記所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更される場合に、
前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として確率のレベルを

前記遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ２。

【１０３６８】

遊技機ウ２によれば、遊技機ウ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更される場合には、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段の表示が切り替えられ、遊技性能情報外情報として、確率のレベルが表示される。そして、第１表示手段に確率のレベルが表示される場合には、第２表示手段の表示が、第１表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第２表示手段の表示を見て、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、変更手段により変更される確率のレベルであるのかを明確に把握できるという効果がある。

【１０３６９】

遊技機ウ１又はウ２において、

エラーを検出するエラー検出手段と、

そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、

前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、を備え、

前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報外情報として前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示させる表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機ウ３。

【１０３７０】

遊技機ウ３によれば、遊技機ウ１又はウ２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。また、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、遊技性能情報外情報としてエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。そして、第１表示手段にエラー種別の履歴が表示される場合には、第２表示手段の表示が、第１表示手段に遊技性能情報を表示させた場合では表示されない表示態様で行われる。これにより、第２表示手段の表示を見て、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、エラー種別の履歴であるのかを明確に把握できるという効果がある。

【１０３７１】

遊技機ウ１からウ３のいずれかにおいて、

前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第２表示手段の表示を、前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で行う手段は、その第２の表示手段の表示を所定の表示態様で固定表示することを特徴とする遊技機ウ４。

【１０３７２】

遊技機ウ４によれば、遊技機ウ１からウ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第２表示手段の表示が所定の表示態様で固定表示される。これにより、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。

【１０３７３】

遊技機ウ１からウ３のいずれにおいて、

前記第１表示手段に前記遊技性能情報外情報が表示される場合に、前記第２表示手段の表示を、前記第１表示手段に前記遊技性能情報を表示させた場合では表示しない表示態様で

行う手段は、その第２の表示手段の表示を所定の表示態様で点滅表示することを特徴とする遊技機ウ５。
【１０３７４】
遊技機ウ５によれば、遊技機ウ１からウ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１表示手段に遊技性能外情報を表示する場合は、第２表示手段の表示が所定の表示態様で点滅表示される。これにより、第１表示手段に表示される表示内容が、遊技性能情報であるのか、遊技性能外情報であるのかがより明確に判断できるという効果がある。
【１０３７５】
＜エ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備えた遊技機であって、
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報と、
エラーを検出するエラー検出手段と、
そのエラー検出手段により検出されたエラー種別の履歴を記憶するエラー履歴記憶手段と、
前記エラー種別の履歴の表示を受け付けるエラー履歴表示受付手段と、
前記エラー履歴表示受付手段により前記履歴の表示が受け付けられた場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記エラー種別の履歴を前記エラー履歴記憶手段の記憶に基づいて前記遊技性能情報表示手段に表示する表示制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機エ１。
【１０３７６】
遊技機エ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が、遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、遊技性能情報表示手段に表示された遊技性能情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、エラーがエラー検出手段により検出されると、そのエラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段に記憶される。そして、エラー履歴表示受付手段によりエラー種別の履歴の表示が受け付けられると、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、エラー種別の履歴がエラー履歴記憶手段の記憶に基づいて遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、１つの遊技性能情報表示手段によって、エラー種別の履歴も表示させることができ、エラー種別の履歴からも不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。
【１０３７７】
遊技機エ１において、
前記表示制御手段は、前記エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、前記遊技性能情報表示手段に前記遊技性能情報を表示し続けることを特徴とする遊技機エ２。
【１０３７８】
遊技機エ２によれば、遊技機エ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー検出手段によりエラーが検出された場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段に遊技性能情報が表示し続けられる。よって、不正行為者が、何らかのエラーを故意に発生させても、遊技性能情報表示手段に表示され続ける遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【１０３７９】
遊技機エ１又はエ２において、
前記表示制御手段は、前記エラー履歴表示受付手段による前記履歴の表示の受け付けが終了した場合に、前記遊技性能情報表示手段を切り替えて、前記遊技性能情報を前記遊技性能情報表示手段に表示することを特徴とする遊技機エ３。
【１０３８０】
遊技機エ３によれば、遊技機エ１又はエ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、エラー履歴表示受付手段によるエラー種別の履歴の表示の受け付けが終了した場合に、表示制御手段によって、遊技性能情報表示手段が切り替えられ、再び、遊技性能情報が遊技性能情報表示手段に表示される。これにより、一度エラー種別の履歴を遊技性能情報表示手段に表示させたとしても、再度、遊技性能情報を表示させることもできるので、その遊技性能情報から、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。
【１０３８１】
＜オ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、
その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報のうち、前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去し、前記確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報を保持する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機オ１。
【１０３８２】
遊技機オ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、変更手段により所定の判定において所定の結果となる確率が変更された場合には、記憶制御手段によって、記憶手段に記憶された情報のうち、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報が消去され、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は保持される。よって、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できる。一方で、確率に影響を受けない遊技性能情報に関する情報は、記憶手段に保持されるので、不正

行為者が不正行為の消去を隠蔽するために、前記確率を変更したとしても、記憶手段に保持された遊技性能情報に基づいて、不正行為の発見を確実に行うことができるという効果がある。

【１０３８３】

遊技機オ１において、

前記確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、前記記憶手段の所定領域に記憶されることを特徴とする遊技機オ２。

【１０３８４】

遊技機オ２によれば、遊技機オ１の奏する効果に加え、確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報は、記憶手段の所定領域に記憶されるので、その変更手段により前記確率が変更された場合に、その記憶手段の所定領域をまとめて消去することで、容易に確率に影響を受ける遊技性能情報に関する情報を消去できるという効果がある。

【１０３８５】

＜カ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報を記憶する記憶手段と、

その記憶手段に記憶された情報に基づいて、遊技性能情報に関する情報を出力する出力手段と、

前記判定が所定の結果でない場合に、前記判定が特定の結果であるか否かを判断する特定判断手段と、

その特定判断手段により前記判定が前記特定の結果であると判断された場合に、前記所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口を所定時間だけ開放する開放手段と、

前記所定の判定において前記特定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

その変更手段により前記確率が変更された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消去する記憶制御手段と、を備えることを特徴とする遊技機カ１。

【１０３８６】

遊技機カ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。そのような遊技機において実行された遊技の性能を示す複数の遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶され、出力手段により出力される。これにより、出力手段より出力される遊技性能情報に関する情報から、不正行為の発見を好適に行うことができるという効果がある。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、その判定が所定の結果でない場合に、当該判定が特定の結果であるか否かが特定判断手段により判断される。その特定判断手段により前記判定が特定の結果であると判断された場合に、所定の遊技価値は付与せず、通常は閉鎖された一の入賞口が所定時間だけ開放手段により開放される。この開放された入賞口に遊技媒体が入賞すれば、払出手段による遊技媒体の払い出しが行われる。また、所定

の判定において特定の結果となる確率は、変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、その変更手段により前記確率が変更された場合に、記憶手段に記憶された情報を記憶制御手段によって消去される。よって、遊技性能情報に関する情報は、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよい遊技性能情報を出力できるという効果がある。

【１０３８７】

遊技機カ１において、

前記遊技性能情報は、ベース値であることを特徴とする遊技機カ２。

【１０３８８】

遊技機カ２によれば、遊技機カ１の奏する効果に加え、遊技性能情報は、ベース値であるので、ベース値に関する情報が、新たに設定された確率において、その遊技性能情報に関する情報が記憶手段に記憶されるので、精度のよいベース値を出力できるという効果がある。

【１０３８９】

＜キ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、

前記確率のレベルを表示する表示手段と、を備え、

その表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われることを特徴とする遊技機キ１。

【１０３９０】

遊技機キ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。確率のレベルは表示手段に表示される。この表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に限り行われる。これにより、遊技機に設定された確率のレベルは、電源を投入しない限り表示されないので、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることが難しく、不正行為の抑制を好適に行うことができるという効果がある。

【１０３９１】

遊技機キ１において、

前記表示手段は、前記遊技機の背面側に設けられたことを特徴とする遊技機キ２。

【１０３９２】

遊技機キ２によれば、遊技機キ１の奏する効果に加え、表示手段は、遊技機の背面側に設けられたので、遊技機の扉を開放し、遊技機の背面側を露出しない限り、表示手段に表示された確率のレベルを確認できない。よって、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることをより難しくできるという効果がある。

【１０３９３】

遊技機キ２において、
施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、
前記表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも前記扉開放検知手段により前記扉の開放が検知されたことを条件として行われることを特徴とする遊技機キ３。
【１０３９４】
遊技機キ３によれば、遊技機キ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠された遊技機の扉が開錠されて開放されたことが扉開放検知手段により検知される。そして、表示手段における前記確率のレベルの表示は、電源が投入された場合に、少なくとも扉開放検知手段により扉の開放が検知されたことを条件として行われる。扉の開錠は、通常ホール側が管理する鍵によって行われるので、遊技者が遊技機に設定された確率のレベルを知ることをより難しくできるという効果がある。
【１０３９５】
（課題５）
以下に示す遊技機ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２は、次の課題を解決するためになされたものである。
【１０３９６】
従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある（例えば、特開２００３－３４００４６号公報）。
【１０３９７】
このような遊技に対して、当たりとなる確率を変更したいという要望がある。しかしながら、このような当たりとなる確率を変更するための対応が不十分であった。
【１０３９８】
本技術的思想は、上記事情に鑑みてなされたものであり、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１０３９９】
（手段及び効果５）
＜ク群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、
その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、
所定の状態にされることで、前記確率のレベルの変更又は確認を許可する許可手段と、
前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げる第１モード立上手段と、
前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げる第２モード立上手段と

前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記記憶手段に記憶された情報を消去する第３モードで立ち上げる第３モード立上手段と、
前記許可手段が所定の状態になく、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、通常の立ち上げを行う第４モードで立ち上げる第４モード立上手段と、を備えることを特徴とする遊技機ク１。
【１０４００】
遊技機ク１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、遊技の制御に使用する情報は記憶手段に記憶され、電源断される間もその情報が保持可能とされる。その記憶手段に記憶された情報の消去を指示する情報消去指示手段と、所定の状態とされることで、確率のレベルの変更又は確率が許可される許可手段が設けられている。そして、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第１モード立上手段によって、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第２モード立上手段によって、確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第３モード立上手段によって、記憶手段に記憶された情報を消去する第３モードで立ち上げられる。また、許可手段が所定の状態になく、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、第４モード立上手段によって、通常の立ち上げを行う第４モードで立ち上げられる。これにより、情報消去指示手段と、許可手段との操作を組み合わせることで、確率のレベルの変更や確認を行えるモードを含めて、立ち上げモードを分かりやすく設定できるという効果がある。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１０４０１】
遊技機ク１において、
施錠された前記遊技機の扉が開錠されて開放されたことを検知する扉開放検知手段を備え、
第１モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、前記変更手段による前記確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げ、
前記第２モード立上手段は、前記扉開放検知手段により前記扉が開放されたことが検知され、前記許可手段が所定の状態にされ、前記情報消去指示手段により前記情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に、前記確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げることを特徴とする遊技機ク２。
【１０４０２】
（作用効果）
遊技機ク２によれば、遊技機ク１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示があった状態で電源が投入された場合に、第１モード立上手段により、変更手段による確率レベルの変更を可能とする第１モードで立ち上げられる。また、扉開放検知手段により扉が開放されたことが検知され、許可手段が所定の状態にされ、情報消去指示手段により情報の消去の指示がない状態で電源が投入された場合に

、第２モード立上手段により、確率レベルの確認を可能とする第２モードで立ち上げられる。これにより、確率のレベルの変更又は確認は、扉を開放しない限り行われないので、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。
【１０４０３】
遊技機ク１又はク２において、
前記許可手段は、鍵により構成され、前記所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態であることを特徴とする遊技機ク３。
【１０４０４】
遊技機ク３によれば、遊技機ク１又はク２の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、許可手段は、鍵により構成され、所定の状態は、その鍵によって所定位置に回転された状態である。よって、第１モードで立ち上げる場合や、第２モードで立ち上げる場合、その鍵によって許可手段を所定の位置に回転させる必要がある。その鍵はホール側が管理するものであるため、遊技者が、確率のレベルの変更又は確認を行うことを難しくできるという効果がある。
【１０４０５】
＜ケ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
前記確率のレベルが正常か否かを所定のタイミングが到来する毎に確認する確認手段と、
その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機ケ１。
【１０４０６】
遊技機ケ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。また、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定のタイミングが到来する毎に確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、処理実行手段によって所定の処理が実行される。これにより、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを早期に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１０４０７】
遊技機ケ１において、
前記所定のタイミングは、所定時間の経過であることを特徴とする遊技機ケ２。
【１０４０８】
遊技機ケ２によれば、遊技機ケ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって所定時間が経過する毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、それを確実に

発見できるといいう効果がある。
【１０４０９】
遊技機ケ１において、
前記所定のタイミングは、前記始動条件の成立を契機として実行される識別情報の動的表示の開始であることを特徴とする遊技機ケ３。
【１０４１０】
遊技機ケ３によれば、遊技機ケ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常であるか否かが、確認手段によって、識別情報の動的表示の開始毎に確認される。よって、遊技中に何らかの原因で確率のレベルが破壊されてしまった場合に、識別情報の動的表示が開始される前には確実にそれを発見できるといいう効果がある。
【１０４１１】
遊技機ケ１からケ３のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ４。
【１０４１２】
遊技機ケ４によれば、遊技機ケ１からケ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。
【１０４１３】
遊技機ケ１からケ４のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、遊技を停止させるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ５。
【１０４１４】
遊技機ケ５によれば、遊技機ケ１からケ４のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、遊技が停止されるので、遊技者が異常な確率のレベルで遊技することで、不利益を被ることを抑制できるという効果がある。
【１０４１５】
遊技機ケ１からケ５のいずれかにおいて、
前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機ケ６。
【１０４１６】
遊技機ケ６によれば、遊技機ケ１からケ５のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルでの遊技に復帰させることができるという効果がある。
【１０４１７】
＜コ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する変更手段と、
電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、前記確率のレベルが正常か否かを確認する確認手段と、

その確認手段により、前記確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理を実行する処理実行手段と、を備えることを特徴とする遊技機コ１。

【１０４１８】

遊技機コ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更手段によって複数のレベルの中で変更される。そして、電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理の中で、確率のレベルが正常か否かが確認手段によって確認され、確率のレベルが正常でないと確認された場合は、所定の処理が処理実行手段により実行される。これにより、電源が投入された場合に、確率のレベルが破壊されてしまっていた場合に、それを確実に発見でき、何らかの対応を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１０４１９】

遊技機コ１において、

前記所定の処理は、確率のレベルが異常である旨の報知を行うための処理を含むことを特徴とする遊技機コ２。

【１０４２０】

遊技機コ２によれば、遊技機コ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルが異常である旨の報知が行われるので、遊技者やホール側がその状態をすぐに把握できるという効果がある。

【１０４２１】

遊技機コ１又はコ２において、

前記所定の処理は、無限ループさせる処理を含むことを特徴とする遊技機コ３。

【１０４２２】

遊技機コ３によれば、遊技機コ１又はコ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、無限ループされるので、異常な確率のレベルまま、立ち上げ処理が終了し、遊技が行われることを抑制できるという効果がある。

【１０４２３】

遊技機コ１からコ３のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記変更手段によって確率のレベルの変更を行わせるための処理を含むことを特徴とする遊技機コ４。

【１０４２４】

遊技機コ４によれば、遊技機コ１からコ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、変更手段によって確率のレベルの変更が行えるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。

【１０４２５】

遊技機コ１からコ３のいずれかにおいて、

前記所定の処理は、前記確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定するための処理を含むことを特徴とする遊技機コ４。

【１０４２６】

遊技機コ５によれば、遊技機コ１からコ３のいずれかが奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率のレベルが正常でないと確認された場合に、確率のレベルとして、正常なレベルの中の一のレベルに設定されるので、正常な確率のレベルで立ち上げ処理を完了できるという効果がある。

【１０４２７】

＜サ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、
該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することを特徴とする遊技機サ１。
【１０４２８】
遊技機サ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１０４２９】
遊技機サ１において、
前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件が未成立であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ２。
【１０４３０】
遊技機サ２によれば、遊技機サ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件が未成立であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。
【１０４３１】
＜シ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手

段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、
設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、
該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第２の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行することを特徴とする遊技機シ１。
【１０４３２】
遊技機シ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第２の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ、第２の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１０４３３】
遊技機シ１において、
前記立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第２の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を最初から実行するものであることを特徴とする遊技機サ２。
【１０４３４】
遊技機シ２によれば、遊技機シ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第２の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が最初から実行される。これにより、確率レベルを一から設定しなおすことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。
【１０４３５】

＜ス群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、
その変更処理実行手段による処理により前記確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルを記憶するための第１記憶手段と、
前記変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルを記憶するための第２記憶手段とを備えることを特徴とする遊技機ス１。
【１０４３６】
遊技機ス１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。その変更処理実行手段による処理により確率レベルが変更される場合に、元の確率レベルが第１記憶手段に記憶され、変更処理実行手段による処理により変更される確率レベルは第２記憶手段に記憶される。これにより、元の確率レベルが第１記憶手段に記憶され、確率レベルの変更は第２記憶手段を用いて行われるので、変更処理実行手段による処理の実行中に処理が停止した場合に、第１記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１０４３７】
遊技機ス１において、
前記第１記憶手段は、電源が断される間も前記元の確率レベルを記憶し続けることを特徴とする遊技機ス２。
【１０４３８】
遊技機ス２によれば、遊技機ス１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、第１記憶手段に記憶された元の確率レベルは、電源が断される間も保持され続けるので、変更処理実行手段による処理の実行中に電源が断された場合であっても、電源投入後に第１記憶手段に記憶された元の確率レベルから、確率レベルの変更をやり直すことができる。よって、安心して確率レベルの変更を行うことができるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。
【１０４３９】
＜セ群＞
複数の入賞口が設けられた遊技領域と、
遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞

検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、
該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立した場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行するものであり、
前記所定の条件は、第１操作手段が第１状態とされることを含み、
前記第２の所定の条件は、第１操作手段が第１状態とは異なる第２状態とされることを含み、
前記変更処理実行手段は、前記第１操作手段が前記第１状態から前記第２状態へと変化されたことを検出する検出手段を備え、該検出手段により、前記第１操作手段の前記第１状態から前記第２状態への変化が検出された場合に、前記変更された確率レベルを確定するものであることを特徴とする遊技機セ１。

【１０４４０】

遊技機セ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立した場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、そのあとの電源投入時に、第２の所定の条件を成立させた場合であっても確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また所定の条件には、第１操作手段が第１状態とされることを含み、第２の所定の条件は、第１操作手段が第１状態とは異なる第２状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第１操作手段が第１状態から第２状態へと変化されたことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第１操作手段の第１状態から第２状態への変化が検出されると、変更された確率レベルが確定される。ここで、第２の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、変更処理実行手段は、第１操作手段が第２状態となっていることを判断して変更された確率レベルを確定するのではなく、検出手段により、第１操作手段の第１状態から第２状態への変化が検出されたことを契機として変更された確率レベルが確定される。よって、第２の所定の条件に成立によって変更処理実行手段が実行されたとしても、確実に確率レベルの変更を行うことができるという効果がある。

【１０４４１】

遊技機セ１において、
前記第１操作手段は、キーであることを特徴とする遊技機セ２。

【１０４４２】

遊技機セ２によれば、遊技機セ１の奏する効果に加えて、第１操作手段は、キーであるので、キーを第１状態から第２状態へ遷移させるだけで、容易に、確率レベルを確定させることができるという効果がある。

【１０４４３】

＜ソ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

該立ち上げ手段は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機ソ１。

【１０４４４】

遊技機ソ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１０４４５】

遊技機ソ１において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ソ２。

【１０４４６】

遊技機ソ２によれば、遊技機ソ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。

【１０４４７】

＜タ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、
設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、
該立ち上げ手段は、
前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に前記第２の所定の条件が成立している場合であっても、前記変更処理実行手段による処理を実行し、
前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件と前記第２の所定の条件とは異なる第３の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とすることを特徴とする遊技機タ１。

【１０４４８】

遊技機タ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。そして、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、電源が投入された場合に第２の所定の条件が成立している場合であっても、立ち上げ手段によって変更処理実行手段による処理が実行される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合には、たとえ、第２の所定の条件を成立させて電源を投入したとしても、必ず確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。また、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件と第２の所定の条件とは異なる第３の所定の条件が成立している場合には、無限ループ状態とされる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向け、立ち上げ処理にて、変更処理実行手段による処理を実行させることで、確率レベルの変更を行うことができるので、安心して確率レベルの変更を行うことができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１０４４９】

遊技機タ１において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件又は前記第２の所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機タ２。

【１０４５０】

遊技機タ２によれば、遊技機タ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件又は第２の所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件又は第２の所定の条件を成立させて電源を投入すればよいことを容易に把握させることができるという効果がある。

【１０４５１】

＜チ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

前記所定の条件は、第１操作手段が第１状態とされることを含み、

該変更処理実行手段は、前記第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されることを検知する検知手段を備え、前記第１操作手段の前記第２状態から前記第１状態への変化が検出された場合に、前記確率レベルの変更を行うものであり、

前記遊技機は、

前回の前記第１操作手段の状態を記憶するための記憶手段を備え、

前記検知手段は、前記記憶手段に記憶された前回の第１操作手段の状態と、そのときの第１操作手段の状態とを参照して、前記第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたか否かを検知するものであり、

前記記憶手段は、電源が投入されてから初めて前記検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第１操作手段の状態として第１状態が記憶されることを特徴とする遊技機チ１。

【１０４５２】

遊技機チ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、所定の条件には、第１操作手段が第１状態とされることを含んでいる。そして、変更処理実行手段は、第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたことを検出する検出手段を有しており、該検出手段により、第１操作手段の第２状態から第１状態への変化が検出されると、確率のレベルが変更される

。一方、前回の第１操作手段の状態が記憶手段に記憶され、検知手段は、記憶手段に記憶された前回の第１操作手段の状態と、そのときの第１操作手段の状態とを参照して、第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたか否かを検知する。そして、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第１操作手段の状態として第１状態が記憶される。これにより、電源投入時において所定の条件を成立させるために第１操作手段が第１状態とされ、初めて検知手段による検知が行われるまでその第１操作手段が第１状態を継続されていた場合であっても、記憶手段には、電源が投入されてから初めて検知手段による検知が行われるまでの間に、前回の第１操作手段の状態として第１状態が記憶されているので、その初めて行われる検知手段の検知において、第１操作手段が第２状態から第１状態へと変化されたと検知されることを抑制できる。よって、所定の条件を成立させるために第１操作手段を第１状態としても、それに基づいて誤って確率レベルが変更されることを抑制できるので、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１０４５３】

遊技機チ１において、

前記記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なものであり、

前記第１操作手段は、前記第１状態とされたときに前記記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものであることを特徴とする遊技機チ２。

【１０４５４】

遊技機チ２によれば、遊技機チ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段は、遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能なものであり、第１操作手段は、第１状態とされたときに記憶手段に記憶された情報の消去を指示するものである。これにより、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第１操作手段を用いて、確率レベルの変更も行えるので、確率レベルの変更を行うための専用の操作手段を設けることなく、記憶手段に記憶された情報の消去を指示する第１操作手段を用いて、確率レベルの変更も行うことができるという効果がある。

【１０４５５】

＜ツ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、

遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、前記記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とし、

前記遊技機は、

前記無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ１。

【１０４５６】

遊技機ツ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。ここで、立ち上げ手段において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、無限ループ状態とされる。これにより、電源断前に変更された確率レベルが正しく保持されなかったがために、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、無限ループ状態にある場合も、電源断の監視を行う処理は実行される。これにより、電源断に係る処理を正しく行うことで、遊技機の動作がこれ以上おかしくなることを抑制できるという効果がある。

【１０４５７】

遊技機ツ１において、

前記無限ループ状態にある場合も、前記所定の判定に用いる乱数の更新処理を実行する手段を備えることを特徴とする遊技機ツ２。

【１０４５８】

遊技機ツ２によれば、遊技機ツ１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、無限ループ状態にある場合も、所定の判定に用いる乱数の更新処理は実行される。これにより、電源が投入され続けている限り、乱数の更新処理を継続できるという効果がある。

【１０４５９】

遊技機ツ１又はツ２において、

前記立ち上げ手段は、前記無限ループ状態とする場合に前記所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知を行う報知手段を備えることを特徴とする遊技機ツ３。

【１０４６０】

遊技機ツ３によれば、遊技機ツ１又はツ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、立ち上げ手段により無限ループ状態とされる場合に、所定の条件を成立させて電源を投入するよう指示するための報知が報知手段によって行われる。これにより、所定の条件を成立させて電源を投入するよう仕向けることができるという効果がある。

【１０４６１】

＜テ群＞

複数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、

前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、

前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、

始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、

前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、

電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、を備え、

前記立ち上げ手段は、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行とす

るための処理を行い、外部装置に対してその旨を通知する手段を備えることを特徴とする遊技機テ１。
【１０４６２】
遊技機テ１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。この変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。ここで、立ち上げ手段において、所定の状態にあると判断される場合は遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、遊技機が所定の状態にあることにより、異常な確率レベルで遊技が行われることを抑制できる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。一方、外部装置に対してその旨が通知されるので、ホール関係者等は、それに対する何らかの対応を行うことができるという効果がある。
【１０４６３】
遊技機テ１において、
前記所定の状態は、前回電源が断されたときに前記変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している状態であることを特徴とする遊技機テ２。
【１０４６４】
遊技機テ２によれば、遊技機テ１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、電源が投入されたときに所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立している場合には、所定の条件を成立させて電源を投入するように仕向けることができるという効果がある。
【１０４６５】
遊技機テ１又はテ２において、
遊技の制御に使用する情報を記憶し、電源断される間も情報を保持可能な記憶手段と、を備え、
前記所定の状態は、前記記憶手段に記憶された情報に異常がある状態であることを特徴とする遊技機テ３。
【１０４６６】
遊技機テ３によれば、遊技機テ１又はテ２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技の制御に使用する情報は、記憶手段に記憶され、電源断される間も情報を保持される。そして、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合は、遊技に係る制御を非実行とするための処理が行われ、外部装置に対してその旨が通知される。これにより、前回電源が断されたときに変更処理実行手段による処理が実行中である場合において、記憶手段に記憶された情報に異常があると判断される場合には、それに対する何らかの対応を行うように仕向けることができるという効果がある。
【１０４６７】
＜ト群＞
数の入賞口が設けられた遊技領域と、

遊技媒体を前記遊技領域へ発射するための発射手段と、
前記入賞口毎に設けられ、対応する入賞口への前記遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段と、
前記発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが前記入賞検出手段により検出された場合に、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体を払い出す払出手段と、を備え、
始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与する遊技機であって、
前記所定の判定において所定の結果となる確率を複数のレベルの中で変更する処理を実行する変更処理実行手段と、
設定されている前記確率レベルの確認を可能とする処理を実行する確認処理実行手段と、
電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、前記変更処理実行手段による処理を実行し、電源が投入された場合に前記所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、前記確認処理実行手段による処理を実行する立ち上げ手段と、
所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理を行う割込処理手段と、
前記変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、前記確認処理実行手段による処理が実行される間、前記割込みを許可する割込許可手段と、を備えることを特徴とする遊技機ト１。

【１０４６８】

遊技機ト１によれば、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体が発射手段により発射される。各入賞口にはそれぞれ、遊技媒体の入賞を検出する入賞検出手段が設けられている。そして、発射手段により発射された遊技媒体が、いずれかの入賞口に入賞したことが入賞検出手段により検出されると、その遊技媒体の入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が払出手段により払い出される。また、この遊技機は、始動条件の成立を契機として所定の判定を行い、その判定が所定の結果であった場合に遊技者に対して所定の遊技価値を付与するものであり、所定の判定において所定の結果となる確率が変更処理実行手段により実行される処理にて、複数のレベルの中で変更される。また、設定されている確率レベルは、確認処理実行手段により実行される処理にて確認可能となる。ここで、変更処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件が成立していることを条件として、また、確認処理実行手段による処理は、電源が投入された場合に所定の条件とは異なる第２の所定の条件が成立していることを条件として、立ち上げ手段により実行される。また、所定時間毎に発生する割込みに基づいて、少なくとも電源が断されたか否かを監視する処理が、割込処理手段により行われる。そして、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、割込許可手段によって、前記割込みが許可される。これにより、変更処理実行手段による処理が実行される間、及び、確認処理実行手段による処理が実行される間、電源が断されたか否かが監視でき、電源が断された場合に電源断に係る処理を実行できる。よって、再び電源が投入された場合に、変更処理実行手段による処理が実行される間、又は、確認処理実行手段による処理が実行される間に電源が断された状況に対応する処理を実行することができる。よって、確率の変更を好適に行うことが可能な遊技機を提供できるという効果がある。

【１０４６９】

遊技機ト１において、
前記変更処理実行手段による処理が終了し、又は、前記確認処理実行手段による処理が終了する場合に、前記割込みを禁止する割込禁止手段を備えることを特徴とする遊技機ト２。

【１０４７０】

遊技機ト２によれば、遊技機ト１の奏する効果に加えて次の効果を奏する。即ち、変更処理実行手段による処理が終了し、又は、確認処理実行手段による処理が終了する場合に、

割込禁止手段によって前記割込みが禁止される。よって、立ち上げ手段において、不必要に割込処理手段による割込処理が実行されることを抑制できるという効果がある。

【１０４７１】

＜壱群：内枠閉鎖時に設定キーをカバーする保護カバー＞

従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「１」～「６」の６段階）に変更可能に構成されている。

【１０４７２】

この設定手段は、支持体に対して開閉体を閉鎖している場合において、遊技機裏面方向に露出するように設けられ、ホール関係者等により開閉体の施錠が解除されて該開閉体が支持体に対して回動されたとき、支持体の回動に伴って設定手段が遊技機の前面方向に対して露出するように構成されている。このように構成することで、ホール関係者が遊技機の設定内容の変更を行いたい場合に、開閉体を回動させることで、設定変更用の鍵を直ちに設定手段に差し込むことが可能となり、該遊技機の設定変更作業を迅速に行えるように構成されている。

【１０４７３】

また、ホールには、閉鎖された所定の空間に球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメンテナンス作業を行う。

【１０４７４】

しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の１の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体が何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０４７５】

ここで、スロットマシンのように、遊技機の背面側全体を筐体構造で覆い、制御装置のの設定手段に対する遊技機の裏面側からの不正行為を防止する構造も考えれるが、パチンコ機等の遊技機は、スロットマシンと異なり、遊技球の補給を島設備の上方側から行う必要があると共に、排出球（アウト球）の排出を行う必要がある。よって、該遊技機の裏面側を筐体構造で覆ってしまうと、遊技球の補給及び排出に関する煩雑な構造が必要となってしまい、筐体構造と、補給及び排出構造とにより製造コストが増加してしまうおそれがある。

【１０４７６】

また、島設備において、遊技機の左側に隣接して配置されるカードサンド装置との配線接続や、電源との接続配線を考慮した場合、遊技機の裏面構造、特に、遊技機裏面視右側（正面視左側）の構造は、ある程度開放されるように構成されて、上記装置等と簡易に配線接続される構造が望ましい。

【１０４７７】

壱群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０４７８】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア２０３Ｂ）と、
前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７））と、
該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）、を備え、
前記支持体は、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機壱０。

【１０４７９】
遊技機壱０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０４８０】
遊技機壱０において、
前記支持体は、
複数の板体を組み合わせて形成し、
前記保護手段は、
前記板体のいずれか１つ（例えば、右側板１１ｄ）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機壱１。

【１０４８１】
遊技機壱１によれば、遊技機壱０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか１つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０４８２】
なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態

にある梁状のことである。
【１０４８３】
遊技機壱０又は壱１において、
遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該制御手段を収納する収納手段（例えば、基板ボックス１００）と、を備え、
前記設定手段は、
前記制御手段に設けられ、
前記収納手段は、
前記設定手段が位置する設定部（例えば、設定部１００ｄ）と、
該設定部から前記設定手段の一部を前記収納手段の外側に向けて露出する露出部（例えば、設定部１００ｄにおける設定キー５０１の鍵孔が露出する部分）と、
該露出部を前記収納手段の最表面側より前記制御手段側へ凹ませる凹部（例えば、設定部側壁１００ｅ及び設定部底面１００ｆ）と、を備え、
前記保護手段は、
前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部に入り込む突出部（例えば、カバー側突部１７２）、を備えていることを特徴とする遊技機壱２。
【１０４８４】
遊技機壱２によれば、遊技機壱０又は壱１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段により、遊技の制御が行われ、収納手段により、制御手段が収納され、制御手段に設定手段が設けられる。ここで、収納手段に設けられた設定部に設定手段が位置し、露出部により、設定部から設定手段の一部が収納手段の外側に向けて露出され、凹部により、露出部が収納手段の最表面側より制御手段側へ凹んだ位置に形成される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、保護手段に設けられた突出部が、凹部に入り込むように構成される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段が突出部により覆われることで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０４８５】
遊技機壱２において、
前記突出部は、
前記設定手段を囲繞して閉塞するように形成されることを特徴とする遊技機壱３。
【１０４８６】
遊技機壱３によれば、遊技機壱２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、突出部により、設定手段が囲繞して閉塞される。これにより、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、収納手段の凹部に保護手段の突出部が入り込み、収納手段から露出している設定手段を囲繞して閉塞するように突出部で覆うことで、開閉体の施錠時において遊技機裏面側から設定手段全体に対してアクセスし難くすることができる。よって、簡易な構造で設定手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０４８７】
遊技機壱２又は壱３において、
前記凹部は、
前記収納手段の最表面から凹んで形成される凹部側壁（例えば、設定部側壁１００ｅ）と、
該凹部側壁から延設され、前記凹部の底面を構成すると共に、その一部に前記露出部が形成された凹部底面（設定部底面１００ｆ）と、
該凹部底面から前記保護手段側に向けて前記露出部を取り囲むように口字状に突出する凹部側突出部（例えば、ケース側突部１００ｇ）、を備え、
前記突出部は、

前記開閉体が前記支持体に対して施錠されている場合に、前記凹部側壁と前記凹部側突出部とで形成される空間に入り込むことを特徴とする遊技機壱４。
【１０４８８】
遊技機壱４によれば、遊技機壱２又は壱３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、凹部の凹部側壁が、収納手段の最表面から凹んで形成され、同じく凹部部の凹部底面が、凹部側壁から延設され、凹部の底面を構成すると共に、その一部に露出部が形成され、同じく凹部の凹部側突出部が、凹部底面から保護手段側に向けて露出部を取り囲むように口字状に突出される。そして、開閉体が支持体に対して施錠されている場合に、凹部側壁と凹部側突出部とで形成される空間に突出部が入り込むように構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、設定手段の配設部分が、収納手段の凹部側突出部によって閉塞されることで設定手段へアクセス困難にすると共に、更に、収納手段の凹部壁部と保護手段の突出部とにより設定手段へのアクセスを困難にする。このように構成することで、設定手段の防犯性が高まり、針金等が入り込む余地がなくなるので、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０４８９】
遊技機壱２から壱４のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
前記板体に取り付けられる取付部（例えば、カバー取付部１５０）と、
該取付部から遊技機裏面側に延設形成される起立部（例えば、起立部１６０）と、
該起立部から前記設定手段側に延設形成されて、前記突出部が形成されたカバー部（例えば、カバー部１７０）と、を備え、
前記起立部は、
前記保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能な撓み部（例えば、湾曲部１５４）、を備えていることを特徴とする遊技機壱５。
【１０４９０】
遊技機壱５によれば、遊技機壱２から壱４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、取付部により保護手段が板体に取り付けられ、取付部から遊技機裏面側に起立部が延設形成され、起立部から設定手段側にカバー部が延設形成されて、そのカバー部に突出部が形成されている。そして、起立部に設けられた撓み部により、保護手段に対して衝撃が加わった場合に、該衝撃に基づいて撓むことが可能に構成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって収納手段等が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であっても、撓み部が撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。
【１０４９１】
遊技機壱５において、
前記カバー部は、
少なくとも該カバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出する後方突出リブ（例えば、カバー外側リブ１７４）、を備えていることを特徴とする遊技機壱６。
【１０４９２】
遊技機壱６によれば、遊技機壱５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、カバー部の後方突出リブが、少なくともカバー部の外形に沿って、遊技機裏面側に突出される。これにより、後方突出リブにより、カバー部の剛性を高めると共に、遊技機の裏面から針金による不正行為が行われた場合に、該針金がカバー部の裏面側から該カバー部の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が後方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。
【１０４９３】
遊技機壱６において、
前記後方突出リブは、
前記設定手段の遊技機裏面側に設けられることを特徴とする遊技機壱７。
【１０４９４】

遊技機壱７によれば、遊技機壱６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段の遊技機裏面側に後方突出リブが設けられる。これにより、設定手段に対応する位置のカバー部に後方突出リブを形成することで、カバー部に対して穴等を穿設し難くすることができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０４９５】

遊技機壱５から壱７において、

前記起立部は、

少なくとも該起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出する側方突出リブ（例えば、上部外側カバー部１６２Ｂ又は下部外側カバー部１６３Ｂ）、を備えていることを特徴とする遊技機壱８。

【１０４９６】

遊技機壱８によれば、遊技機壱５から壱７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、起立部の側方突出リブが、少なくとも起立部の外形に沿って、遊技機側方側に突出される。これにより、側方突出リブにより、起立部の剛性を高めると共に、遊技機の側方から針金による不正行為が行われた場合に、該針金が起立部の側面側から該起立部の上方又は下方へ向けて伝ってきたときに、針金が側方突出リブとぶつかることで、針金の侵入を防止することができる、という効果がある。

【１０４９７】

遊技機壱５から壱８において、

前記制御手段は、

遊技機の中央部分より下方側に配設され、

前記起立部および前記カバー部は、

前記起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成された上部内側カバー部（例えば、上部内側カバー部１６２ａ）と、

前記起立部および前記カバー部の下部から遊技機内部側に向けて延設形成された下部内側カバー部（例えば、下部内側カバー部１６３ａ）と、を備え、

前記下部内側カバー部は、

前記上部内側カバー部より広い面積で形成されていることを特徴とする遊技機壱９。

【１０４９８】

遊技機壱９によれば、遊技機壱５から壱８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設され、上部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成され、下部内側カバー部が、起立部および前記カバー部の上部から遊技機内部側に向けて延設形成される。そして、下部内側カバー部の面積が、上部内側カバー部の面積より広く形成される。

【１０４９９】

従来、制御手段が遊技機の中央部分より下方側に配設されていることから、不正行為が行われる場合、遊技機の上方側からより下方側からの方が制御手段に対してアクセスし易いため、制御手段に対して不正行為を行う者は、多くの場合、遊技機裏面下部側から針金等を侵入させることで不正行為を行う。よって、上述した不正行為を防止するために、下部内側カバー部の面積を広く形成し、該下側保護カバー部によって、制御手段と保護手段との隙間を極力少なくすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５００】

遊技機壱０から壱９のいずれかにおいて、

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機壱１０。

【１０５０１】

遊技機壱１０によれば、遊技機壱０から壱９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能

となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【１０５０２】

＜弐群：制御手段を保護するカバーを裏面側から着脱不能に構成＞

従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。

【１０５０３】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０５０４】

弐群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０５０５】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー５０１）と、

該設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、

該保護手段を遊技機から脱着困難又は脱着不能にする脱着困難手段（例えば、右側板１１ｄの内壁に保護カバー部材１４０の取付面１５１を当接させた状態で、右側板１１ｄの外側から固定ビス１１ｇを羅入）と、を備えていることを特徴とする遊技機弐０。

【１０５０６】

遊技機弐０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段の遊技機裏面側が保護される。ここで、着脱困難手段により、保護手段を遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。

【１０５０７】

遊技機弐０において、

前記保護手段は、

前記支持体に取り付けられ、

前記着脱困難手段は、

前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠している場合に、前記保護手段を前記支持体から着脱困難又は着脱不能に構成することを特徴とする遊技機弐１。

【１０５０８】

遊技機弐１によれば、遊技機弐０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開閉体と支持体とが施錠されている場合に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着脱困難又は着脱不能に構成される。

【１０５０９】

従来、遊技機が設置されるホールには、閉鎖された所定の空間に遊技球の自動供給装置等を内蔵した島設備が設けられ、該島設備の長辺方向両面側に遊技機の支持体を取り付けることで、島設備に複数の遊技機を設置可能に構成されている。そして、ホール関係者等は、ホールの営業時間外において、島設備に設置された各遊技機の開閉体と支持体との施錠を解除して、支持体（島設備）に対して開閉体を開放し、各遊技機の設定変更作業やメン

テナンス作業を行う。
【１０５１０】
しかしながら、設定手段が遊技機裏面側に露出するように構成されていると、例えば、遊技機をホールの島設備の１の長辺側に設置した状況において、当該遊技機が設置されている長辺側ではない他方の長辺側（即ち、当該遊技機の背面側）に設置されている他の遊技機の開閉体が何らかの理由（例えば、不正行為等）によって開放されてしまうと、当該遊技機の裏面側に露出するように設けられた設定手段を直接的に操作可能となってしまう。その結果、当該遊技機の開閉体が開放されていない状況であっても、当該遊技機の背面側の遊技機が開放されることで当該遊技機の設定手段を直接操作可能となり、該設定手段を不正に操作されることで設定内容が変更され、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１０５１１】
そこで、遊技機弐１によれば、保護手段が支持体に取り付けられ、施錠装置によって開閉体と支持体とが施錠されている場合に、着脱困難手段により、保護手段を支持体から着脱困難又は着脱不能に構成される。これにより、当該遊技機の裏面側の遊技機が不正に開放されたとしても、当該遊技機の裏面側に設けられた設定手段を保護手段によって保護し、開閉体の施錠時には、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０５１２】
遊技機弐０又は弐１において、
前記保護手段は、
前記板体に対して取り付けられる取付部（例えば、取付面１５１）、を備え、
前記支持体は、
複数の板体（例えば、上板１１ａ、下板１１Ｂ、左側板１１ｃ及び右側板１１ｄ）を組み合わせて形成し、
前記板体は、
遊技機の側面に位置する側方部と、
該側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、
前記側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される後方部と、を備え、
前記取付部は、
前記側方部の内壁側に取り付けられることを特徴とする遊技機弐２。
【１０５１３】
遊技機弐２によれば、遊技機弐０又は弐１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段の取付部により、保護手段が板体に対して取り付けられる。また、複数の板体を組み合わせて支持体が形成される。そして、板体に、遊技機の側面に位置する側方部と、側方部の遊技機前方側において、遊技機の内側に向けて延設形成される前方部と、側方部の遊技機後方側において、遊技機の内側に向けて延設形成された後方部と、が設けられる。そして、側方部の内壁に保護手段が取り付けられる。これにより、板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０５１４】
遊技機弐２において、
前記板体の一部又は全部は、
木材より硬度が高い金属材料（例えば、アルミ製）で形成されることを特徴とする遊技機弐３。
【１０５１５】
遊技機弐３によれば、遊技機弐２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、板体の

一部又は全部が、木材より硬度が高い金属材料で形成される。これにより、木材より高度が高い金属材料で形成された板体の前方部と側方部と後方部とで囲まれた部位の内壁に保護手段の取付部を取り付けることで、遊技機前方又は遊技機後方側から保護手段の取付部に対してアクセスし難くすることができる。よって、保護手段を遊技機裏面側から着脱困難又は着脱不能にして、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。

【１０５１６】

遊技機弐２又は弐３において、

前記側方部は、

前記支持体に前記保護手段を固定可能な固定部材（例えば、固定ビス１１ｇ）を挿入可能な側方挿入孔（例えば、カバー上取付孔１１ｅ又はカバー下取付孔１１ｆ）、を備え、

前記取付部は、

前記側方挿入孔に対応して設けられ、前記固定部材を挿入可能な取付挿入孔（例えば、上部取付孔１５２又は下部取付孔１５３）、を備え、

前記固定部材は、

前記側方部の遊技機外側から前記側方挿入孔および前記取付挿入孔に挿入されることを特徴とする遊技機弐４。

【１０５１７】

遊技機弐４によれば、遊技機弐２又は弐３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、側方部に設けられた側方挿入孔に、支持体に保護手段を固定可能な固定部材が挿入可能に構成される。また、その側方挿入孔に対応して取付部に設けられた取付挿入孔により、固定部材が挿入可能に構成される。そして、固定部材が、側方部の遊技機外側から側方挿入孔および取付挿入孔に挿入される。

【１０５１８】

従来、遊技機の正面側から遊技機の裏面側に遊技者がアクセスできないように、ホールの島設備に対して遊技機が隙間なく設置される。また、島設備に設置された遊技機の側方には、遊技に使用する金額等を記憶したカードを挿入可能なカードサンド装置が併設されており、このカードサンド装置も遊技機と隙間が生じないように配設されている。

【１０５１９】

よって、遊技機の外側側方から固定部材を挿入して板体と保護手段とを固定し、その状態で島設備に遊技機を設置することで、固定部材が設置される部位に隙間が生じないようにすることができる。従って、保護手段を遊技機に固定している固定部材にアクセスできないようにして、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５２０】

遊技機弐２から弐４のいずれかにおいて、

前記保護手段は、

前記取付部から遊技機後方側に延設される延設部（例えば、湾曲部１５４）、を備え、

該延設部は、

前記後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることを特徴とする遊技機弐５。

【１０５２１】

遊技機弐５によれば、遊技機弐２から弐４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段に設けられた延設部が、取付部から遊技機後方側に延設され、その延設部の形状が、後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成される。これにより、遊技機裏面側から保護手段の取付部が板体の後方部によって覆われると共に、延設部が後方部の内壁形状に沿った（当接した）形状に形成されていることで、固定部材を取り付けている側方部と取付部との間に隙間が生じないようにすることができる。よって、保護手段を遊技機から着脱できないようにすることができ、遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５２２】
遊技機弐５において、
前記延設部は、
前記保護手段に衝撃が加えられた場合に、弾性変形可能な撓み部（例えば、湾曲部１５４が弾性力を有する樹脂製）、を備えていることを特徴とする遊技機弐６。
【１０５２３】
遊技機弐６によれば、遊技機弐５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段に衝撃が加えられた場合に、延設部の撓み部が弾性変形可能に構成される。これにより、例えば、開閉体の閉鎖時に、閉鎖時の勢いによって開閉体の一部が保護手段に接触して衝撃が加わった場合であっても、撓み部が弾性力により撓んで上記衝撃を吸収することで、保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。
【１０５２４】
遊技機弐０から弐６のいずれかにおいて、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
遊技の制御を行う制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、を備え、
前記制御手段は、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア２０３Ｂ）と、
前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７））と、
該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備え、
前記設定手段は、
前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能に構成されていることを特徴とする遊技機弐７。
【１０５２５】
遊技機弐７によれば、遊技機弐０から弐６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、制御手段により遊技の制御が行われる。そして、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、制御手段に設けられた抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。そして、同じく制御手段に設けられた判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、制御手段に設けられた遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。これにより、特定判定結果の確率を変更可能であって遊技の結果に影響を与える設定手段の遊技機裏面側を保護する保護手段が、着脱困難手段によって遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、遊技機の設定内容が不正変更されるといった設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０５２６】
遊技機弐０から弐７のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機弐８。
【１０５２７】
遊技機弐８によれば、遊技機弐０から弐７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能と

なり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【１０５２８】

＜参群：内枠の開放如何に関わらず、設定変更・設定確認可能＞

従来、遊技機の裏面側に設けられた制御装置に、遊技結果に応じて遊技者に付与される遊技価値の内容（当たり確率及び／又は当たり種別等。以下、「設定内容」と称する。）を設定変更可能な設定手段を設け、ホール関係者等により該設定手段を操作することに基づいて、遊技機の設定内容を複数段階（例えば、設定値「１」～「６」の６段階）に変更可能に構成されている。

【１０５２９】

このような遊技機では、セキュリティ性能の向上のため、設定手段を搭載した開閉体が支持体に閉鎖されている場合は設定不可と判定し、開閉体が支持体から開放されて、設定手段が遊技機前方から操作可能な状態となっていると判定された場合に、設定手段による設定を許可している。このように構成することで、開閉体が支持体に対して閉鎖されている状況では、遊技機裏面側からの不正行為によって設定手段が不正に操作された場合であっても、遊技機の設定変更できないようにすることができる（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。

【１０５３０】

しかしながら、開閉体の開放態様に基づいて遊技機の設定変更の可否を決定する場合、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できないとき、開閉体が開放していることに基づいて可能となる設定変更ができなくなってしまう。従って、開閉体の開放検知手段の誤検知によって、遊技機の重要な遊技要素である設定変更等を行えず、ホールが想定している営業形態を実行できなくなるおそれがある。

【１０５３１】

参群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能の向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０５３２】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ２０８ｇ１）と、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第１操作手段（例えば、設定キー５０１）と、

前記第１操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４１２：ＹＥＳ）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第１操作手段が前記所定操作される場合に、前記変更可能状態に移行する変更可能状態移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０７：ＹＥＳ）、を備えていることを特徴とする遊技機参０。

【１０５３３】

遊技機参０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第１操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第１操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第１操作手段が所定操作される場合に、変更可否判定手段に設けられた変

更可能状態移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第１操作手段に対する所定操作がされた場合に、変更可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更を行うことができ、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる、という効果がある。

【１０５３４】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、

前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ２０８ｇ１）と、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第１操作手段（例えば、設定キー５０１）と、

前記第１操作手段が所定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０８：ＹＥＳ）、を備え、

前記確認可否判定手段は、

前記開閉検出手段の検出結果を問わず、前記第１操作手段が前記所定操作された場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認可能移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０７：ＮＯ）、を備えていることを特徴とする遊技機参１。

【１０５３５】

遊技機参１によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出される。また、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第１操作手段が遊技機前面側から操作可能となる。そして、第１操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、開閉検出手段の検出結果を問わず、第１操作手段が所定操作される場合に、確認可否判定手段に設けられた確認可能移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第１操作手段に対する操作に基づいて、有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定状況の確認を行うことができ、設定済みの設定内容を確実に確認することができる、という効果がある。

【１０５３６】

遊技機参０又は参１において、

前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第２操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２）、を備え、

前記変更可能状態移行手段又は前記確認可能移行手段は、

前記第２操作手段が特殊操作されている場合に、前記変更可能状態又は前記有利度確認可能状態へ移行することを特徴とする遊技機参２。

【１０５３７】

遊技機参２によれば、遊技機参０又は参１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、第２操作手段が遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第２操作手段が特殊操作されている場合に、変更可能状態移行手段又は確認可能状態移行手段により、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行される。即ち、変更可能状態又は有利度確認可能状

態に移行するための条件として、開閉検出手段の検出結果を判断することなく、第１操作手段に対する所定操作と、第２操作手段に対する特殊操作とに基づいて、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行することができる。よって、仮に、開閉体の開放を検知する開放検知手段が故障等によって開放状態を検知できない場合であっても、遊技機の重要な遊技要素である設定変更又は設定確認を行うことができ、ホールが想定している営業形態を確実に実行することができる、という効果がある。また、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は有利度確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１０５３８】

遊技機参０から参２のいずれかにおいて、
前記施錠装置による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側から操作可能となる第３操作手段、を備え、
前記第３操作手段は、
特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させ、
前記変更可否判定手段は、
遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機参３。

【１０５３９】

遊技機参３によれば、遊技機参０から参２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態であるときに、特定検出手段に設けられた第２操作手段が、遊技機前面側から操作可能に構成される。そして、第３操作手段が特定操作された場合に、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。

【１０５４０】

従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において変更可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【１０５４１】

そこで、遊技機参３によれば、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第３操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。

【１０５４２】

遊技機参３において、
前記確認可否判定手段は、
前記立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機参４。

【１０５４３】

遊技機参４によれば、遊技機参３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。

【１０５４４】

従来、電源立ち上げ時の立ち上げ処理において有利度確認可能状態に移行するか否かの判断処理をする上で、開閉体の開放を検知する処理を行うと、該開閉体の開放を検知する処理分、電源立ち上げ時の要する制御が煩雑になってしまい、遊技機の処理負担が増加してしまうおそれがある。

【１０５４５】

そこで、遊技機参４によれば、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第３操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。

【１０５４６】

遊技機参０から遊技機参４のいずれかにおいて、

前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第１操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第１操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機参５。

【１０５４７】

遊技機参５によれば、遊技機参０から参４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第１操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第１操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第１操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第１操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、保護手段によって開閉体の閉鎖時には第１操作手段をもれなく操作できない構成にすることで、開閉検出手段による開閉体の開放を検知しなくても、必然的に、開閉体が開放中でなければ第１操作手段を操作することができないので、変更可能状態又は確認可能状態に移行するための条件として、開閉検出手段の検知結果を判定しなくてもよい。よって、変更可能状態又は確認可能状態に移行する制御において、開閉体の開放を検出する処理が不要となり、変更可能状態又は確認可能状態に移行する遊技機の制御負担を軽減することができる、という効果がある。

【１０５４８】

遊技機参５において、

前記保護手段は、

前記支持体に取り付けられることを特徴とする遊技機参６。

【１０５４９】

遊技機参６によれば、遊技機参５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第２操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第２操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、第２操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第２操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５５０】

遊技機参５又は参６において、

前記保護手段は、

透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機参７。

【１０５５１】

遊技機参７によれば、遊技機参５又は参６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。

【１０５５２】

＜肆群：前面枠が開放されている場合は設定変更・設定確認が不可＞
従来、遊技機の設定変更や設定確認を行える状態に安易に移行した場合、不正な設定変更や設定確認が行われる余地を排除することができないため、極力、設定変更が可能な変更可能状態、又は、設定内容が確認可能な確認可能状態に移行しないよう、遊技機に対する多段階的なセキュリティ対策を施すことが望ましい。
【１０５５３】
一方、ホール関係者等が遊技機のメンテナンス作業を行う場合、開閉体と装飾体とを共に支持体（開閉体）から開放し、該メンテナンス作業は、設定変更や設定確認の権限を有するホールの責任者ではなく、設定変更や設定確認の権限がないホールの従業員が行うことが一般的である（例えば、特許文献１（特開２０１１－０９２３７１号公報））。
【１０５５４】
ここで、設定変更又は設定確認の権限がないホールの従業員によるメンテナンス作業時に、変更可能状態や確認可能状態に突入できてしまうと、該従業員が外部の不正者と内通してしまった場合、遊技機の設定状況の情報が上記不正者に漏洩してしまうおそれがある。
【１０５５５】
肆群の発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技機のセキュリティ性能を向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。
【１０５５６】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体の前面側であって、前記開閉体又は前記支持体に対して開閉可能に支持される装飾体（例えば、前面枠１４）と、
前記支持体と前記開閉体とを施錠する第１施錠手段（例えば、シリンダ錠２０の一部）と、
前記装飾体と前記支持体又は前記開閉体とを施錠する第２施錠手段（例えば、シリンダ錠２０の一部）と、
前記支持体に対する前記開閉体の開閉状態を検出する開閉検出手段（例えば、内枠開放スイッチ２０８ｇ１）と、
前記支持体又は前記開閉体に対する前記装飾体の開閉状態を検出する装飾開閉検出手段（例えば、前面枠開放スイッチ２０８ｇ２）と、
前記第１施錠手段による前記開閉体と前記支持体との施錠が解除されて、前記開閉体が開放状態であるときに、遊技機前面側からそれぞれ操作可能な第１操作手段（例えば、電源スイッチ）及び第２操作手段（例えば、設定キー５０１）と、
前記第１操作手段が所定操作され、前記第２操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かを判定する変更可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４１２：ＹＥＳ）と、を備え、
前記変更可否判定手段は、
前記第２操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記変更可能状態に移行する変更移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４５３：ＹＥＳ、及び、Ｓ４４５４：ＹＥＳ）、を備えていることを特徴とする遊技機肆０。
【１０５５７】
遊技機肆０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、開閉体の前面側に、装飾体が開閉体又は支持体に対して開閉可能に支持される。そして、第１施錠手段により、開閉体と支持体とが施錠され、第２施錠手段により、装飾体と支持体又は開閉体とが施錠される。ここで、開閉検出手段により、支持体に対する開閉体の開閉状態が検出され、装飾開閉検出手段により、支持体又は開閉体に対する装飾体の開閉状態が検出される。また、第１施錠手段による開閉体と支持体との施錠が解除されて、開閉体が開放状態である場合に、第１操作手段と第２操作手段とが遊技機前面側からそれぞれ操作可能となる。そして、第１操作手段が所定操作され、第２操作手段が特定操作される場合に、変更可否判定手段により、遊技者に対する有利度を変更可能な変更可能状態に移行するか否かが判定

される。ここで、第２操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、変更可否判定手段に設けられた変更移行手段により、変更可能状態に移行される。即ち、変更可能状態に移行するための条件として、第２操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、変更可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定変更を行えないように構成することで、設定変更の権限がない従業員に設定変更を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５５８】

遊技機肆０において、

前記第１操作手段が所定操作され、前記第２操作手段が特定操作される場合に、遊技者に対する有利度を確認可能な有利度確認可能状態に移行するか否かを判定する確認可否判定手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４０８：ＹＥＳ）、を備え、

前記確認可否判定手段は、

前記第２操作手段が前記特定操作され、前記開閉検出手段が前記開閉体の開放を検出し、前記装飾開閉検出手段が前記装飾体の開閉を検出していない場合に、前記有利度確認可能状態に移行する確認移行手段（例えば、立ち上げ処理のＳ４４５１：ＹＥＳ、及び、Ｓ４４５２：ＹＥＳ）、を備えていることを特徴とする遊技機肆１。

【１０５５９】

遊技機肆１によれば、遊技機肆０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１操作手段が所定操作された場合に、第２操作手段が特定操作される場合に、確認可否判定手段により、遊技者に対する有利度を確認可能な確認可能状態に移行するか否かが判定される。ここで、第２操作手段が特定操作され、開閉検出手段が開閉体の開放を検出し、装飾開閉検出手段が装飾体の開閉を検出していない場合に、確認可否判定手段に設けられた変更移行手段により、有利度確認可能状態に移行される。即ち、有利度核に可能状態に移行するための条件として、第２操作手段に対する特定操作と、開閉検出手段による開閉体の開放の検出と、装飾開閉検出手段による装飾体の非開放（即ち、閉鎖）の検出との条件が成立した場合に、有利度確認可能状態に移行することができる。これにより、開閉体及び装飾体が共に開放されているメンテナンス作業時には、設定確認を行えないように構成することで、設定確認の権限がない従業員に設定確認を行い難く構成することで、遊技機に対するセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５６０】

遊技機肆０又は肆１において、

前記開閉体が開放された場合に、操作可能となる第３操作手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２）と、

該第３操作手段の操作態様を検出する操作態様検出手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２のオン又はオフの検出）と、を備え、

前記変更可否判定手段は、

前記操作態様検出手段が前記第３操作手段の第１操作態様（例えば、オン）を検出する場合に、前記変更可能状態へ移行するか否かの判定を行い、

前記確認可否判定手段は、

前記操作態様検出手段が前記第３操作手段の前記第１操作態様と異なる第２操作態様（例えば、オフ）を検出する場合に、前記有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定を行うことを特徴とする遊技機肆２。

【１０５６１】

遊技機肆２によれば、遊技機肆０又は肆１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体が開放された場合に、第３操作手段が操作可能となり、操作態様検出手段により、第３操作手段の操作態様が検出される。そして、操作態様検出手段が第３操作手段の第１操作態様を検出する場合に、変更可否判定手段により、変更可能状態へ移行するか否か

の判定が行われ、操作態様検出手段が第３操作手段の第１操作態様と異なる第２操作態様を検出する場合に、確認可否判定手段により、有利度確認可能状態へ移行するか否かの判定が行われる。これにより、第３操作手段の操作態様に応じて変更可能状態か有利度確認可能状態のいずれかへ移行させることができる、という効果がある。

【１０５６２】

なお、「第２操作態様」としては、第１操作態様と異なる操作態様であれば如何様な操作態様でもよく、例えば、第１操作態様が押下されている場合、第２操作態様としては、押下以外の操作態様、即ち、非押下や接触、引っ張り等の操作態様が該当する。

【１０５６３】

遊技機肆０から肆２のいずれかにおいて、

前記第１操作手段の前記所定操作は、

遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作であり、

前記変更可否判定手段は、

遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆３。

【１０５６４】

遊技機肆３によれば、遊技機肆０から肆２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１操作手段の所定操作として、遊技機の電源が切断されている状態から、遊技機の電源が投入される状態に変化させる操作が該当し、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、変更可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を変更する場合に、遊技機裏面側に設けられた第１操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、変更可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、変更可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定を行うことができる、という効果がある。

【１０５６５】

遊技機肆３において、

前記確認可否判定手段は、

前記立ち上げ処理内で実行されることを特徴とする遊技機肆４。

【１０５６６】

遊技機肆４によれば、遊技機肆３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、変更可否判定手段と同様、遊技機の電源が投入された場合に実行される立ち上げ処理内で、確認可否判定手段による判定が実行される。これにより、遊技機の設定を確認する場合に、遊技機裏面側に設けられた第１操作手段の操作に伴って遊技機の電源が投入されたときに、有利度確認可能状態に移行するか否かを判定することができる。よって、遊技の制御が実行される前に、有利度確認可能状態に移行するか否かの判定を行い、遊技機の設定の確認を行うことができる、という効果がある。

【１０５６７】

遊技機肆０から遊技機肆４のいずれかにおいて、

前記第１施錠手段によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記第２操作手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記第２操作手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機肆５。

【１０５６８】

遊技機肆５によれば、遊技機肆０から肆４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段により、第１施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第２操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第２操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第２操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第２操作手段を操作困難

にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０５６９】
遊技機肆５において、
前記保護手段は、
前記支持体に取り付けられることを特徴とする遊技機肆６。
【１０５７０】
遊技機肆６によれば、遊技機肆５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、支持体に取り付けられた保護手段により、第１施錠手段によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、第２操作手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、第２操作手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放され、かつ、装飾体が開閉体又は支持体に閉鎖されている場合は、第２操作手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって第２操作手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０５７１】
遊技機肆５から肆６において、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機肆７。
【１０５７２】
遊技機肆７によれば、遊技機肆５又は肆６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から変更手段を確認することが可能となり、変更手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。
【１０５７３】
＜伍群：遊技仕様に影響を及ぼす部位を保護するカバー＞
従来、支持体と開閉体とで構成される遊技機の該開閉体の裏面には、遊技の結果に影響を与える影響手段が多数配設され、ホールの営業時間中は、支持体に対して開閉体を施錠し、遊技者によって上記影響手段を操作不能に構成しつつ、ホールの営業時間外では、開閉体を開放して、上記影響手段のメンテナンス作業が行われる（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。
【１０５７４】
しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から影響手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。
【１０５７５】
伍群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの影響手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０５７６】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技者による遊技の結果に影響を与える影響手段（例えば、設定キー５０１、主制御装置１１０又は払出制御装置１１１）と、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記影響手段の一部又は全部を覆う一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記影響手段に対する操作を可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機伍０。
【１０５７７】

遊技機伍０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された影響手段により、遊技者による遊技の結果に影響が与えられる。そして、保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に影響手段の一部又は全部が覆われる一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、影響手段に対する操作が可能とされる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、影響手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって影響手段の一部又は全部に対する操作を困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５７８】

なお、「遊技の結果に影響を与える」とは、例えば、遊技の主要な制御を行うことで影響を与える場合であったり、遊技の設定内容を変更又は決定することで影響を与える場合であったり、遊技価値の払い出しに関することで影響を与える場合等が例示される。

【１０５７９】

遊技機伍０において、
前記影響手段は、
遊技の制御を行う主制御手段（例えば、主制御装置１１０）と、
所定の賞条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの球の入賞）に基づいて前記主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御を行う払出制御手段（例えば、払出制御装置１１１）と、を有し、
前記保護手段は、
前記主制御手段の一部又は全部を覆うと共に、前記払出制御手段の一部又は全部を覆うことを特徴とする遊技機伍１。

【１０５８０】

遊技機伍１によれば、遊技機伍０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、影響手段として設けられた主制御手段により、遊技の制御が行われ、同じく影響手段として設けられた払出制御手段により、所定の賞条件の成立に基づいて主制御手段から出力される遊技媒体の払い出し指示に応じて制御が行われる。ここで、保護手段により、主制御手段の一部又は全部が覆われると共に、払出制御手段の一部又は全部が覆われる。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、主制御手段および払出制御手段に対して容易に操作できるように構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって主制御手段の一部又は全部、及び、払出制御手段の一部又は全部に対する操作を困難にすることができる。よって、１の部材（保護手段）によって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５８１】

遊技機伍１において、
前記主制御手段は、
遊技に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、ＭＰＵ２０１）が搭載された主制御基板（例えば、主基板）と、
該主制御基板を収納する主収納手段（例えば、基板ボックス１００）と、
該主収納手段を開封困難に封印する主封印手段（例えば、封印ユニット１００ｃ）と、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記主封印手段を覆うことを特徴とする遊技機伍２。

【１０５８２】

遊技機伍２によれば、遊技機伍１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた主制御基板に遊技に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、主収納手段に主制御基板が収納される。そして、主封印手段により、主収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。

【１０５８３】
従来、主制御基板を収納した主収納手段を開封困難に封印する主封印手段が切断されることによる主制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。
【１０５８４】
そこで、遊技機伍２によれば、保護手段により、少なくとも主封印手段が覆われる。これにより、遊技に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する主制御基板を収納した主収納手段の主封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に主制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０５８５】
遊技機伍１又は伍２において、
前記主制御手段は、
遊技結果に基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、
該遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記設定手段を覆うことを特徴とする遊技機伍３。
【１０５８６】
遊技機伍３によれば、遊技機伍１又は伍２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与され、設定手段により、遊技価値付与手段によって遊技者に付与する遊技価値が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、保護手段により、少なくとも設定手段が覆われる。これにより、遊技者に付与する遊技価値の導出する確率を変更可能な設定手段を保護手段によって覆うことで、不正に設定内容が変更される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０５８７】
遊技機伍１から伍３のいずれかにおいて、
前記主制御手段は、
前記払出制御手段を含む他の制御手段に対して制御情報を出力するため配線が取着される配線取着部（例えば、コネクタ取着部１００ｈ）、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記配線取着部を覆うことを特徴とする遊技機伍４。
【１０５８８】
遊技機伍４によれば、遊技機伍１から伍３のいずれかにおいて、主制御手段の配線取着部により、払出制御手段を含むたの制御手段に対して制御情報を出力するための配線が取着され、保護手段により、少なくとも配線取着部が覆われる。これにより、主制御手段と他の制御手段における制御情報のやり取りを行う配線が取着される配線取着部を保護手段によって覆うことで、配線に不正な基板を取り付けられる等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０５８９】
遊技機伍１から伍４のいずれかにおいて、
前記主制御手段は、
遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報を表示する遊技性能情報表示手段（例えば、ベース表示装置４０１）、を備え、
前記保護手段は、
前記遊技性能情報表示手段を覆わないことを特徴とする遊技機伍５。
【１０５９０】

遊技機伍５によれば、遊技機伍１から伍４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、主制御手段に設けられた遊技性能情報表示手段により、遊技機において実行された遊技の性能を示す遊技性能情報が表示され、保護手段により、その遊技性能情報表示手段が覆われないように構成される。これにより、保護手段によって遊技性能情報が確認できなくなることがなく、遊技性能情報を常時確認することができる、という効果がある。

【１０５９１】

遊技機伍１から伍５のいずれかにおいて、
前記払出制御手段は、
遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップ（例えば、ＭＰＵ２１１）が搭載された払出制御基板（例えば、払出基板）と、
該払出制御基板を収納する払出収納手段（例えば、基板ボックス１０１）と、
該払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段（例えば、封印部１１１ａ）と、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記払出封印手段を覆うことを特徴とする遊技機伍６。

【１０５９２】

遊技機伍６によれば、遊技機伍１から伍５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、払出制御手段に設けられた払出制御基板に遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップが搭載され、払出収納手段に払出制御基板が収納される。そして、払出封印手段により、払出収納手段を開封困難に封印される。ここで、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。

【１０５９３】

従来、払出制御基板を収納した払出収納手段を開封困難に封印する払出封印手段が切断されることによる払出制御基板の不正交換等、といった不正行為が行われ、ホールに不測の不利益を生じさせるおそれがある。

【１０５９４】

そこで、遊技機伍６によれば、保護手段により、少なくとも払出封印手段が覆われる。これにより、遊技媒体の払い出し動作に関する処理を実行するマイクロチップを搭載する払出制御基板を収納した払出収納手段の払出封印手段を保護手段によって覆うことで、不正に払出制御基板が交換される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５９５】

遊技機伍０から伍６のいずれかにおいて、
実行中の遊技に関する遊技情報を記憶する記憶手段（例えば、ＲＡＭ２０３）と、
該記憶手段に記憶されている前記遊技情報を、所定の操作（例えば、電源オン時に押下操作）が行われることで消去する消去手段（例えば、ＲＡＭ消去スイッチ１２２）と、を備え、
前記保護手段は、
少なくとも前記消去手段を覆うことを特徴とする遊技機伍７。

【１０５９６】

遊技機伍７によれば、遊技機伍０から伍６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、記憶手段により、実行中の遊技に関する情報が記憶され、消去手段に所定の操作が行われることより、記憶手段に記憶されている遊技情報が消去される。そして、保護手段により消去手段が覆われる。これにより、遊技に関する情報を消去可能な消去手段を保護手段によって覆うことで、不正に遊技に関する情報が消去される等の不正行為を防止し、開閉体の閉鎖時において、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０５９７】

遊技機伍７において、
前記消去手段は、

第１条件が成立した場合に、前記記憶手段に記憶される情報を消去し、
前記第１条件と異なる第２条件が成立した場合に、前記遊技価値が導出される確率を更新することを特徴とする遊技機伍８。
【１０５９８】
遊技機伍８によれば、遊技機伍７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、消去手段により、第１条件が成立した場合に、記憶手段に記憶される情報が消去され、第１条件と異なる第２条件が成立した場合に、遊技価値が導出される確率が更新される。これにより、消去手段によって、異なる条件によって記憶手段の消去と設定手段による確率の変更とを行うことができ、少ない部材で遊技機の各種設定を行い、製造コストを削減することができる、という効果がある。
【１０５９９】
遊技機伍０から伍８のいずれかにおいて、
前記支持体は、
複数の板体を組み合わせて形成し、
前記保護手段は、
前記板体のいずれか１つ（例えば、右側板１１ｄ）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機伍９。
【１０６００】
遊技機伍９によれば、遊技機伍０から伍８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか１つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で影響手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０６０１】
なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。
【１０６０２】
遊技機伍０から伍９のいずれかにおいて、
前記保護手段は、
透明材料又は半透明材料で形成されることを特徴とする遊技機伍１０。
【１０６０３】
遊技機伍１０によれば、遊技機伍０から伍９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、保護手段が透明材料又は半透明材料で形成される。これにより、開閉体の閉鎖時に、透明又は半透明である保護手段を介して遊技機裏面側から影響手段を確認することが可能となり、影響手段に対する不正又は不具合を早期に発見することができる、という効果がある。
【１０６０４】
＜陸群：パチンコ機裏面側のカバー同士を連結＞
従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定や処理を実行する複数の制御手段が配設され、各制御手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記制御手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、制御手段に対する各種設定やメンテナンス作業を実行する（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。
【１０６０５】
しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から制御手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。
【１０６０６】
陸群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの制御手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０６０７】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体の遊技機裏面側に搭載されて、遊技の制御を行う第１制御手段（例えば、音声ランプ制御装置１１３又は表示制御装置１１４）及び第２制御手段（例えば、主制御装置１１０又は払出制御装置１１１）と、
前記開閉体の遊技機裏面側に設けられ、少なくとも前記第１制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第１保護手段（例えば、裏パック９２）と、
前記支持体に設けられ、少なくとも前記第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第２保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、を備え、
前記第１保護手段の一部が、前記第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成されることを特徴とする遊技機陸０。
【１０６０８】
遊技機陸０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、開閉体の遊技機裏面側に遊技の制御を行う第１制御手段および第２制御手段が搭載される。そして、開閉体の遊技機裏面側に搭載された第１保護手段により、少なくとも第１制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。また、支持体に設けられた第２保護手段により、少なくとも第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部が覆われる。ここで、第１保護手段の一部が、第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳して当接するように形成される。これにより、第１制御手段と第２制御手段とをそれぞれ覆う第１保護手段と第２保護手段との隙間をなくし、遊技機裏面側から針金等が遊技機内部に入り込む余地がなくなるので、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。また、開閉体に設けられた第１保護手段が、支持体に設けられた第２保護手段と遊技機裏面方向に重畳するように形成されることで、開閉体が支持体から開放された場合であっても、開閉体の第１保護手段と支持体の第２保護手段とが干渉し合わないため、メンテナンス作業等において余分な作業を増やすことなく、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０６０９】
遊技機陸０において、
前記開閉体は、
前記第１制御手段を前記第２制御手段より上方に設置し、
前記第１保護手段は、
前記第１制御手段の遊技機裏面側を覆う第１保護部と、
該第１保護部の下方であって、遊技機裏面側に突出する第１突出部（例えば、下辺突部）と、を備え、
第２保護手段は、
前記第２制御手段の遊技機裏面側の一部又は全部を覆う第２保護部と、
該第１保護部の上方であって、遊技機正面側に突出する第２突出部（例えば、上辺突部）と、を備え、
前記第１突出部が、第２突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成されることを特徴とする遊技機陸１。
【１０６１０】
遊技機陸１によれば、遊技機陸０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体において、第１制御手段が第２制御手段より上方に配置される。また、第１保護手段に設けられた第１保護部により、第１制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第１保護部の下方に設けられた第１突出部が、遊技機裏面側へ突出される。さらに、第１保護手段に設けられた第２保護部により、第２制御手段の遊技機裏面側が覆われ、その第２保護部の上方に設けられた第２突出部が、遊技機正面側へ突出される。そして、第１突出部が、第２突出部と遊技機上下方向に重畳するように形成される。これにより、第１保護手段と第２保護手段とのそれぞれの突出部が鉛直方向に折り重なるように形成されるので、第１保護手

段と第２保護手段との隙間をなくすことができる。よって、遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐことができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０６１１】

遊技機陸０又は陸１において、
前記支持体は、
複数の板体を組み合わせて形成し、
前記第２保護手段は、
前記板体のいずれか１つ（例えば、右側板１１ｄ）に片持ち梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸２。

【１０６１２】

遊技機陸２によれば、遊技機陸０又は陸１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、複数の板体を組み合わせて支持体が形成され、第２保護手段が片持ち梁状に板体のいずれか１つに取り付けられる。これにより、簡易な構造で第２制御手段に対する不正行為を防止することができ、安価に遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０６１３】

なお、「片持ち梁状」とは、保護手段の一端が固定され、他端が固定されずに自由な状態にある梁状のことである。

【１０６１４】

遊技機陸２において、
前記第１保護手段は、
前記開閉体に、少なくとも該第１保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に取り付けられることを特徴とする遊技機陸３。

【１０６１５】

遊技機陸３によれば、遊技機陸２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも第１保護手段の一端と他端とがそれぞれ固定される両端固定梁状に開閉体に取り付けられる。これにより、片持ち梁状に支持体に取り付けられた第２保護手段に対して遊技機裏面側から衝撃が加わった場合であっても、両端固定梁状に開閉体に取り付けられた第１保護手段によって、第２保護手段の剛性を補填することができる。よって、遊技機裏面側から衝撃等が与えられた場合であっても、第２保護手段が破損することを防止することができる、という効果がある。

【１０６１６】

遊技機陸０から陸３のいずれかにおいて、
前記開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて抽選情報を取得する抽選情報取得手段（例えば、保留球格納エリア２０３Ｂ）と、
前記抽選情報取得手段により取得された前記抽選情報を判定する判定手段（例えば、変動開始処理（Ｓ３０７））と、
該判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、
前記判定手段による前記特定判定結果が導出される確率を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）と、を備え、
前記第２保護手段は、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にすることを特徴とする遊技機陸４。

【１０６１７】
遊技機陸４によれば、遊技機陸０から陸３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、抽選情報取得手段により抽選情報が取得される。
そして、判定手段により、抽選情報取得手段によって取得された抽選情報が判定され、判定手段によって特定判定結果が導出されたことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、判定手段による特定判定結果が導出される確率が設定変更可能に構成される。そして、第２保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、第２保護手段によって設定手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０６１８】
遊技機陸０から陸４のいずれかにおいて、
前記開閉体を前記支持体に対して閉鎖した場合に、前記第１保護手段の一部と前記第２保護手段の一部とが係合する係合手段、を備えていることを特徴とする遊技機陸５。
【１０６１９】
遊技機陸５によれば、遊技機陸０から陸４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、開閉体を支持体に対して閉鎖した場合に、係合手段により、第１保護手段の一部と第２保護手段の一部とが係合される。これにより、開閉体の閉鎖時に第１保護手段と第２保護手段とが係合されることで、第１保護手段と第２保護手段との隙間をなくすことができる。よって、開閉体の閉鎖時における遊技機裏面側からの針金等の侵入を効果的に防ぐことができ、遊技機の裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０６２０】
遊技機陸５において、
前記施錠装置は、
遊技機前面側から操作可能に構成され、
所定操作されることで前記係合手段による前記第１保護手段および前記第２保護手段の係合を解除する係合解除手段を備えていることを特徴とする遊技機陸６。
【１０６２１】
遊技機陸６によれば、遊技機陸５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、施錠装置が遊技機前面側から操作可能に構成され、施錠装置に設けられた係合解除手段により、所定操作されることで係合手段による第１保護手段および第２保護手段の係合が解除される。これにより、遊技機前面側から第１保護手段と第２保護手段との係合を解除することができるので、開閉体を支持体から開放する場合であっても、遊技機前面側から係合解除手段を所定操作して第１保護手段と第２保護手段の係合を解除することで、開閉体を支持体から支障なく開放することができる、という効果がある。
【１０６２２】
遊技機陸０から陸６のいずれかにおいて、
前記第１保護手段は、
前記開閉体に対して開閉可能に支持されることを特徴とする遊技機陸７。
【１０６２３】
遊技機陸７によれば、遊技機陸０から陸６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１保護手段が、開閉体に対して開閉可能に支持される。これにより、第１保護手段の一部が第２保護手段の一部と遊技機裏面方向に重畳するため、開閉体の閉鎖時に、第１保護手段が遊技機裏面方向へ開放されることを防止することができる、という効果がある。

【１０６２４】
＜漆群：壱群の２種バージョン＞
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が前記入球手段に入球したことに基づいて遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備えた遊技機において、
前記遊技価値付与手段によって付与される前記遊技価値を設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）、を備え、
前記支持体は、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機漆０。
【１０６２５】
遊技機漆０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、発射手段により発射された遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技価値付与手段によって付与される遊技価値が設定変更可能に構成される。そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にし、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。
【１０６２６】
＜捌群：壱群の上位バージョン＞
従来より、複数の入賞口が設けられた遊技領域へ、遊技媒体を発射手段により発射し、その遊技媒体がいずれかの入賞口に入賞すると、入賞した入賞口に対して予め定められた数の遊技媒体が遊技者に払い出される遊技機がある。
【１０６２７】
上記遊技機の中には、例えば、遊技者に付与する遊技価値を取得条件や取得内容等の遊技設定を、ホール関係者が変更できる機能を備えた遊技機がある（例えば、特許文献：特開２０１５－０２４２０２号公報）。
【１０６２８】
このような遊技機に対して、不正行為により遊技設定が変更されるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。
【１０６２９】
本発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、不正行為による遊技設定の変更を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。
【１０６３０】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、

該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技球が入球可能な入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）が設けられた遊技領域を有する遊技体（例えば、遊技盤１３）と、
前記遊技領域に向けて遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
前記発射手段によって発射された遊技球が前記入球手段に入球した場合、遊技者に所定の遊技価値を付与する遊技価値付与手段（例えば、大開放口開閉処理（Ｓ１０３））と、を備えた遊技機において、
遊技者に対する有利度合いを複数段階に設定変更可能な設定手段（例えば、設定キー５０１）、を備え、
前記支持体は、
前記施錠装置によって前記開閉体が前記支持体に施錠されている場合に、前記設定手段を操作困難にする一方、前記開閉体が前記支持体から開放されている場合に、前記設定手段を操作可能にする保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）、を備えていることを特徴とする遊技機捌０。

【１０６３１】

遊技機捌０によれば、開閉体が支持体に対して開閉可能に支持され、施錠装置により、開閉体と支持体とが施錠される。そして、遊技体が開閉体に搭載され、該遊技体に遊技球が入球可能な入球手段が設けられた遊技領域が形成される。また、発射手段により、遊技領域に向けて遊技球が発射され、その発射手段によって発射された遊技球が入球手段に入球した場合に、遊技価値付与手段により、遊技者に所定の遊技価値が付与される。ここで、設定手段により、遊技者に対する有利度合いが複数段階に設定変更可能に構成される。
そして、支持体に設けられた保護手段により、施錠装置によって開閉体が支持体に施錠されている場合に、設定手段を操作困難にする一方、開閉体が支持体から開放されている場合に、設定手段が操作可能に構成される。これにより、開閉体が支持体から開放されている場合は、設定手段を容易に操作可能に構成しつつ、開閉体が支持体に施錠されている場合には、保護手段によって設定手段を操作困難にすることができる。よって、開閉体が支持体に対して施錠されている場合の遊技機裏面側のセキュリティ性能を向上することができる、という効果がある。

【１０６３２】

なお、「遊技者に対する有利度合い」とは、例えば、第１図柄の大当たり確率や、第１図柄で大当たりした場合における大当たり図柄の選択確率、遊技者にとって有利な遊技状態（例えば、確率変動状態）への移行確率、１の入賞口に入賞した場合に賞球個数、遊技球の流下態様を変更する可動役物の駆動時間若しくは駆動態様、遊技球の流下態様に影響を与える部材の傾斜態様、遊技機自体の傾斜態様等、遊技者が遊技を行う上で、遊技者にとって有利な状況に対して影響する部材や処理のいずれであってもよい。

【１０６３３】

＜玖群：弐群の横方向対応バージョン＞
従来、遊技機の裏面側には、遊技の各種設定を行う設定手段が配設され、該設定手段が搭載された開閉体の閉鎖時には、遊技者が上記設定手段に接触することができないように構成されている。一方、ホール関係者は、ホールの営業時間外において、開閉体を開放して、各種メンテナンス作業や設定手段に対する設定作業を実行する（例えば、特許文献１（特開２０１５－０２４２０２号公報））。

【１０６３４】

しかしながら、このような遊技機に対して、開閉体の閉鎖時においても遊技機裏面側から設定手段に対して不正行為が行われるおそれがあり、この点について未だ改良の余地がある。

【１０６３５】

玖群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機裏面側からの設定手段に対する不正行為を防止することができる遊技機を提供することを目的とする。

【１０６３６】

支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、を備え、
該遊技機を遊技場に設置した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板１１ｄの外側から固定ビス１１ｇを羅入して、パチンコ機１０を島設備に隙間なく設置）することを特徴とする遊技機玖０。
【１０６３７】
遊技機玖０によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、遊技機を遊技場に設置した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、遊技機を遊技場に設置した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０６３８】
支持体（例えば、外枠１１）に対して開閉可能に支持される開閉体（例えば、内枠１２）と、
該開閉体と前記支持体とを施錠する施錠装置（例えば、シリンダ錠２０）と、
前記開閉体に搭載されて、遊技の各種設定を行う設定手段（例えば、設定キー５０１）と、
該設定手段を保護する保護手段（例えば、保護カバー部材１４０）と、を備え、
前記施錠装置によって前記開閉体と前記支持体とを施錠した場合に、前記保護手段を脱着不能に構成（例えば、右側板１１ｄの内壁に保護カバー部材１４０の取付面１５１を当接させた状態で、右側板１１ｄの外側から固定ビス１１ｇを羅入）することを特徴とする遊技機玖１。
【１０６３９】
遊技機玖１によれば、支持体に対して開閉体が開閉可能に支持され、施錠装置により開閉体と支持体とが施錠され、開閉体に搭載された設定手段により、遊技の各種設定が行われる。そして、保護手段により、設定手段が保護される。ここで、施錠装置により支持体と開閉体とを施錠した場合に、保護手段が脱着不能に構成される。これにより、支持体と開閉体とを施錠した状態において、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段が、遊技機から着脱困難又は着脱不能に構成され、設定手段に対する不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０６４０】
遊技機玖０又は玖１において、
前記設定手段は、
所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、
該鍵穴は、
前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機裏面方向を向くことを特徴とする遊技機玖２。
【１０６４１】
遊技機玖２によれば、遊技機玖０又は玖１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機裏面方向を向くように構成される。
これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機裏面側からの不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０６４２】
遊技機玖０又は玖１において、
前記設定手段は、

所定の鍵を挿入可能な鍵穴を有し、
該鍵穴は、
前記施錠装置によって前記支持体と前記開閉体とが施錠されている場合に、該遊技機側方を向くことを特徴とする遊技機玖３。
【１０６４３】
遊技機玖２によれば、遊技機玖０又は玖１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段に設けられた鍵穴に所定の鍵を挿入可能に構成され、施錠装置によって支持体と開閉体とが施錠されている場合に、鍵穴が遊技機側方（右方向又は左方向）を向くように構成される。これにより、遊技の各種設定を行う設定手段を保護する保護手段によって、設定手段に対する遊技機側方からの不正行為を防止することができる、という効果がある。
【１０６４４】
＜一群：設定変更による大当たりアップ分をハズレで吸収＞
従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。
【１０６４５】
しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。
【１０６４６】
一群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１０６４７】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機一０。
【１０６４８】
遊技機一０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値によっては、当否記憶手段において、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第３値の導出確率が変更されるように構成される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第１値と、遊技者に遊技価値が付与されない第３値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０６４９】
遊技機一０において、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第２値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機一１。
【１０６５０】
遊技機一１によれば、遊技機一０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第２値の導出確率が変更されないように構成されている。
【１０６５１】
従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１値および第２値の導出確率が適正な値となるように第１値および第２値を配分する必要がある。
【１０６５２】
しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１値の導出確率を変更する場合に、第２値の導出確率を変更させてしまうと、設定値毎に第１値の導出確率に基づく第１遊技価値の出玉率と第２値の導出確率に基づく第２遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。
【１０６５３】
そこで、遊技機一１によれば、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合であっても、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、

設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみ（即ち、第１遊技結果の出現率のみ）を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６５４】

遊技機－０又は－１において、

前記第３値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機－２。

【１０６５５】

遊技機－２によれば、遊技機－０又は－１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第３値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第１値をすべて第３値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６５６】

遊技機－０から－２のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機－３。

【１０６５７】

遊技機－３によれば、遊技機－０から－２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６５８】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１０６５９】

遊技機－０から－２のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機－４。

【１０６６０】

遊技機－４によれば、遊技機－０から－２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち

、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６６１】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１０６６２】

遊技機ー０からー４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機ー５。

【１０６６３】

遊技機ー５によれば、遊技機ー０からー４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１０６６４】

遊技機ー０からー４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機ー６。

【１０６６５】

遊技機ー６によれば、遊技機ー０からー４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１０６６６】

遊技機ー０からー６のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報

を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、前記第１判定手段および前記第２判定手段による前記第１遊技結果の導出確率（例えば、ともに０．５％）が同等となるように前記第１値を記憶し、
前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）より、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が高くなるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）が同等となるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が同等となるように前記第２値を記憶することを特徴とする遊技機一７。

【１０６６７】
遊技機一７によれば、遊技機一０から一６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される１の所定設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段および第２判定手段による第１遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第１値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率より、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６６８】
遊技機一７において、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終

了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機一８。
【１０６６９】
遊技機一８によれば、遊技機一７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０６７０】
遊技機一７又は一８において、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機一９。
【１０６７１】
遊技機一９によれば、遊技機一７又は一８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。
【１０６７２】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。
【１０６７３】
そこで、遊技機一９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の

計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６７４】

遊技機－９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機－１０。

【１０６７５】

遊技機－１０によれば、遊技機－９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６７６】

遊技機－９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機－１１。

【１０６７７】

遊技機－１１によれば、遊技機－９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまう

ことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０６７８】
遊技機一８から一１１のいずれかにおいて、
前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機一１２。
【１０６７９】

遊技機一１２によれば、遊技機一８から一１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０６８０】

遊技機一７又は一８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記駆動手段は、
前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機一１３。
【１０６８１】
遊技機一１３によれば、遊技機一７又は一８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定

手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０６８２】

遊技機ー１３において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機ー１４。

【１０６８３】

遊技機ー１４によれば、遊技機ー１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０６８４】

＜二群：設定変更による大当たりアップ分を他の多い乱数から吸収＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１０６８５】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１０６８６】

二群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１０６８７】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率又は前記第３値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機二０。
【１０６８８】
遊技機二０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、設定手段によって設定された設定値によっては、当否記憶手段において、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第２値の導出確率又は第３値の導出確率のうち、導出確率が高い方の導出確率が変更される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第１値と、導出確率が高い役との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０６８９】
遊技機二０において、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機二１。
【１０６９０】
遊技機二１によれば、遊技機二０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段により設定されるいずれの設定値であっても、当否記憶手段において、導出確率が低い方の値の導出確率が変更されないように構成される。即ち、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合であっても、導出確率が低い方の値の導出確率を変化させず、導出確率が高い方の値の導出確率を変化させるように構成する。このように構成することで、出現率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が

低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１０６９１】

遊技機二０又は二１において、

前記導出確率が高い値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機二２。

【１０６９２】

遊技機二２によれば、遊技機二０又は二１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い設定値において、その設定値から第１値の導出確率が最も高い設定値における第１値の増加分、出確率が高い値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第１値をすべて導出確率が高い値から変更することができる。よって、導出確率が低い（個数が少ない）値を設定毎に変更されないため、該導出確率が低い値に対応する役の出現率からは、遊技者に遊技機の設定値を看破されないようにすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１０６９３】

遊技機二０から二２のいずれかにおいて、

前記導出確率が高い値は、

前記第３値であることを特徴とする遊技機二３。

【１０６９４】

遊技機二３によれば、遊技機二０から二２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第３値が、導出確率が高い値として設けられる。即ち、第２値の導出確率より第３値の導出確率の方が高く設定されている。

【１０６９５】

従来、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において、出玉率に関し、検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１値および第２値の導出確率が適正な値となるように第１値および第２値を配分する必要がある。

【１０６９６】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１値の導出確率を変更する場合に、第２値の導出確率を変更させてしまうと、設定値毎に第１値の導出確率に基づく第１遊技価値の出玉率と第２値の導出確率に基づく第２遊技価値の出玉率とを複合してそれぞれ計算する必要が生じ、設定値毎の総合的な出玉率の計算が煩雑になり、遊技仕様の設計時の工数が増大してしまうおそれがある。

【１０６９７】

そこで、遊技機二３によれば、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合に、第３値の導出確率のみ変更させ、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０６９８】

遊技機二０から二３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図

１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機二４。
【１０６９９】
遊技機二４によれば、遊技機二０から二３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０７００】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１０７０１】
遊技機二０から二３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機二５。
【１０７０２】
遊技機二５によれば、遊技機二０から二３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０７０３】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１０７０４】
遊技機二０から二５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機二６。
【１０７０５】
遊技機二６によれば、遊技機二０から二５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範

囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１０７０６】

遊技機二０から二５のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機二７。

【１０７０７】

遊技機二７によれば、遊技機二０から二５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。

これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１０７０８】

遊技機二０から二７のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、

前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、前記第１判定手段および前記第２判定手段による前記第１遊技結果の導出確率（例えば、ともに０．５％）が同等となるように前記第１値を記憶し、

前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）より、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が高くなるように前記第２値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）が同等となるように前記第２値を記憶し、

前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が同等となるように前記第２値を記憶することを特徴とする遊技機二８。

【１０７０９】

遊技機二８によれば、遊技機二０から二７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち

、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される１の所定設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段および第２判定手段による第１遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第１値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率より、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７１０】

遊技機二８において、

前記第１遊技価値付与手段は、

前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機二９。

【１０７１１】

遊技機二９によれば、遊技機二８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７１２】

遊技機二８又は二９において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機二１０。

【１０７１３】
遊技機二１０によれば、遊技機二８又は二９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１０７１４】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１０７１５】
そこで、遊技機二１０によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７１６】
遊技機二１０において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機二１１。

【１０７１７】
遊技機二１１によれば、遊技機二１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技

価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７１８】

遊技機二１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機二１２。

【１０７１９】

遊技機二１２によれば、遊技機二１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７２０】

遊技機二９から二１２のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機二１３。
【１０７２１】
遊技機二１３によれば、遊技機二９から二１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において

、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０７２２】

遊技機二８又は二９において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段は、

前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、

前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機二１４。
【１０７２３】
遊技機二１４によれば、遊技機二８又は二９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０７２４】
遊技機二１４において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機二１５。
【１０７２５】
遊技機二１５によれば、遊技機二１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価

値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０７２６】

＜三群：確変機で、高確率変化分以上＆設定変更以上のハズレの割り当てが存在＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１０７２７】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１０７２８】

三群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０７２９】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

遊技状態を、所定の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、「確率変動状態」）へ変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））と、

該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合に、前記第１遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）のＳ５５１６）と、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段（例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段（例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記設定手段は、
少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値（例えば、設定値「１」）と、遊技者にとって最も有利な最高設定値（例えば、設定値「６」）と、を設定可能に構成され、
前記第３値は、
少なくとも前記最低設定値の前記所定遊技状態において、前記最低設定値における前記所定当否記憶手段に記憶される前記第１値の個数（例えば、５０個）と、前記最高設定値における前記有利当否記憶手段に記憶される前記第１値の個数（例えば、６００個）との差分以上の個数が設けられていることを特徴とする遊技機三０。

【１０７３０】
遊技機三０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。また、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更された場合に、確率変更手段により、第１遊技結果の導出確率が変更される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、所定遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。さらに、設定手段により、少なくとも、遊技者にとって最も不利な最低設定値と、遊技者にとって最も有利な最高設定値とに設定可能に構成される。そして、最低設定値において所定当否記憶手段に記憶される第１値の個数と、最高設定値において有利当否記憶手段に記憶される第１値の個数との差分以上の個数の第３値が、最低設定値の所定遊技状態において設けられいる、即ち、すべての設定値において、設定変更に伴う第１値の個数を第３値から変更可能に構成し、また、いずれの設定値であっても遊技状態が変更されたことに伴って第１値の個数が変更された場合に、その変更分設けられた第３値から変更可能に構成する。これにより、設定値毎と導出確率との出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７３１】
遊技機三０において、
前記当否記憶手段は、
前記確率変更手段によって前記第１遊技結果の導出確率が変更された場合、前記第２値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、特別図柄の確率が変更された場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機三１。

【１０７３２】
遊技機三１によれば、遊技機三０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、確率変更手段によって前記第１遊技結果の導出確率が変更された場合、当否記憶手段における第２値の導出確率が変更されないように構成される。これにより、第１遊技結果の導出確率が変更された場合であっても、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、遊技状態毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７３３】

遊技機三０又は三１において、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、前記第２値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でも小当たり乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機三２。
【１０７３４】
遊技機三２によれば、遊技機三０又は三１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、当否記憶手段における第２値の導出確率が変更されないように構成されている。これにより、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合であっても、第２値の導出確率を変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０７３５】
遊技機三０から三２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機三３。
【１０７３６】
遊技機三３によれば、遊技機三０から三２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０７３７】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１０７３８】
遊技機三０から三２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機三４。
【１０７３９】
遊技機三４によれば、遊技機三０から三２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的か

つ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７４０】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１０７４１】

遊技機三０から三４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機三５。

【１０７４２】

遊技機三５によれば、遊技機三０から三４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１０７４３】

遊技機三０から三４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機三６。

【１０７４４】

遊技機三６によれば、遊技機三０から三４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１０７４５】

遊技機三０から三６のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、

前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される１の所定設定値（例えば、設定値「１」）において、前記第１判定手段および前記第２判定手段による前記第１遊技結果の導出確率（例えば、ともに０．５％）が同等となるように前記第１値を記憶し、
前記設定手段によって設定される前記所定設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）より、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が高くなるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第１判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、１％）が同等となるように前記第２値を記憶し、
前記設定手段によって設定されるすべての設定値において、前記第２判定手段による前記第２遊技結果の導出確率（例えば、９４％）が同等となるように前記第２値を記憶することを特徴とする遊技機三７。
【１０７４６】
遊技機三７によれば、遊技機三０から三６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、設定手段によって設定される１の所定設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段および第２判定手段による第１遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第１値が記憶される一方、設定手段によって設定される所定設定値において、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率より、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が高くなるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。また、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第１判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶されるとともに、設定手段によって設定されるすべての設定値において、当否記憶手段には、第２判定手段による第２遊技結果の導出確率が同等となるように、当否記憶手段に第２値が記憶される。これにより、設定値毎および各判定情報毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０７４７】
遊技機三７において、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機三８。
【１０７４８】
遊技機三８によれば、遊技機三７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、所定遊

技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７４９】

遊技機三７又は三８において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機三９。

【１０７５０】

遊技機三９によれば、遊技機三７又は三８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１０７５１】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１０７５２】

そこで、遊技機三９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７５３】

遊技機三９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手

段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機三１０。

【１０７５４】

遊技機三１０によれば、遊技機三９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７５５】

遊技機三９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機三１１。

【１０７５６】

遊技機三１１によれば、遊技機三９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７５７】

遊技機三８から三１１のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機三１２。
【１０７５８】
遊技機三１２によれば、遊技機三８から三１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉

塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０７５９】

遊技機三７又は三８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入

球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機三１３。
【１０７６０】
遊技機三１３によれば、遊技機三７又は三８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０７６１】
遊技機三１３において、

前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くするように構成されていることを特徴とする遊技機三１４。
【１０７６２】
遊技機三１４によれば、遊技機三１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０７６３】
＜四群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりと小当たりとをともにアップし、そのアップ分を他の役から補填＞
従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。
【１０７６４】
しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。
【１０７６５】
四群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。
【１０７６６】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率、及び、前記判定手段による前記第２遊技結果が導出される確率をともに変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハ

ズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値及び小当たり乱数値の増加分を、ハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機四０。

【１０７６７】
遊技機四０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率、及び、判定手段による第２遊技結果が導出される確率が、設定手段によってともに変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率及び第２値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率及び第２値の導出確率の変更に伴って、第３値の導出確率が変更される。これにより、設定値によっては、遊技者に遊技価値が付与される第１値および第２値と、遊技者に遊技価値が付与されない第３値との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０７６８】
遊技機四０において、
前記第３値は、
前記第１値および前記第２値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値および前記第２値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値および前記第２値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機四１。

【１０７６９】
遊技機四１によれば、遊技機四０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値および第２値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値および第２値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値および第２値の増加分、第３値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第１値の導出確率及び第２値の導出確率に伴う増加分をすべて第３値から変更することができる。よって、設定毎に第１遊技結果の出現率と第２遊技結果の出現率とがともに変化するため、第１遊技結果の出現率と第２遊技結果の出現率との設定差が生じ難くなり、第１遊技結果の出現率と第２遊技結果の出現率との比較からは設定判別することを困難にすることができる。その結果、設定の判別要素を限定し、遊技者に遊技機の設定を看破し難くして、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１０７７０】
遊技機四０又は四１において、

前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率および前記第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率、前記第２値の導出確率、又は、前記第１値及び前記第２値の導出確率が、均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機四２。
【１０７７１】
遊技機四２によれば、遊技機四０又は四１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率および第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率、第２値の導出確率、又は、第１値および第２値の導出確率が、均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率及び／又は第２遊技価値の当選確率の増加分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０７７２】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１０７７３】
遊技機四０又は四１において、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率及び前記第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率、前記第２値の導出確率、又は、前記第１値及び前記第２値の導出確率が、所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機四３。
【１０７７４】
遊技機四３によれば、遊技機四０又は四１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率及び第２値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率、第２値の導出確率、又は、第１値および第２値の導出確率が、所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率及び／又は第２遊技価値の当選確率の増加分のみを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０７７５】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１０７７６】
遊技機四０から四３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機四４。
【１０７７７】
遊技機四４によれば、遊技機四０から四３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１０７７８】
遊技機四０から四３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機四５。
【１０７７９】
遊技機四５によれば、遊技機四０から四３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１０７８０】
遊技機四０から四５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第２値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第２値の範囲を変更することを特徴とする遊技機四６。
【１０７８１】
遊技機四６によれば、遊技機四０から四５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第２値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第２値の範囲が変更される。これにより、判定手段によって第２遊技価値の判定を、第２値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第２値を判定する必要がなく、判定すべき値が第２値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１０７８２】
遊技機四０から四５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第２値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第２値の個数を変更することを特徴とする遊技機四７。
【１０７８３】
遊技機四７によれば、遊技機四０から四５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第２値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によっ

て設定値が変更される場合に、非連続の第２値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第２遊技価値の判定を、個々の第２値の一致判定を行う必要があるが、当否記憶手段における第２値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第２値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第２遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１０７８４】

遊技機四０から四７のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機四８。

【１０７８５】

遊技機四８によれば、遊技機四０から四７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計

算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７８６】

遊技機四８において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機四９。

【１０７８７】

遊技機四９によれば、遊技機四８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１０７８８】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１０７８９】

そこで、遊技機四９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、第１判定手段における第２遊技結果の導出確率を、設定値ごとに変化させないように構成するとともに、第２判定手段における第２遊技結果の導出確率も、設定値ごとに変化させないように構成する。このように構成することで、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技結果の導出確率の変更分のみを考慮することで計算することが可能となり、並列的に（同時に）動的表示が実行され得る遊技機においても出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７９０】

遊技機四９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機四１０。

【１０７９１】

遊技機四１０によれば、遊技機四９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況にお

いて、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７９２】

遊技機四９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機四１１。

【１０７９３】

遊技機四１１によれば、遊技機四９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０７９４】

遊技機四８から四１１のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３

動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機四１２。
【１０７９５】
遊技機四１２によれば、遊技機四８から四１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第

２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０７９６】

遊技機四８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機四１３。
【１０７９７】
遊技機四１３によれば、遊技機四８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０７９８】
遊技機四１３において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機四１４。
【１０７９９】
遊技機四１４によれば、遊技機四１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第

２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８００】

＜五群：大当たり以外の複数の役がある場合に、大当たりアップ分を大当たり以外のそれぞれの役から補填＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１０８０１】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第１役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第１役より低い第２役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第１役又は第２役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第１役に対応する第１乱数値の個数と、第２役に対応する第２乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第３役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【１０８０２】

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１乱数値および第２乱数値を配分する必要がある。

【１０８０３】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１乱数値の導出確率を変更する場合に、固定的な１の所定乱数値から補填する構成であると、第１乱数値の導出確率の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時において制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【１０８０４】

五群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１０８０５】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊

技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率及び前記第３値の導出確率がそれぞれ変更される（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、小当たり乱数及びハズレ乱数値のそれぞれから補填）ことを特徴とする遊技機五０。
【１０８０６】
遊技機五０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第２値の導出確率および第３値の導出確率がそれぞれ変更される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することが可能となり、第１値の導出確率の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の個数を、第１値の導出確率の変更分、１の所定乱数値の個数から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０８０７】
遊技機五０において、
前記第２値および前記第３値は、
前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機五１。
【１０８０８】

遊技機五１によれば、遊技機五０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第１値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０８０９】

遊技機五０又は五１において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、

前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値及び前記第３値が均等に減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五２。

【１０８１０】

遊技機五２によれば、遊技機五０又は五１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値及び第３値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０８１１】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１０８１２】

遊技機五０又は五１において、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、

前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値及び前記第３値が所定割合で減少するように構成されている

ことを特徴とする遊技機五３。

【１０８１３】

遊技機五３によれば、遊技機五０又は五１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞ

れ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値及び第３値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０８１４】

なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。

【１０８１５】

遊技機五０から五３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機五４。

【１０８１６】

遊技機五４によれば、遊技機五０から五３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１０８１７】

遊技機五０から五３のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機五５。

【１０８１８】

遊技機五５によれば、遊技機五０から五３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１０８１９】

遊技機五０から五５のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ＣＡ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機五６。
【１０８２０】
遊技機五６によれば、遊技機五０から五５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８２１】
遊技機五６において、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機五７。
【１０８２２】
遊技機五７によれば、遊技機五６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。
【１０８２３】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。
【１０８２４】
そこで、遊技機五７によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで大凡の計算をすることが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８２５】
遊技機五７において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機五８。
【１０８２６】
遊技機五８によれば、遊技機五７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技

仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８２７】
遊技機五７において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機五９。
【１０８２８】
遊技機五９によれば、遊技機五７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８２９】
遊技機五６から五９のいずれかにおいて、
前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態

を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機五１０。
【１０８３０】
遊技機五１０によれば、遊技機五６から五９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。
即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表

示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８３１】

遊技機五６において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段は、

前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、

前記第２当否記憶手段は、

前記第１値および前記第２値を記憶し、

前記第２特別入球手段は、

該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、

該第４入球手段は、

遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機五１１。

【１０８３２】

遊技機五１１によれば、遊技機五６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８３３】

遊技機五１１において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機五１２。

【１０８３４】

遊技機五１２によれば、遊技機五１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８３５】

＜六群：大当たりアップ分を利益度合いの低い役から調達し、足らなくなったら次に利益度合いの低い役から調達＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った

場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１０８３６】

具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第１役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第１役より低い第２役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第１役又は第２役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第１役に対応する第１乱数値の個数と、第２役に対応する第２乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第３役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。

【１０８３７】

ここで、遊技機を遊技ホールに設置するためには、所轄官庁が実施する検定試験を通過し、該遊技機が規定の範囲内であることを示す認可が必要である。このため、遊技機の開発者は、遊技仕様の設計時に、該検定試験を通過して認可を受けるために、遊技機のすべての設定値において検定試験で認定を取得可能な出玉率となるように、判定手段における第１乱数値および第２乱数値の個数をそれぞれ配分する必要がある。

【１０８３８】

しかしながら、設定値の変更が可能な遊技機において、設定変更に伴って第１乱数値の個数を変更する場合に、固定的な１の所定乱数値の個数から補填する構成であると、第１乱数値の個数の変更分、所定乱数値の個数を確保しなければならず、遊技仕様の設計時において制約が生じてしまい、遊技仕様の設計自由度が低下し、遊技の興趣が低下してしまうおそれがある。

【１０８３９】

六群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的としている。

【１０８４０】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）

、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第３値の導出確率が変更される第３変更パターン（例えば、設定値「１」から「３」において大当たり乱数値の増加に伴ってハズレ乱数値を減少）と、前記第２値の導出確率が変更される第２変更パターン（例えば、設定値「４」から「６」において大当たり乱数値の増加に伴って小当たり乱数値を減少）と、を有するように構成されていることを特徴とする遊技機六０。
【１０８４１】
遊技機六０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与され、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第３値の導出確率が変更される第３変更パターンと、第２値の導出確率が変更される第２変更パターンとが有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値の導出確率または第３値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０８４２】
遊技機六０において、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から１段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第３変更パターンによって、前記第３値の導出確率を変更することで前記第１値の個数を変更することを特徴とする遊技機六１。
【１０８４３】
遊技機六１によれば、遊技機六０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第３変更パターンによって、第３値の導出確率を変更することで第１値の個数が変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第１値の個数の変更に伴って第３値の導出確率が変更される。
【１０８４４】
当否記憶手段に記憶される第３値に対応する遊技結果（例えば、ハズレ役）である遊技情

報は、遊技機外部に出力されて、例えば、遊技履歴等を遊技者が参照可能なデータランプ等で明確に（大々的に）表示される第１遊技結果や第２遊技結果と異なり、データランプ（図示せず）に明確に（大々的に）表示されない場合がある。

【１０８４５】

ここで、設定変更して第１値の導出確率を変更したことに伴って、仮に、データランプに明確に（大々的に）表示される第２遊技結果に対応する第２値の個数を変更した場合、設定毎に第１遊技結果と第２遊技結果との出現率が相対的に変更される関係性（例えば、高設定であるほど、大当たり遊技の確率が高まる一方、小当たり遊技の確率が低下する等）を有するため、第１遊技結果と第２遊技結果との現出結果を遊技者がデータランプで一瞥（確認）することで、遊技機の設定内容を推測される要因を増やしてしまう。その結果、例えば、低い設定（例えば、設定値「１」）に設定された遊技機の設定を遊技者に看破されてしまった場合、遊技者は該遊技機で遊技を行わず、遊技機の稼働が低下してしまうおそれがある。

【１０８４６】

そこで、遊技機六１によれば、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率が変更されるように構成する。即ち、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合、該変更分を第３値から変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値、又は、最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値（所謂、低設定）では、遊技者による設定判別要素を第１遊技結果の出現割合のみとして、第２遊技結果の出現率からは遊技機の設定値を看破され難くすることができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。

【１０８４７】

遊技機六０又は六１において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第３値が枯渇している（少ない）とき、前記第２変更パターンによって前記第２値の導出確率を変更することで前記第１値の導出確率が変更されることを特徴とする遊技機六２。

【１０８４８】

遊技機六２によれば、遊技機六０又は六１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第３値が枯渇している（少ない）とき、第２変更パターンによって第２値の導出確率を変更することで第１値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第３値が枯渇（少ない）ときは、第１値の導出確率の変更に伴って第２値の導出確率が変更される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０８４９】

遊技機六０から六２のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段（例えば、設定値「１」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
該第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段（例えば、設定値「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
該第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段（例えば、設定値「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記第２段階当否記憶手段は、
前記第１段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第１段階当否記憶手段と前記第２値の導出確率が同等に構成され、
前記第３段階当否記憶手段は、
前記第２段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第２値の導出確率が低く構成されていることを特徴とする遊技機六３。

【１０８５０】

遊技機六３によれば、遊技機六０から六２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段と、その第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段と、その第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第２段階当否記憶手段が、第１段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第１段階当否記憶手段と第２値の導出確率が同等に構成される。また、第３段階当否記憶手段が、第２段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第２値の導出確率が低く構成される。
即ち、第２段階当否記憶手段では、第１段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が同等の設定となっている。また、第２段階当否記憶手段では、第２段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が低く構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の導出確率の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０８５１】

遊技機六０から六３のいずれかにおいて、
前記第２値および前記第３値は、
前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機六４。

【１０８５２】

遊技機六４によれば、遊技機六０から六３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第１値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０８５３】

遊技機六３又は六４において、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が

均等に増加するように構成されているとともに、
前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が均等に減少するように構成されている
ことを特徴とする遊技機六５。
【１０８５４】
遊技機六５によれば、遊技機六３又は六４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８５５】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１０８５６】
遊技機六３又は六４において、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、
前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が所定割合で減少するように構成されている
ことを特徴とする遊技機六６。
【１０８５７】
遊技機六６によれば、遊技機六３又は六４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分もしくはハズレの現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８５８】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１０８５９】
遊技機六０から六６のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機六７。
【１０８６０】
遊技機六７によれば、遊技機六０から六６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にで

あっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１０８６１】
遊技機六０から六６のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数を変更することを特徴とする遊技機六８。
【１０８６２】
遊技機六８によれば、遊技機六０から六６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１０８６３】
遊技機六０から六８のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機六９。
【１０８６４】
遊技機六９によれば、遊技機六０から六８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に

入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０８６５】

遊技機六９において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機六１０。

【１０８６６】

遊技機六１０によれば、遊技機六９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１０８６７】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１０８６８】

そこで、遊技機六１０によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果が

ある。
【１０８６９】
遊技機六１０において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機六１１。
【１０８７０】
遊技機六１１によれば、遊技機六１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技価値の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８７１】
遊技機六１０において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機六１２。
【１０８７２】
遊技機六１２によれば、遊技機六１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易

化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０８７３】
遊技機六９から六１２のいずれかにおいて、
前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機六１３。
【１０８７４】
遊技機六１３によれば、遊技機六９から六１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。

即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８７５】

遊技機六９において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普

通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記駆動手段は、
前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機六１４。

【１０８７６】

遊技機六１４によれば、遊技機六９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから

、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８７７】

遊技機六１４において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機六１５。

【１０８７８】

遊技機六１５によれば、遊技機六１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０８７９】

＜七群：２の特別図柄を有し、各特別図柄にそれぞれ割り当てられている役から大当たりアップ分を補填＞

従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。

【１０８８０】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１０８８１】

七群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０８８２】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る

第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、前記判定情報である第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第１判定手段および前記第２判定手段でともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、共通役であるハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機七０。
【１０８８３】
遊技機七０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。また、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、判定情報である第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により

、判定情報である第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。ここで、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第１判定手段および第２判定手段でともに抽出され得る抽出役に対応する値の導出確率が変更される。即ち、設定変更によって第１値の導出確率を変更する場合に、第１判定手段と第２判定手段とで共通する抽出役に対応する値の導出確率から補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第１値の導出確率が変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役が変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【１０８８４】

遊技機七０において、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段および前記第２当否記憶手段は、

少なくとも、前記第１値および前記第３値を記憶するように構成されていることを特徴とする遊技機七１。

【１０８８５】

遊技機七１によれば、遊技機七０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段および第２当否記憶手段には、少なくとも、第１値および第３値が記憶されるように構成される。即ち、設定変更によって第１値の導出確率を変更する場合に、第１判定手段と第２判定手段とで共通する抽出役である第３値に対応する値の導出確率から補填することができる。これにより、設定変更されることに伴って第１値の導出確率が変更される場合に、各判定手段において共通する抽出役である第３値の導出確率が変更され得るため、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。

【１０８８６】

遊技機七０又は七１において、

前記抽出役に対応する値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機七２。

【１０８８７】

遊技機七２によれば、遊技機七０又は七１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、抽出役に対応する値が設けられている。これにより、設定変更によって変更される第１値をすべて共通する抽出役に対応する値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加

を抑制できる、という効果がある。
【１０８８８】
遊技機七０から七２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機七３。
【１０８８９】
遊技機七３によれば、遊技機七０から七２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。
【１０８９０】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１０８９１】
遊技機七０から七２のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機七４。
【１０８９２】
遊技機七４によれば、遊技機七０から七２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、よって、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合で増加する第１遊技価値の当選確率の変更分と、共通する抽出役に対応する遊技価値の出現確率の変更分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる、という効果がある。
【１０８９３】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１０８９４】
遊技機七０から七４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更さ

れるように構成されていることを特徴とする遊技機七５。
【１０８９５】
遊技機七５によれば、遊技機七０から七４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１０８９６】
遊技機七０から七４のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機七６。
【１０８９７】
遊技機七６によれば、遊技機七０から七４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１０８９８】
遊技機七０から七６において、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機七７。
【１０８９９】
遊技機七７によれば、遊技機七６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制

することができる、という効果がある。
【１０９００】
遊技機七７のいずれかにおいて、
前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機七８。
【１０９０１】
遊技機七８によれば、遊技機七７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。
【１０９０２】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。
【１０９０３】
そこで、遊技機七８によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０９０４】
遊技機七８において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機七９。
【１０９０５】
遊技機七９によれば、遊技機七８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が

、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９０６】

遊技機七８において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機七１０。

【１０９０７】

遊技機七１０によれば、遊技機七８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９０８】

遊技機七８から七１０のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普

通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機七１１。
【１０９０９】
遊技機七１１によれば、遊技機七８から七１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態にお

いて、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０９１０】

遊技機七８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機七１２。

【１０９１１】
遊技機七１２によれば、遊技機七８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０９１２】
遊技機七１２において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機七１３。

【１０９１３】
遊技機七１３によれば、遊技機七１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに

基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０９１４】

＜八群：遊技価値を発生する役同士で確率アップ分＆設定変更分を補填＞

従来より、パチンコ機等の遊技機では、遊技盤に設けられた遊技領域に向けて遊技球等の遊技媒体を発射し、該遊技領域に設けられた複数の入球口のいずれかへ遊技球が入球することに基づいて当否抽選を行い、該当否抽選において当たり等の有利状態に当選した場合に、通常では閉鎖されている可変入球手段を開放して、遊技者に所定の遊技価値が付与されるように構成されている（例えば、特許文献１（特開２０１７－１４８２６４号公報））。

【１０９１５】

しかしながら、上記遊技機において、遊技の興趣向上を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１０９１６】

本発明は、上記例示した事情に鑑みてなされたものであり、遊技の興趣向上を図ることが可能な遊技機を提供することを目的とする。

【１０９１７】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記判定手段は、

前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って前記第２値の導出確率が変更される（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を小当たり乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機八０。

【１０９１８】

遊技機八０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊

技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って第２値の導出確率が変更される。即ち、各設定毎において、第１値に対応する第１遊技結果の導出確率が変更されるに伴って、第２値に対応する第２遊技結果の導出確率が変更される。これにより、各設定毎に第１遊技結果と第２遊技結果との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９１９】

遊技機八０において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合、該設定値の変更によっては前記第３値の導出確率を変更しないように構成されている（例えば、設定値を変更した場合でもハズレ乱数値の個数を維持）ことを特徴とする遊技機八１。

【１０９２０】

遊技機八１によれば、遊技機八０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が変更された場合、この設定値の変更によっては判定情報取得手段における第３値の導出確率が変更されないように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率と第２遊技結果の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９２１】

遊技機八０又は八１において、

遊技状態を、所定の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、遊技者にとって有利な有利遊技状態（例えば、「確率変動状態」）へ変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））と、

該遊技状態変更手段によって前記所定遊技状態から前記有利遊技状態に変更された場合に、前記第１遊技結果の導出確率を変更する確率変更手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５）のＳ５５１６）と、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記所定遊技状態において用いられる所定当否記憶手段（例えば、特別図柄の低確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記有利遊技状態において用いられる有利当否記憶手段（例えば、特別図柄の高確率状態において参照される特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、

前記有利当否記憶手段は、

前記確率変更手段によって前記第１遊技結果の導出確率が変更される場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って前記第３値の導出確率が変更される（例えば、確率変動に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填）ことを特徴とする遊技機八２。

【１０９２２】

遊技機八２によれば、遊技機八０又は八１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、遊技状態変更手段により、遊技状態が、所定の所定遊技状態から、遊技者にとって有利な有利遊技状態へ変更される。そして、その遊技状態変更手段によって所定遊技状態から有利遊技状態へ変更された場合に、確率変更手段により、第１遊技結果の導出確率が変更

される。また、当否記憶手段に設けられた所定当否記憶手段が、通常遊技状態において用いられ、同じく当否記憶手段に設けられた有利当否記憶手段が、有利遊技状態において用いられる。ここで、確率変更手段によって第１遊技結果の導出確率が変更される場合に、有利当否記憶手段では、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率が変更される。これにより、遊技状態毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の変化分のみを考慮することで計算することが可能となるとともに、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率と第２遊技価値の当選確率との差分を考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９２３】

遊技機八０から八２のいずれかにおいて、

前記第２値は、

前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機八３。

【１０９２４】

遊技機八３によれば、遊技機八０から八２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値が設けられている。これにより、すべての設定値において、設定変更によって変更される第１値の導出確率をすべて第２値から変更することができる。よって、設定値毎の出玉率の計算を、第１遊技価値の当選確率の増加分と第２遊技価値の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９２５】

遊技機八０から八３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されていることを特徴とする遊技機八４。

【１０９２６】

遊技機八４によれば、遊技機八０から八３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１遊技価値の当選確率と、段階的かつ均等に減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９２７】

なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。

【１０９２８】

遊技機八０から八３のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異な

る少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されていることを特徴とする遊技機八５。
【１０９２９】
遊技機八５によれば、遊技機八０から八３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１遊技価値の当選確率と、段階的かつ所定割合で減少する第２遊技価値の当選確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０９３０】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１０９３１】
遊技機八０から八５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機八６。
【１０９３２】
遊技機八６によれば、遊技機八０から八５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。
【１０９３３】
遊技機八０から八５のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を非連続の値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機八７。
【１０９３４】
遊技機八７によれば、遊技機八０から八５の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更されるように構成される。
これにより、判定手段によって第１遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。
【１０９３５】

遊技機八０から八７のいずれかにおいて、
遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、
該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、
前記判定情報取得手段は、
前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、
前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、
前記判定手段は、
前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、
前記第１遊技価値付与手段は、
前記第１遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、
前記所定遊技状態は、
前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、
前記有利遊技状態は、
前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機八８。
【１０９３６】
遊技機八８によれば、遊技機八０から八７の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１遊技価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０９３７】
遊技機八８において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、
前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、
前記表示手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機八９。

【１０９３８】
遊技機八９によれば、遊技機八８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１０９３９】
従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１遊技結果および第２遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１０９４０】
そこで、遊技機八９によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、通常遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９４１】
遊技機八９において、
前記第１判定手段は、
前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機八１０。

【１０９４２】
遊技機八１０によれば、遊技機八９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１遊技結果又は第２遊技結果以外の遊技結果が導出されるように構成される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価

値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９４３】

遊技機八９において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第２遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１遊技結果又は前記第２遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機八１１。

【１０９４４】

遊技機八１１によれば、遊技機八９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第２遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１遊技結果又は第２遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第２遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１遊技結果又は第２遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与中に、第２動的表示による第１遊技結果に基づく第１遊技の付与、又は、第２遊技結果に基づく第２遊技価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１遊技価値又は第２遊技価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９４５】

遊技機八８から八１１のいずれかにおいて、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を

遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記遊技状態変更手段は、
前記第１遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、
前記第１遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、
前記第３動的実行手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、
前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、
前記駆動手段は、
前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機八１２。
【１０９４６】
遊技機八１２によれば、遊技機八８から八１１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１遊技価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けら

れる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第２遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０９４７】

遊技機八８において、

前記第１遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第２遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

少なくとも、前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記駆動手段は、

前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、

前記当否記憶手段は、

前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、

前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、

前記第１当否記憶手段は、

前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、

前記第２当否記憶手段は、

前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１遊技価値を付与可能であることを特徴とする遊技機八１３。
【１０９４８】
遊技機八１３によれば、遊技機八８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第２遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、少なくとも、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段により、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１遊技価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１遊技結果を導出させて第１遊技価値を得るか、或いは、第２遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１遊技価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０９４９】
遊技機八１３において、
前記第２当否記憶手段は、
前記第２値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機八１４。
【１０９５０】
遊技機八１４によれば、遊技機八１３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するように構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富

にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０９５１】
＜九群：設定によって変更される乱数値が異なる＞
従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。
【１０９５２】
具体的には、例えば、得られる遊技価値が高い第１役（例えば、大当たり遊技）と、得られる遊技価値が第１役より低い第２役（例えば、小当たり遊技）とを抽選可能な遊技機では、所定範囲で値が更新される乱数カウンタの値を始動入賞に基づいて取得し、設定値毎に設けられた判定テーブルを参照して取得した乱数カウンタの値を判定することで、第１役又は第２役の当否抽選を行うように構成されているものがある。この判定テーブルでは、第１役に対応する第１乱数値の個数と、第２役に対応する第２乱数値の個数と、遊技価値が付与されない第３役（例えば、ハズレ）に対応する乱数値の個数とが設定値毎に異なるように配分（規定）されている。そして、設定値が上昇するほど遊技者にとって有利な出玉率となるように構成されているものがある。
【１０９５３】
ここで、遊技ホールに設置される各遊技機には、それぞれ、該遊技機から出力される遊技価値が付与される第１役や第２役の当選回数を集計し、その集計結果を遊技者に報知可能に表示するデータランプが備えられている。遊技を行う遊技者は、遊技を行う前に、このデータランプを確認する場合があり、データランプの表示内容により、これから遊技を行う遊技機のその日又は過去の遊技履歴を参照して遊技機の設定内容を推測し、遊技を行う遊技機を選定する。この場合に、設定内容が判別（看破）され易い遊技結果であった場合、遊技者は、設定内容が良い（例えば、設定値「６」）遊技機での遊技を選定し、設定内容が悪い（例えば、設定値「１」）遊技機の遊技を敬遠してしまうことで、該設定内容が悪い遊技機の稼働が低下してしまい、遊技ホールの利益が減少してしまうおそれがある。
【１０９５４】
九群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技機の設定状況を把握され難い遊技機を提供することを目的としている。
【１０９５５】
所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、
該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、
該判定手段によって第１遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１遊技価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１遊技価値付与手段（例えば、大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、
前記判定手段によって第２遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１遊技価値と異なる第２遊技価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第２遊技価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、
前記判定手段による前記第１遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、
前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１遊技結果に対応する第１値（

例えば、大当たり乱数値）と、前記第２遊技結果に対応する第２値（例えば、小当たり乱数値）と、を記憶する当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、
前記判定手段は、
前記判定情報取得手段によって、前記第１値または前記第２値以外の第３値（例えば、ハズレ乱数値）である前記判定情報が抽出された場合に、遊技者に遊技価値を付与しないように構成され、
前記当否記憶手段は、
前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、
前記判定情報取得手段は、
前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率又は前記第３値の導出確率のいずれか一方が変更されるように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分をハズレ乱数値から補填する設定もあれば、小当たり乱数値から補填する設定もある）ことを特徴とする遊技機九０。
【１０９５６】
遊技機九０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１遊技結果が導出されることに基づいて、第１遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第１遊技価値が付与される場合があり、判定手段によって第２遊技結果が導出されることに基づいて、第２遊技価値付与手段により、遊技者に所定の第２遊技価値が付与される場合がある。また、判定手段による第１遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、少なくとも、第１遊技結果に対応する第１値と、第２遊技結果に対応する第２値とが記憶される。また、判定情報取得手段によって第１値または第２値以外の第３値である判定情報が抽出された場合に、判定手段により、遊技者に遊技価値が付与されないように構成される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、判定情報取得手段により、第２値の導出確率又は第３値の導出確率のいずれか一方が変更される。
即ち、設定変更に伴って第１値の導出確率が変更された場合、設定値によっては、第２値の導出確率を変更する場合もあれば、第３値の導出確率を変更する場合もあるように構成する。このように構成することで、遊技者による設定判別要素を複雑化することができる。よって、設定の判別要素を限定し、例えば、出玉率が低い低設定（即ち、設定値「１」等）であっても遊技者に設定看破され難くして遊技を継続させ、遊技機の稼働を向上することができる、という効果がある。
【１０９５７】
＜十群：大当たり、中当たり、小当たりを有し、大当たりの導出確率の変更に伴い、中当たり又は小当たりの導出確率を変更＞
従来のパチンコ機等の遊技機では、遊技者が該パチンコ機において継続的に遊技を行った場合に得られる球数の割合等（払出球数（セーフ球数）をアウト球数で割った数。所謂、機械割り。以下、「出玉率」と称する場合がある。）が異なる設定値を複数段階設け、ホール関係者等が所望する出玉率等に対応するいずれか１の設定値を、パチンコ機の電源投入後であって遊技者による遊技開始前（遊技ホールの開店前）に該ホール関係者等が設定（変更、更新）可能に構成されているものがある。そして、遊技者が該パチンコ機で遊技を行った場合に、設定されている設定値に基づいて当否抽選が行われることで、設定値に応じた出玉率で遊技者に遊技を行わせることが可能となる（例えば、特許文献１（特開２０１７－１０９０８５号公報））。
【１０９５８】

しかしながら、上記遊技機において、遊技仕様の設計時の工数増加の抑制を図る必要があるが、この点について未だ改良の余地がある。

【１０９５９】

十群の発明は、上記事情に鑑みてなされたものであり、遊技仕様の設計時の工数増加を抑制できる遊技機を提供することを目的としている。

【１０９６０】

所定の始動条件の成立（例えば、第１始動口６４ａへの入賞）に基づいて判定情報（例えば、大当たり乱数カウンタＣ１の値）を取得する判定情報取得手段（例えば、主制御装置１１０）と、

該判定情報取得手段により取得された前記判定情報を判定する判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

該判定手段によって第１特別遊技結果（例えば、大当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に所定の第１特別価値（例えば、大当たり遊技）を付与し得る第１特別価値付与手段（例えば、大当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって前記第１特別遊技結果と異なる第２特別遊技結果（例えば、中当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第１特別価値より低い第２特別価値（例えば、中当たり遊技）を付与し得る第２特別価値付与手段（例えば、中当たりに基づく大入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１０））と、

前記判定手段によって前記第１特別遊技結果又は前記第２特別遊技結果と異なる第３特別遊技結果（例えば、小当たり）が導出されることに基づいて、遊技者に前記第２特別価値より低い第３特別価値（例えば、小当たり遊技）を付与し得る第３特別価値付与手段（例えば、小入賞口開閉制御処理（Ｓ５７１４））と、

前記判定手段による前記第１特別遊技結果が導出される確率を変更可能な設定手段（例えば、設定変更処理（Ｓ４００５）のＳ４１２１）と、を備えた遊技機において、

前記判定手段による判定に用いられ、少なくとも、前記第１特別遊技結果に対応する第１値（例えば、大当たり乱数値）と、前記第２特別遊技結果に対応する第２値（例えば、中当たり乱数値）と、前記第３特別遊技結果に対応する第３値（例えば、小当たり乱数値）とを記憶する当否記憶手段（例えば、大当たり乱数テーブル及び／又は大当たり種別テーブル）、を備え、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定された設定値によっては、前記第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって前記設定値が変更された場合に、前記第１値の導出確率の変更に伴って、前記第２値の導出確率が変更される場合と、前記第３値の導出確率が変更される場合とを有するように構成されている（例えば、設定変更に伴う大当たり乱数値の増加分を、中当たり乱数値から補填する場合と、小当たり乱数値から補填する場合とがある）ことを特徴とする遊技機十０。

【１０９６１】

遊技機十０によれば、判定情報取得手段により、所定の始動条件の成立に基づいて判定情報が取得され、その判定情報取得手段により取得された判定情報が、判定手段によって判定される。そして、判定手段によって第１特別遊技結果が導出されることに基づいて、第１特別価値付与手段により、遊技者に所定の第１特別価値が付与され、判定手段によって第１特別遊技結果と異なる第２特別遊技結果が導出されることに基づいて、第２特別価値付与手段により、遊技者に第１特別価値より低い第２特別価値が付与される。また、判定手段によって第１特別遊技結果又は第２特別遊技結果と異なる第３特別遊技結果が導出されることに基づいて、第３特別価値付与手段により、遊技者に第２特別価値より低い第３特別価値が付与される。さらに、判定手段による第１特別遊技結果が導出される確率が、設定手段によって変更可能に構成される。ここで、判定手段の判定に用いられる当否記憶手段において、第１特別遊技結果に対応する第１値と、第２特別遊技結果に対応する第２

値と、第３特別遊技結果に対応する第３値とが記憶される。そして、当否記憶手段には設定手段によって設定された設定値によっては、第１値の導出確率が異なる場合があるように記憶され、設定変更手段によって設定値が変更された場合に、第１値の導出確率の変更に伴って、第２値の導出確率が変更される場合と、第３値の導出確率が変更される場合とを有するように構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値の導出確率または第３値の導出確率を変更することで補填することが可能となる。よって、１の所定乱数値の導出確率の変更分を、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９６２】

遊技機十０において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって最も不利な前記設定値から１段階遊技者にとって有利な前記設定値となる場合に、前記第３値の導出確率を変更することで前記第１値の導出確率を変更することを特徴とする遊技機十１。

【１０９６３】

遊技機十１によれば、遊技機十０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第３値の導出確率を変更することで第１値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値となる場合に、第１値の導出確率の変更に伴って第３値の導出確率が変更される。これにより、遊技者にとって最も不利な設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値とすることによる第１値の導出確率に変更に伴って、遊技者にとって最も遊技価値が低い第３値の導出確率を変更するように構成する。このように構成することで、遊技者にとって最も不利な設定値と、該設定値から１段階遊技者にとって有利な設定値とにおいて、第１特別遊技結果と第３特別遊技結果との導出確率に抑揚（メリハリ）を設け、遊技のバリエーションを豊富にして、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９６４】

遊技機十０又は十１において、

前記判定情報取得手段は、

前記設定手段によって、遊技者にとって不利な前記設定値から有利な前記設定値となる場合に、前記第３値が枯渇している（少ない）とき、前記第２値の導出確率を変更することで前記第１値の導出確率が変更されることを特徴とする遊技機十２。

【１０９６５】

遊技機十２によれば、遊技機十０又は十１の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、判定情報取得手段では、設定手段によって、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、第３値が枯渇している（少ない）とき、第２値の導出確率を変更することで第１値の導出確率が変更される。即ち、遊技者にとって不利な設定値から有利な設定値となる場合に、先に変更され得る第３値が枯渇（少ない）ときは、第１値の導出確率の変更に伴って第２値の導出確率が変更される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することが可能となる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。

【１０９６６】

遊技機十０から十２のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記設定手段によって設定される前記設定値ごとに前記第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段（例えば、設定値「１」～「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）、を備え、

前記段階的当否記憶手段は、
遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段（例えば、設定値「１」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
該第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段（例えば、設定値「３」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
該第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段（例えば、設定値「６」における特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、を備え、
前記第２段階当否記憶手段は、
前記第１段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第１段階当否記憶手段と前記第２値の導出確率が同等に構成され、
前記第３段階当否記憶手段は、
前記第２段階当否記憶手段より前記第１値の導出確率が高い一方、前記第２値の導出確率が低く構成されていることを特徴とする遊技機十３。
【１０９６７】
遊技機十３によれば、遊技機十０から十２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段に、設定手段によって設定される設定値ごとに第１値の導出確率がそれぞれ異なる少なくとも３段階の段階的当否記憶手段が設けられる。そして、その段階的当否記憶手段として、遊技者にとって最も不利な第１段階当否記憶手段と、その第１段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第２段階当否記憶手段と、その第２段階当否記憶手段より遊技者にとって有利な第３段階当否記憶手段とが設けられる。ここで、第２段階当否記憶手段が、第１段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第１段階当否記憶手段と第２値の導出確率が同等に構成される。また、第３段階当否記憶手段が、第２段階当否記憶手段より第１値の導出確率が高い一方、第２値の導出確率が低く構成される。
即ち、第２段階当否記憶手段では、第１段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が同等の設定となっている。また、第２段階当否記憶手段では、第２段階当否記憶手段と比べて、第１値の導出確率が高く、第２値の導出確率が低く構成される。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値または／および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の導出確率の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率の変更分、複数の乱数値の導出確率を変更することで実現することができ、遊技仕様の設計時における制約が少なくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０９６８】
遊技機十０から十３のいずれかにおいて、
前記第２値および前記第３値は、
前記第１値の導出確率が最も低い第１設定値（例えば、設定値「１」）において、該第１設定値から前記第１値の導出確率が最も高い第２設定値（例えば、設定値「６」）における前記第１値の増加分、設けられていることを特徴とする遊技機十４。
【１０９６９】
遊技機十４によれば、遊技機十０から十３の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１値の導出確率が最も低い第１設定値において、その第１設定値から第１値の導出確率が最も高い第２設定値における第１値の増加分、第２値および第３値が設けられている。これにより、設定変更に基づいて第１値の導出確率の変更分を、第２値および第３値のそれぞれから補填することで、第１値の変更分を固定的な１の所定乱数値から補填する必要がなくなる。よって、上記所定乱数値の導出確率を、第１値の変更分、１の所定乱数値から確保する必要性がなくなるので、遊技仕様の設計時における制約がなくなり、遊技仕様の設計自由度を高め、遊技の興趣向上を図ることができる、という効果がある。
【１０９７０】
遊技機十３又は十４において、
前記段階的当否記憶手段は、

前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が均等に増加するように構成されているとともに、
前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が均等に減少するように構成されている
ことを特徴とする遊技機十５。
【１０９７１】
遊技機十５によれば、遊技機十３又は十４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が均等に増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が均等に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ均等に増加する第１特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ均等に減少する第２特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第３特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０９７２】
なお、「均等に増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、１段階下の導出確率から同一値（例えば、１％）ずつ増加する場合や、１段階下の導出確率に対して同一割合（例えば、５％）ずつ増加する場合等が例示される。
【１０９７３】
遊技機十３又は十４において、
前記段階的当否記憶手段は、
前記設定手段によって前記設定値が段階的に変更される場合に、前記第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成されているとともに、
前記第１値の導出確率の増加に伴って、前記第２値または前記第３値が所定割合で減少するように構成されている
ことを特徴とする遊技機十６。
【１０９７４】
遊技機十６によれば、遊技機十３又は十４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、設定手段によって設定値が段階的に変更される場合に、段階的当否記憶手段には、第１値の導出確率が所定割合で増加するように構成される。また、第１値の導出確率の増加に伴って、第２値または第３値が所定割合に減少するように構成される。これにより、設定値毎の出玉率の計算を、段階的かつ所定割合に増加する第１特別遊技価値の現出確率の増加分と、段階的かつ所定割合に減少する第２特別遊技価値の現出確率の減少分もしくは第３特別遊技価値の現出確率の減少分とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。
【１０９７５】
なお、「所定割合で増加」とは、例えば、設定値ごとに増加する導出確率が、比例的（例えば、５％、１０％、１５％、・・・）に増加する場合や、指数関数的（例えば、設定値「１」を基準に、２倍、４倍、８倍、・・・等）に増加する場合等が例示される。
【１０９７６】
遊技機十０から十６のいずれかにおいて、
前記当否記憶手段は、
前記第１値を連続した値として記憶し、
前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、連続した前記第１値の範囲が変更されるように構成されていることを特徴とする遊技機十７。
【１０９７７】
遊技機十７によれば、遊技機十０から十６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が連続した値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、連続した第１値の範囲が変更されるように構成される。

これにより、判定手段によって第１特別遊技価値の判定を、第１値の先頭から最後方までの範囲判定で行うことが可能となる。よって、設定手段によって設定値が変更された場合にであっても、当否判定において、変更された１つ１つの第１値を判定する必要がなく、判定すべき値が第１値の先頭から最後方までに含まれるか否かの判定によって行うことができる。従って、当否判定における処理負担を軽減することができる、という効果がある。

【１０９７８】

遊技機十０から十６のいずれかにおいて、

前記当否記憶手段は、

前記第１値を非連続の値として記憶し、

前記設定手段によって前記設定値を変更する場合に、非連続の前記第１値の個数を変更することを特徴とする遊技機十８。

【１０９７９】

遊技機十８によれば、遊技機十０から十６の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、当否記憶手段により、第１値が非連続の値として記憶される。そして、設定手段によって設定値が変更される場合に、非連続の第１値の個数が変更される。これにより、判定手段によって第１特別遊技価値の判定を、個々の第１値の一致判定で行う必要があるが、当否記憶手段における第１値の位置（配置）の把握を困難にすることができる。よって、第１値の位置（配置）を遊技者によって把握され難くすることで、不正に第１特別遊技価値が導出されることを抑制し、遊技機のセキュリティ性能を高めることができる、という効果がある。

【１０９８０】

遊技機十０から十８のいずれかにおいて、

遊技球を発射する発射手段（例えば、球発射ユニット１１２ａ）と、

該発射手段により発射された遊技球が入球可能な第１入球手段（例えば、第１始動口６４ａ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段と異なる第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）と、を備え、

前記判定情報取得手段は、

前記第１入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第１判定情報を取得する第１情報取得手段（例えば、第１保留球格納エリア２７３ｄ）と、

前記第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第２判定情報を取得する第２情報取得手段（例えば、第２保留球格納エリア２７３ｅ）と、を備え、

前記判定手段は、

前記第１情報取得手段により取得された前記第１判定情報を判定する第１判定手段（例えば、特図１変動開始処理（Ｓ５５０５））と、

前記第２情報取得手段により取得された前記第２判定情報を判定する第２判定手段（例えば、特図２変動開始処理（Ｓ５５０８））と、を備え、

前記第１特別価値付与手段は、

前記第１特別遊技価値の付与前の所定遊技状態（例えば、「通常遊技状態」）から、前記第１特別遊技価値の付与後に前記所定遊技状態と異なる有利遊技状態（例えば、「超確率変動状態」又は「確率変動状態」）に遊技状態を変更する遊技状態変更手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２））、を備え、

前記所定遊技状態は、

前記第２入球手段より前記第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第２判定情報より前記第１判定情報を取得し易く、

前記有利遊技状態は、

前記第１入球手段により前記第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、前記第１判定情報より前記第２判定情報を取得し易いように構成されていることを特徴とする遊技機十９。

【１０９８１】

遊技機十９によれば、遊技機十０から十８の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち

、発射手段により遊技球が発射され、その発射手段により発射された遊技球が第１入球手段に入球可能に構成され、同じく発射手段により発射された遊技球が、第１入球手段と異なる第２入球手段に入球可能に構成される。そして、第１入球手段に遊技球が入球手段に入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第１情報取得手段により、第１判定情報が取得され、第２入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、判定情報取得手段に設けられた第２情報取得手段により、第２判定情報が取得される。また、第１情報取得手段により取得された第１判定情報が、判定手段に設けられた第１判定手段によって判定され、第２情報取得手段により取得された第２判定情報が、判定手段に設けられた第２判定手段によって判定される。第１特別価値付与手段に設けられた遊技状態変更手段により、第１特別遊技価値の付与前の所定遊技状態から、第１特別遊技価値の付与後に所定遊技状態と異なる有利遊技状態に遊技状態が変更される。そして、所定遊技状態では、第２入球手段より第１入球手段に遊技球が入球し易いことで、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１入球手段より第２入球手段に遊技球が入球し易いことで、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成される。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１特別遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２特別遊技結果の導出確率の変化分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第３特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９８２】

遊技機十９において、

前記第１判定手段の判定結果に基づいて、表示手段（例えば、特別図柄表示装置３９）において第１識別情報の第１動的表示を実行する第１動的表示実行手段（例えば、第１特別図柄の動的表示の実行）と、

前記第２判定手段の判定結果に基づいて、前記表示手段において前記第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示を実行する第２動的表示実行手段（例えば、第２特別図柄の動的表示の実行）と、を備え、

前記表示手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示と前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示とを並列的に（同時に）実行可能に構成されることを特徴とする遊技機十１０。

【１０９８３】

遊技機十１０によれば、遊技機十９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段の判定結果に基づいて、第１動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報の第１動的表示が実行される。また、第２判定手段の判定結果に基づいて、第２動的表示実行手段により、表示手段において第１識別情報と異なる第２識別情報の第２動的表示が実行される。そして、表示手段により、第１動的表示実行手段による第１動的表示と第２動的表示実行手段による第２動的表示とが並列的に（同時に）実行可能に構成される。

【１０９８４】

従来より、第１識別情報の第１動的表示と第２識別情報の第２動的表示とを並列（同時）進行で実行可能な遊技機では、各動的表示における実行時間等を考慮した出玉率の計算が必要であり、第１特別遊技結果、第２特別遊技結果および第３特別遊技結果における各出玉率等を設定値毎に複合して計算する場合に、遊技仕様の設計時の工数が甚大になってしまうおそれがある。

【１０９８５】

そこで、遊技機十１０によれば、第１動的表示と第２動的表示とを並列（同時）進行可能な遊技機において、所定遊技状態では、第２判定情報より第１判定情報が取得され易く、また、有利遊技状態では、第１判定情報より第２判定情報が取得され易いように構成され

る。これにより、設定値毎、各判定情報毎、及び、遊技状態毎の出玉率の計算を、設定変更に伴う第１判定手段及び第２判定手段における第１特別遊技価値の導出確率の増加分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第２特別遊技結果の導出確率の変化分と、第１判定手段と第２判定手段とにおける第３特別遊技結果の導出確率の変化分と、遊技状態毎に取得され易い判定情報とを考慮することで計算することが可能となり、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９８６】

遊技機十１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第３特別遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は前記第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示における前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は前記第３特別遊技結果以外の遊技結果を導出する結果変更手段（例えば、特図２変更処理（Ｓ５５２０））、を備えていることを特徴とする遊技機十１１。

【１０９８７】

遊技機十１１によれば、遊技機十１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第３特別遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１特別遊技結果、第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第１判定手段に設けられた結果変更手段により、その第２動的表示における第１特別遊技結果、第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果以外の遊技結果を導出するように構成される。これにより、第１動的表示による第２特別遊技結果に基づく第３特別価値の付与中に、第２動的表示による第１特別遊技結果に基づく第１特別価値の付与、第２特別遊技結果に基づく第２特別価値の付与、又は、第３特別遊技結果に基づく第３特別価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９８８】

遊技機十１０において、

前記第１判定手段は、

前記第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において前記第３特別遊技結果が導出され得る状況において、前記第２動的表示実行手段による前記第２動的表示の実行中であって、該第２動的表示において前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、該第２動的表示の実行時間が、前記第１動的表示の実行時間より長い場合、該第２動的表示の進行を一時的に停止し、前記第１動的表示に基づく前記第３特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた前記第２動的表示を進行させて前記第１特別遊技結果、前記第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出させる結果一時停止手段（例えば、変形例１３０）、を備えていることを特徴とする遊技機十１２。

【１０９８９】

遊技機十１２によれば、遊技機十１０の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第１判定手段に設けられた結果一時停止手段により、第１動的表示実行手段による前記第１動的表示において第３特別遊技結果が導出され得る状況において、第２動的表示実行手段による第２動的表示の実行中であって、その第２動的表示において第１特別遊技結果、第

２特別遊技結果又は第３特別遊技結果を導出し得て、かつ、その第２動的表示の実行時間が、第１動的表示の実行時間より長い場合、第２動的表示の進行が一時的に停止され、第１動的表示に基づく第３特別遊技価値の付与が終了した後、一時的に停止していた第２動的表示が進行されて、第１特別遊技結果、第２特別遊技結果又は第３特別遊技結果が導出される。これにより、第１動的表示による第２特別遊技結果に基づく第２特別価値の付与中に、第２動的表示による第１特別遊技結果に基づく第１特別価値の付与、第２特別遊技結果に基づく第２特別価値の付与、又は、第３特別遊技結果に基づく第３特別価値の付与が行われないようにすることができ、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値によって、遊技者に過度な遊技価値が払い出されてしまうことを防止することができる、という効果がある。また、出玉率を計算する上で、重複した第１特別価値、第２特別価値又は第３特別価値を考慮する必要がなくなるので、出玉率の計算を容易化して、遊技仕様の設計時における工数の増加を抑制することができる、という効果がある。

【１０９９０】

遊技機十９から十１２のいずれかにおいて、

少なくとも前記第１特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、

前記第３特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、

前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、

前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、

該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、

該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、

該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、

前記可動手段は、

前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な閉塞時転動手段（例えば、第２８実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、

前記遊技状態変更手段は、

前記第１特別遊技結果として所定の第１導出結果（例えば、「確率変動状態」を付与する「確率変動Ｂ」の大当たり種別）に基づいて前記第１特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「確率変動状態」）に移行する第１有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５４：ＹＥＳ）と、

前記第１特別遊技結果として前記第１導出結果と異なる第２導出結果（例えば、「超確率変動状態」を付与する「確率変動Ａ」の大当たり種別）に基づいて前記第１特別価値が付与された場合に、遊技状態を、前記有利遊技状態のうち、前記第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態（例えば、第２８実施形態の「超確率変動状態」）に移行する第２有利移行手段（例えば、大当たり終了処理（Ｓ５７１２）のＳ５７５１：ＹＥＳ）と、を備え、

前記第３動的実行手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記閉塞時転動手段における１の端部（例えば、右端）から他方の端部（例えば、左端）へ遊技球が転動する転動時間（例えば、「３秒」）より短く行う短時間パターン（例えば、「０．５秒」）と、

前記第２有利遊技状態において、前記第３動的表示の実行時間を、前記転動時間より長く行う長時間パターン（例えば、「５秒」）と、を有し、

前記駆動手段は、

前記第１有利遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターン（例えば、普通図柄の高確率状態および開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２有利遊技状態において、前記入球容易パターンより前記第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターン（例えば、普通図柄の低確率状態および非開放延長）で前記可動手段を駆動し、
前記第２特別入球手段は、
前記閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置（例えば、普通電役６４ｃの下流側）に設けられることを特徴とする遊技機十１３。
【１０９９１】
遊技機十１３によれば、遊技機十９から十１２の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第１特別遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第３特別遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な状態において、可動手段に設けられた閉塞時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。そして、第１特別遊技結果として所定の第１導出結果に基づいて第１特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第１有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、所定の第１有利遊技状態に移行される。また、第１特別遊技結果として第１導出結果と異なる第２導出結果に基づいて第１特別価値が付与された場合に、遊技状態変更手段に設けられた第２有利移行手段により、遊技状態が、有利遊技状態のうち、第１有利遊技状態と異なる第２有利遊技状態に移行される。ここで、第３動的実行手段により、第１有利遊技状態において、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ遊技球が転動する転動時間より、第３動的表示の実行時間が短く行われる短時間パターンと、第２有利遊技状態において、上記転動時間より、第３動的表示の実行時間が長く行われる長時間パターンとが設けられる。また、駆動手段により、第１有利遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球し易い入球容易パターンで可動手段が駆動される一方、第２有利遊技状態において、入球容易パターンより第２入球手段へ遊技球が入球し難い入球パターンで可動手段が駆動される。そして、第２特別入球手段が、閉塞時転動手段における１の端部から他方の端部へ転動した遊技球が入球し易い位置に設けられる。即ち、第１有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間より短い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されることから、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球され易く、第２特別入球手段へは入球し難い状態となる。一方、第２有利遊技状態では、第３動的表示の実行時間が可動手段の上部を遊技球が転動しきる時間時間より長い場合があり、また、可動手段が入球容易パターンで駆動されないため、可動手段の上部を転動する遊技球が第２入球手段に入球せず、第２特別入球手段へ入球し得る状態となる。これにより、第１特別遊技結果としての第１導出結果と第２導出結果とで、第３特別遊技結果が導出されたときに第２特別入球手段へ遊技球が入球するか否かを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。
【１０９９２】
遊技機十９において、
少なくとも、前記第１特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第１特別入球手段（例えば、大入賞口６５ａ）と、
前記第３特別遊技結果が導出された場合に、遊技球が入球可能に駆動される第２特別入球

手段（例えば、小入賞口７２ａ）と、
前記第２入球手段（例えば、第２始動口６４ｂ）へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能な可動手段（例えば、普通電役６４ｃ）と、
前記発射手段により発射された遊技球が入球可能であって、前記第１入球手段および前記第２入球手段と異なる第３入球手段（例えば、スルーゲート６７）と、
該第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３判定情報を取得する第３情報取得手段（例えば、普図保留球格納エリア２７３ｉ）と、
該第３情報取得手段により取得された前記第３判定情報に基づいて、第３識別情報の第３動的表示を実行する第３動的実行手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４））と、
該第３動的実行手段の実行結果に起因して前記可動手段を駆動する駆動手段（例えば、普通電役制御処理（Ｓ５１０４）のＳ５８０５又はＳ５８０７）と、を備え、
前記可動手段は、
前記第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、該可動手段の上部を遊技球が転動可能な突出時転動手段（例えば、第２９実施形態における普通電役６４ｃの上面）、を備え、
前記駆動手段は、
前記所定遊技状態において、前記第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「０．１秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記有利遊技状態において、前記突出時転動手段によって前記第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターン（例えば、普通電役６４ｃの突出時間が「５秒」）で前記可動手段を駆動し、
前記当否記憶手段は、
前記第１判定手段において用いられる第１当否記憶手段（例えば、特図１大当たり乱数テーブル２７２ａ１）と、
前記第２判定手段において用いられる第２当否記憶手段（例えば、特図２大当たり乱数テーブル２７２ａ２）と、を備え、
前記第１当否記憶手段は、
前記第１値を記憶する一方、前記第２値を記憶せず、
前記第２当否記憶手段は、
前記第１値および前記第２値を記憶し、
前記第２特別入球手段は、
該第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能な第４入球手段（例えば、特別領域スイッチ２０８ｈ）、を備え、
該第４入球手段は、
遊技球が入球した場合に、前記第１特別価値を付与可能であることを特徴とする遊技機十１４。
【１０９９３】
遊技機十１４によれば、遊技機十９の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、少なくとも、第１特別遊技結果が導出された場合に、第１特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動され、また、第３特別遊技結果が導出された場合に、第２特別入球手段が、遊技球を入球可能に駆動される。そして、可動手段が、第２入球手段へ遊技球が入球し得る状態と、入球困難又は入球不可な状態とに変位可能に構成される。ここで、第１入球手段および第２入球手段と異なる第３入球手段が、発射手段により発射された遊技球が入球可能に構成される。そして、その第３入球手段に遊技球が入球したことに基づいて、第３情報取得手段により、第３判定情報が取得され、その第３情報取得手段により取得された第３判定情報に基づいて、第３動的実行手段により、第３識別情報の第３動的表示が実行され、さらに、駆動手段により、第３動的実行手段の実行結果に起因して可動手段が駆動される。ここで、第２入球手段へ遊技球が入球可能な状態において、可動手段に設けられた突出時転動手段により、可動手段の上部を遊技球が転動可能に構成される。また、駆動手段に

より、所定遊技状態において、第２入球手段へ遊技球が入球困難又は入球不可な入球困難パターンで可動手段が駆動される一方、有利遊技状態において、突出時転動手段によって第２入球手段へ遊技球が入球し得る入球可能パターンで可動手段が駆動される。そして、当否記憶手段としての第１当否記憶手段が、第１判定手段において用いられ、また、同じく当否記憶手段としての第２当否記憶手段が、第２判定手段において用いられる。ここで、第１当否記憶手段には、第１値が記憶される一方、第２値が記憶されず、第２当否記憶手段には、第１値および第２値が記憶される。そして、第２特別入球手段に設けられた第４入球手段により、第２特別入球手段内に流入した遊技球が入球可能に構成され、第２入球手段に遊技球が入球した場合に、第１特別価値が付与可能に構成される。即ち、第１判定手段における当否判定では、第１当否記憶手段に第２値が記憶されておらず第１値が記憶されていることから、第１特別遊技結果を導出させて第１特別価値を得るか否かという遊技性になる。一方、第２判定手段における当否判定では、第２当否記憶手段に第１値とともに第２値が記憶されていることから、第１特別遊技結果を導出させて第１特別価値を得るか、或いは、第３特別遊技結果を導出させて、さらに、第４入球手段に遊技球を入球させることで第１特別価値を得るか、という遊技性になる。これにより、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０９９４】

遊技機十１４において、

前記第２当否記憶手段は、

前記第２値の導出確率、又は、前記第３値の導出確率を、前記第１値の導出確率より高くなるように構成されていることを特徴とする遊技機十１５。

【１０９９５】

遊技機十１５によれば、遊技機十１４の奏する効果に加え、次の効果を奏する。即ち、第２当否記憶手段において、第２値の導出確率、又は、第３値の導出確率が、第１値の導出確率より高くなるように構成される。これにより、第２判定手段における判定において、第２値が抽出されることに基づく第２特別遊技結果、又は、第３値が抽出されることに基づく第３特別遊技結果が、第１遊技結果等より多く発生するよう区別おに構成される。よって、第１判定手段において付与され得る遊技価値と、第２判定手段において付与され得る遊技価値とのパターンを明確に異ならせることができる。よって、遊技のバリエーションを豊富にし、遊技の興趣を向上することができる、という効果がある。

【１０９９６】

なお、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９９７】

なお、上記遊技機ＣＢ１～ＣＢ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１

～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９９８】

なお、上記遊技機ＣＣ１～ＣＣ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１０９９９】

なお、上記遊技機ＣＤ１～ＣＤ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０００】

なお、上記遊技機ＣＥ１～ＣＥ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００１】

なお、上記遊技機ＣＦ１～ＣＦ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＧ１～ＣＧ３

，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００２】

なお、上記遊技機ＣＧ１～ＣＧ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００３】

なお、上記遊技機ＣＨ１～ＣＨ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００４】

なお、上記遊技機ＣＨ１～ＣＨ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００５】

なお、上記遊技機ＣＩ１～ＣＩ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００６】

なお、上記遊技機ＣＪ１～ＣＪ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００７】

なお、上記遊技機ＣＫ１～ＣＫ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１００８】

なお、上記遊技機ＣＬ１～ＣＬ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０

，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１００９】
なお、上記遊技機ＣＭ１～ＣＭ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０１０】
なお、上記遊技機ＣＮ１～ＣＮ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０１１】
なお、上記遊技機ＣＯ１のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０１２】
なお、上記遊技機ＣＰ１～ＣＰ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０

～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０１３】

なお、上記遊技機ＣＱ１～ＣＱ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０１４】

なお、上記遊技機ＣＲ１～ＣＲ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０１５】

なお、上記遊技機ＣＳ１～ＣＳ４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０１６】

なお、上記遊技機ＣＴ１，ＣＴ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ

１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０１７】

なお、上記遊技機ＣＵ１，ＣＵ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０１８】

なお、上記遊技機ＣＶ１～ＣＶ９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０１９】

なお、上記遊技機ＣＷ１～ＣＷ７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２０】

なお、上記遊技機ＣＸ１～ＣＸ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１

～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２１】

なお、上記遊技機ア１～ア９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２２】

なお、上記遊技機イ１～イ７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２３】

なお、上記遊技機ウ１～ウ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２４】

なお、上記遊技機エ１～エ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，Ｃ

Ｌ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２５】

なお、上記遊技機オ１，オ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２６】

なお、上記遊技機カ１，カ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２７】

なお、上記遊技機キ１～キ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２８】

なお、上記遊技機ク１～ク３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，Ｃ

Ｂ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０２９】

なお、上記遊技機ケ１～ケ６のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０３０】

なお、上記遊技機コ１～コ５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０３１】

なお、上記遊技機サ１，サ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０３２】
なお、上記遊技機シ１，シ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０３３】
なお、上記遊技機ス１，ス２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０３４】
なお、上記遊技機セ１，セ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０３５】
なお、上記遊技機ソ１，ソ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三

１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０３６】
なお、上記遊技機タ１，タ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０３７】
なお、上記遊技機チ１，チ２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０３８】
なお、上記遊技機ツ１～ツ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０３９】
なお、上記遊技機テ１～テ３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２

，ツ１～ツ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４０】

なお、上記遊技機ト１，ト２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４１】

なお、上記遊技機壱０～壱１０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４２】

なお、上記遊技機弐０～弐８のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４３】

なお、上記遊技機参０～参７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～

エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４４】

なお、上記遊技機肆０～肆７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４５】

なお、上記遊技機伍０～伍９のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４６】

なお、上記遊技機陸０～陸７のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４７】

なお、上記遊技機漆０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，

ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４８】

なお、上記遊技機捌０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０４９】

なお、上記遊技機玖０～玖３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５０】

なお、上記遊技機一０～一１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５１】

なお、上記遊技機二０～二１５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，

ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５２】

なお、上記遊技機三０～三１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５３】

なお、上記遊技機四０～四１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５４】

なお、上記遊技機五０～五１２のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５５】

なお、上記遊技機六０～六１５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，七０～七１３，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５６】

なお、上記遊技機七０～七１３のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，八０～八１４，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５７】

なお、上記遊技機八０～八１４のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，九０，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。

【１１０５８】

なお、上記遊技機九０のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４

，十０～十１５のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０５９】
なお、上記遊技機十０～十１５のいずれかの構成に対して、上記遊技機ＣＡ１～ＣＡ９，ＣＢ１～ＣＢ６，ＣＣ１～ＣＣ３，ＣＤ１～ＣＤ６，ＣＥ１～ＣＥ３，ＣＦ１～ＣＦ５，ＣＧ１～ＣＧ３，ＣＨ１～ＣＨ３，ＣＩ１～ＣＩ４，ＣＪ１～ＣＪ５，ＣＫ１～ＣＫ５，ＣＬ１～ＣＬ５，ＣＭ１～ＣＭ６，ＣＮ１～ＣＮ５，ＣＯ１，ＣＰ１～ＣＰ５，ＣＱ１～ＣＱ５，ＣＲ１～ＣＲ５，ＣＳ１～ＣＳ４，ＣＴ１，ＣＴ２，ＣＵ１，ＣＵ２，ＣＶ１～ＣＶ９，ＣＷ１～ＣＷ７，ＣＸ１～ＣＸ６，ア１～ア９，イ１～イ７，ウ１～ウ５，エ１～エ３，オ１，オ２，カ１，カ２，キ１～キ３，ク１～ク３，ケ１～ケ６，コ１～コ５，サ１，サ２，シ１，シ２，ス１，ス２，セ１，セ２，ソ１，ソ２，タ１，タ２，チ１，チ２，ツ１～ツ３，テ１～テ３，ト１，ト２，壱０～壱１０，弐０～弐８，参０～参７，肆０～肆７，伍０～伍９，陸０～陸７，漆０，捌０，玖０～玖３，一０～一１４，二０～二１５，三０～三１４，四０～四１４，五０～五１２，六０～六１５，七０～七１３，八０～八１４，九０のいずれか１にて限定した構成を適用してもよい。
【１１０６０】
これらの場合、各構成を適用したことによるさらなる効果を奏することができる。
【１１０６１】
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１、ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２、ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６、ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３、ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２、壱０から壱１０、弐０から弐８、参０から参７、肆０から肆７、伍０から伍９、陸０から陸７、漆０、捌０、玖０から玖３、一０から一１４、二０から二１５、三０から三１４、四０から四１４、五０から五１２、六０から六１５、七０から七１３、八０から八１４、九０、十０から十１５のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機ＣＹ１。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。
【１１０６２】
遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１、ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２、ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６、ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３、ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２、壱０から壱１０、弐０から弐８、参０から参７、肆０から肆７、伍０から伍９、陸０から陸７、漆０、捌０、玖０から玖３、一０から一１４、二０から二１５、三０から三１４、四０から四１４、五０から五１２、六０から六１５、七０から七１３、八０から八１４、九０、十０から十１５のいずれかにおい

て、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機ＣＹ２。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示手段において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（大入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１１０６３】

遊技機ＣＡ１からＣＡ９、ＣＢ１からＣＢ６、ＣＣ１からＣＣ３、ＣＤ１からＣＤ６、ＣＥ１からＣＥ３、ＣＦ１からＣＦ５、ＣＧ１からＣＧ３、ＣＨ１からＣＨ３、ＣＩ１からＣＩ４、ＣＪ１からＣＪ５、ＣＫ１からＣＫ５、ＣＬ１からＣＬ５、ＣＭ１からＣＭ６、ＣＮ１からＣＮ５、ＣＯ１、ＣＰ１からＣＰ５、ＣＱ１からＣＱ５、ＣＲ１からＣＲ５、ＣＳ１からＣＳ４、ＣＴ１、ＣＴ２、ＣＵ１、ＣＵ２、ＣＶ１からＣＶ９、ＣＷ１からＣＷ７、ＣＸ１からＣＸ６、ア１からア９、イ１からイ７、ウ１からウ５、エ１からエ３、オ１、オ２、カ１、カ２、キ１からキ３、ク１からク３、ケ１からケ６、コ１からコ５、サ１、サ２、シ１、シ２、ス１、ス２、セ１、セ２、ソ１、ソ２、タ１、タ２、チ１、チ２、ツ１からツ３、テ１からテ３、ト１、ト２、壱０から壱１０、弐０から弐８、参０から参７、肆０から肆７、伍０から伍９、陸０から陸７、漆０、捌０、玖０から玖３、一０から一１４、二０から二１５、三０から三１４、四０から四１４、五０から五１２、六０から六１５、七０から七１３、八０から八１４、九０、十０から十１５のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機ＣＹ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１１０６４】

＜特徴ＤＡ群＞

特徴ＤＡ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報の少なくとも一部を消去する情報消去手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０９の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０９の処理を実行する機能、第３８実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２３０６～ステップＳ２３０８の処理を実行する機能、第４０実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１０６５】

特徴ＤＡ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情

報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【１１０６６】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される。これにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

【１１０６７】

特徴ＤＡ２．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＡ１に記載の遊技機。

【１１０６８】

特徴ＤＡ２によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。この場合に、上記特徴ＤＡ１の構成を備えていることにより、付与対応結果となる確率が変更された後の状況における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことができるように履歴記憶手段の内容を調整することが可能となる。

【１１０６９】

特徴ＤＡ３．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を全て消去することを特徴とする特徴ＤＡ１又はＤＡ２に記載の遊技機。

【１１０７０】

特徴ＤＡ３によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が全て消去されることにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたタイミングを基準として所定事象の発生頻度の特定を行うことが可能となる。

【１１０７１】

特徴ＤＡ４．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている一部の前記履歴情報を残すことを特徴とする特徴ＤＡ１又はＤＡ２に記載の遊技機。

【１１０７２】

特徴ＤＡ４によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、その後の所定事象の発生頻度の管理に不要な履歴情報を消去し、その後の所定事象の発生頻度の管理に必要な履歴情報を残すことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた後における所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。

【１１０７３】

特徴ＤＡ５．前記履歴記憶手段に記憶される前記履歴情報には、当該履歴情報に対応する前記所定事象の発生確率が前記設定値に応じて変動する第１履歴情報（開閉実行モードが

発生したことを示す履歴情報）と前記設定値に応じて変動しない第２履歴情報（遊技領域ＤＰＤＡから遊技球が排出されたことを示す履歴情報）とが含まれており、
前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第１履歴情報を消去し、前記履歴記憶手段に記憶されている前記第２履歴情報を残すことを特徴とする特徴ＤＡ４に記載の遊技機。
【１１０７４】
特徴ＤＡ５によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合、発生確率が設定値に応じて変動する所定事象に対応する第１履歴情報は消去され、発生確率が設定値に応じて変動しない所定事象に対応する第２履歴情報は消去されない。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の第１履歴情報が当該設定値の設定が新たに行われた後に引き継がれると当該第１履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を行う上で好ましくない第１履歴情報については当該設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することが可能となる。その一方、第２履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、第２履歴情報に対応する所定事象の発生頻度を特定する場合に参照される第２履歴情報の数を多く確保することが可能となるため、第２履歴情報に対応する所定事象の発生頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。
【１１０７５】
特徴ＤＡ６．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、
当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、
前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動する構成であり、
前記第１履歴情報には前記特典が付与されたことに対応する情報が含まれ、
前記第２履歴情報には前記遊技領域から所定の態様で遊技球が排出されたことに対応する情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＡ５に記載の遊技機。
【１１０７６】
特徴ＤＡ６によれば、特典の付与確率は設定値に応じて変動することとなるため、第１履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことを契機として消去することで、新たに設定された設定値の状況下における特典の付与頻度を特定することが可能となる。その一方、遊技領域から遊技球が排出される頻度は設定値に応じて変動しないため、第２履歴情報については使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても消去しないことにより、遊技領域から所定の態様で遊技球が排出される頻度の特定を精度良く行うことが可能となる。
【１１０７７】
特徴ＤＡ７．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記履歴情報の少なくとも一部を消去することを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１０７８】
特徴ＤＡ７によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されていない場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても履歴情報は消去されない。こ

れにより、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、それに対して履歴記憶手段の履歴情報の消去が繰り返されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１０７９】

特徴ＤＡ８．前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１０８０】

特徴ＤＡ８によれば、上記特徴ＤＡ１の構成を備え、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを少なくとも一の条件として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報の少なくとも一部が消去される構成において、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更されることを契機として履歴情報の少なくとも一部が消去されるとしても、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１０８１】

特徴ＤＡ９．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ１７１）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ８に記載の遊技機。

【１１０８２】

特徴ＤＡ９によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１０８３】

特徴ＤＡ１０．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴ＤＡ９に記載の遊技機。

【１１０８４】

特徴ＤＡ１０によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。

【１１０８５】

特徴ＤＡ１１．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３６実施形態では主側ＣＰＵ６３における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ９又はＤＡ１０に記載の遊技機。

【１１０８６】

特徴ＤＡ１１によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。

【１１０８７】
特徴ＤＡ１２．前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴ＤＡ８乃至ＤＡ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１１０８８】
特徴ＤＡ１２によれば、履歴記憶手段に所定の履歴情報が所定量以上記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１０８９】
特徴ＤＡ１３．前記情報消去手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行うことなく、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ１２のいずれか１に記載の遊技機。
【１１０９０】
特徴ＤＡ１３によれば、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。
【１１０９１】
特徴ＤＡ１４．前記履歴記憶手段は、第１履歴記憶手段（第１履歴用メモリ１９１）と、第２履歴記憶手段（第２履歴用メモリ１９２）と、を備えており、
前記履歴記憶実行手段は、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから解除条件が成立するまでの所定期間において前記所定事象が発生した場合、それに対応する前記履歴情報を前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０４の処理を実行する機能）と、
前記所定期間ではない期間において前記所定事象が発生した場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０３の処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報消去手段は、前記解除条件が成立した場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側に記憶されている前記履歴情報を消去することを特徴とする特徴ＤＡ１乃至ＤＡ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１０９２】
特徴ＤＡ１４によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第１履歴記憶手段及び第２履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。
【１１０９３】
特徴ＤＡ１５．前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２７０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＡ１４に記載の遊技機。
【１１０９４】
特徴ＤＡ１５によれば、設定値の新たな設定が行われることで第１履歴記憶手段及び第２

履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した態様情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【１１０９５】

なお、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１０９６】

＜特徴ＤＢ群＞

特徴ＤＢ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた所定の前記履歴情報が、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後においても前記履歴記憶手段に記憶保持されることを特徴とする遊技機。

【１１０９７】

特徴ＤＢ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【１１０９８】

この場合に、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴記憶手段に記憶されている履歴情報が消去されずに記憶保持される。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われたとしてもそれまでの履歴情報を履歴記憶手段に継続して記憶させていくことが可能となり、長期間に亘って履歴記憶手段に累積された履歴情報を利用して遊技履

歴の管理結果を特定することが可能となる。
【１１０９９】
特徴ＤＢ２．前記履歴記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、それに対応する前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる設定時の記憶実行手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１３０７の処理を実行する機能、第３９実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２４０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ１に記載の遊技機。
【１１１００】
特徴ＤＢ２によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたとしても履歴情報が消去されずに記憶保持される構成において、使用対象となる設定値の設定が新たに行われたことに対応する履歴情報が履歴記憶手段に記憶される。これにより、使用対象となる設定値の設定が新たに行われる前の履歴情報と行われた後の履歴情報とを区別することが可能となる。
【１１１０１】
特徴ＤＢ３．前記設定時の記憶実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定された設定値に対応する情報を前記履歴情報として前記履歴記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴ＤＢ２に記載の遊技機。
【１１１０２】
特徴ＤＢ３によれば、履歴情報を参照することにより過去に設定された設定値の内容を特定することが可能となる。
【１１１０３】
特徴ＤＢ４．前記履歴記憶手段は、前記設定手段により設定され得る複数種類の設定値のそれぞれに対応させて複数の対応履歴記憶手段（設定１～６用の履歴用メモリ１８１～１８６）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ１乃至ＤＢ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１０４】
特徴ＤＢ４によれば、設定値のそれぞれに対応させて対応履歴記憶手段が設けられているため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。
【１１１０５】
特徴ＤＢ５．前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合、その設定が行われた設定値に対応する前記対応履歴記憶手段をその後の前記履歴情報の記憶対象とする手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ４に記載の遊技機。
【１１１０６】
特徴ＤＢ５によれば、使用対象となる設定値の設定が新たに行われた場合にはその設定値に対応する対応履歴記憶手段がその後の履歴情報の記憶対象とされるため、設定値ごとに区別して履歴情報を記憶していくことが可能となる。
【１１１０７】
特徴ＤＢ６．前記記憶対象となっている前記対応履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示出力処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＢ５に記載の遊技機。
【１１１０８】
特徴ＤＢ６によれば、設定値ごとに区別して履歴情報が記憶される構成において、現状設定されている設定値に対応する態様情報を導出することが可能となる。
【１１１０９】
特徴ＤＢ７．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、
当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、
前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰ

Ｕ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＢ１乃至ＤＢ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１１０】
特徴ＤＢ７によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。
【１１１１１】
なお、特徴ＤＢ１～ＤＢ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１１１２】
＜特徴ＤＣ群＞
特徴ＤＣ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから少なくとも前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が特定量以上記憶されるまでは前記履歴情報の消去を行わない設定後対応手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２５０６及びステップＳ２６０５～ステップＳ２６０９の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１１１３】
特徴ＤＣ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情

報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。

【１１１１４】

この場合に、特定量の所定の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。

【１１１１５】

特徴ＤＣ２．前記設定後対応手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合に当該設定値の設定が行われる前に前記履歴記憶手段に記憶されていた前記履歴情報の消去を行うことを特徴とする特徴ＤＣ１に記載の遊技機。

【１１１１６】

特徴ＤＣ２によれば、設定値の新たな設定が行われてから所定の期間における遊技履歴の管理結果の特定を行うことを可能とする特定量の履歴情報が履歴記憶手段に記憶された場合には、設定値の新たな設定が行われる前に履歴記憶手段に記憶されていた履歴情報が消去される。これにより、無駄な履歴情報が履歴記憶手段に記憶され続けてしまわないようにすることが可能となる。

【１１１１７】

特徴ＤＣ３．前記履歴記憶手段は、第１履歴記憶手段（第１履歴用メモリ１９１）と、第２履歴記憶手段（第２履歴用メモリ１９２）と、を備えており、

前記履歴記憶実行手段は、

前記所定事象が発生した場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち記憶対象に設定されている側に、それに対応する前記履歴情報を記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０３の処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶されるまで、前記所定事象が発生したことに対して、それに対応する前記履歴情報を前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段の両方に記憶させる手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定後対応手段は、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段の間において前記記憶対象を変更する手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０７の処理を実行する機能）と、

前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後において前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されていない側に所定の前記履歴情報が前記特定量以上記憶された場合、前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうちそれまで前記記憶対象に設定されていた側の前記履歴情報を消去する手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２６０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＣ１又はＤＣ２に記載の遊技機。

【１１１１８】

特徴ＤＣ３によれば、特定量の履歴情報が履歴記憶手段に新たに記憶されるまでは、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が行われる前に記憶されていた履歴情報は消去されない。これにより、設定値の新たな設定が行われたとしても所定の

期間における遊技履歴の管理結果を特定することが可能となる。また、当該効果を履歴情報の記憶対象となる履歴記憶手段を第１履歴記憶手段及び第２履歴記憶手段の間で適宜変更するだけで生じさせることが可能となる。

【１１１１９】

特徴ＤＣ４．前記第１履歴記憶手段及び前記第２履歴記憶手段のうち前記記憶対象に設定されている側に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２７０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＣ３に記載の遊技機。

【１１１２０】

特徴ＤＣ４によれば、設定値の新たな設定が行われることで第１履歴記憶手段及び第２履歴記憶手段の両方に履歴情報が記憶される状況であったとしても、履歴情報を利用した態様情報の導出を適切に行うことが可能となる。

【１１１２１】

特徴ＤＣ５．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＣ１乃至ＤＣ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１１２２】

特徴ＤＣ５によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。

【１１１２３】

なお、特徴ＤＣ１～ＤＣ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいず

れか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１１２４】

＜特徴ＤＤ群＞

特徴ＤＤ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

当該設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理を実行する特別実行手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３６実施形態では主側ＣＰＵ６３における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０６にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１１２５】

特徴ＤＤ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として特別処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処することが可能となる。

【１１１２６】

特徴ＤＤ２．前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において特定回数以上実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴ＤＤ１に記載の遊技機。

【１１１２７】

特徴ＤＤ２によれば、特別状況において使用対象となる設定値の新たな設定が実行されたとしてもその実行回数が特定回数未満である場合には特別処理が実行されない。これにより、正規の作業者が特別状況において設定値の新たな設定を特定回数未満実行した場合にまで特別処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１１２８】

特徴ＤＤ３．前記特別実行手段は、前記特別状況として、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから遊技が行われていない状況又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われてから所定基準以上の遊技が行われていない状況において、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が実行されたことを少なくとも一の条件として前記特別処理を実行することを特徴とする特徴ＤＤ１又はＤＤ２に記載の遊技機。

【１１１２９】

特徴ＤＤ３によれば、遊技が行われていない状況又は実質的に遊技が行われていない状況において使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には特別処理が実行されるため、当該行為が行われた場合にはそれに対処することが可能となる。

【１１１３０】

特徴ＤＤ４．前記特別実行手段は、前記特別処理として報知用処理を実行することを特徴とする特徴ＤＤ１乃至ＤＤ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１１３１】

特徴ＤＤ４によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として報知用処理が実行される。これにより、好ましくない状況下において設定値の新たな設定が行われた場合にそれに対処するように促すことが可能となる。

【１１１３２】

特徴ＤＤ５．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理

側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＤ１乃至ＤＤ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１３３】
特徴ＤＤ５によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。
【１１１３４】
この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１１３５】
特徴ＤＤ６．前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において実行されたことを少なくとも一の条件として、前記特別処理として、前記情報導出手段による前記態様情報の導出を行わせないものであることを特徴とする特徴ＤＤ５に記載の遊技機。
【１１１３６】
特徴ＤＤ６によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたとしても当該設定が好ましくない状況において行われた場合には態様情報が導出されない。これにより、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１１３７】
特徴ＤＤ７．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ１７１）を備えていることを特徴とする特徴ＤＤ５又はＤＤ６に記載の遊技機。
【１１１３８】
特徴ＤＤ７によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１１３９】
特徴ＤＤ８．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴ＤＤ７に記載の遊技機。
【１１１４０】
特徴ＤＤ８によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。
【１１１４１】
特徴ＤＤ９．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、

前記特別実行手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が前記特別状況において前記所定数を超える回数発生した場合に前記特別処理を実行するものであることを特徴とする特徴ＤＤ７又はＤＤ８に記載の遊技機。
【１１１４２】
特徴ＤＤ９によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。
【１１１４３】
特徴ＤＤ１０．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、
当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、
前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＤ１乃至ＤＤ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１４４】
特徴ＤＤ１０によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。
【１１１４５】
なお、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１１４６】
＜特徴ＤＥ群＞

特徴ＤＥ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたことを少なくとも一の条件として、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１１４７】
特徴ＤＥ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。
【１１１４８】
この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、設定値が変更される前の状況における所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１１４９】
特徴ＤＥ２．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（別保存用メモリ１７１）を備えていることを特徴とする特徴ＤＥ１に記載の遊技機。
【１１１５０】
特徴ＤＥ２によれば、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたことを契機として履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶手段に記憶される。これにより、設定値が変更されたとしても、その後の任意のタイミングで設定値が変更される前の状況における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１１５１】
特徴ＤＥ３．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を複数記憶することが可能であることを特徴とする特徴ＤＥ２に記載の遊技機。
【１１１５２】
特徴ＤＥ３によれば、態様情報記憶手段において態様情報を複数記憶することが可能であるため、設定値の新たな設定が行われたタイミングを基準として、複数の期間における遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返されたとしても、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残っている可能性を高めることが可能となる。
【１１１５３】
特徴ＤＥ４．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を所定数記憶することが可能であり、
本遊技機は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が所定条件下で前記所定数を超える回数発生した場合に特別処理を実行する手段（第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２における繰り返し変更の監視処理を実行する機能、第３６実施形態では主側ＣＰＵ６３における繰り返し変更の監視処理を実行する機能）を備えていることを特徴とす

る特徴ＤＥ２又はＤＥ３に記載の遊技機。
【１１１５４】
特徴ＤＥ４によれば、実質的に遊技が行われている状況の履歴情報を利用して導出された態様情報が態様情報記憶手段に残らないようにすべく遊技が行われない状況下において設定値の新たな設定が繰り返された場合には、それに対して特別処理が実行される。これにより、当該行為に対処することが可能となる。
【１１１５５】
特徴ＤＥ５．前記情報導出手段は、前記履歴記憶手段に所定の前記履歴情報が所定量以上記憶されている場合に前記態様情報を導出することを特徴とする特徴ＤＥ１乃至ＤＥ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１５６】
特徴ＤＥ５によれば、履歴記憶手段に所定量以上の所定の履歴情報が記憶されている場合に態様情報が導出されるため、態様情報が無駄に導出されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１１５７】
特徴ＤＥ６．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、
当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、
前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定値に応じて前記付与判定において前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする特徴ＤＥ１乃至ＤＥ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１５８】
特徴ＤＥ６によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。
【１１１５９】
なお、特徴ＤＥ１～ＤＥ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～α

ＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１１６０】

上記特徴ＤＡ群、上記特徴ＤＢ群、上記特徴ＤＣ群、上記特徴ＤＤ群及び上記特徴ＤＥ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１１６１】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１１６２】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１１６３】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１１６４】

＜特徴ＤＦ群＞

特徴ＤＦ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能な入球手段（第１作動口３３、第２作動口３４）と、

当該入球手段に遊技球が入球したことに基づいて特別情報を取得する情報取得手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０１の処理を実行する機能）と、

前記特別情報が付与情報に対応しているか否かの付与判定を行う付与判定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記付与判定において前記特別情報が前記付与情報に対応しているとする付与対応結果となったことに基づいて、遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０９～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、を備え、

前記付与判定手段は、前記付与判定のモードとして、前記付与対応結果となる確率が相対的に高低となるように高確率モードと低確率モードとを有しており、

前記設定値に応じて少なくとも前記低確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率が変動することを特徴とする遊技機。

【１１１６５】

特徴ＤＦ１によれば、所謂パチンコ機において設定値に応じて少なくとも低確率モードにて付与対応結果となる確率を変動させることが可能となる。これにより、単一の遊技機であっても低確率モードにおいて付与対応結果となる確率について有利又は不利となる状況を生じさせることが可能となる。よって、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１１１６６】

特徴ＤＦ２．前記高確率モードにおいて前記付与対応結果となる確率は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴ＤＦ１に記載の遊技機。
【１１１６７】
特徴ＤＦ２によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、高確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。
【１１１６８】
特徴ＤＦ３．前記特典は複数種類存在しており、
前記特典の選択態様は前記設定値に応じて変動しないことを特徴とする特徴ＤＦ１又はＤＦ２に記載の遊技機。
【１１１６９】
特徴ＤＦ３によれば、低確率モードにて付与対応結果となる確率については設定値に応じて変動させる一方、特典の選択態様は設定値に応じて変動させないようにすることにより、設定値の影響を低確率モードにおける状況に制限することが可能となる。
【１１１７０】
なお、特徴ＤＦ１～ＤＦ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１１７１】
上記特徴ＤＦ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１１１７２】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１１７３】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１１１７４】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１１１７５】
＜特徴ＤＧ群＞
特徴ＤＧ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、
前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２情報表示制御手段（第３３～第４２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０２及びステップＳ２０８の処理を実行する機能、第４３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０１、ステップＳ３１０３及びステップＳ３１０９の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０１、ステップＳ３２０２、ステップＳ３２０４及びステップＳ３２１０の処理を実行する機能、第４５実施形態では主側ＣＰＵ６３における異常表示用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１１７６】
特徴ＤＧ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。
【１１１７７】
特徴ＤＧ２．前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記別情報に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴ＤＧ１に記載の遊技機。
【１１１７８】

特徴ＤＧ２によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１１１７９】

特徴ＤＧ３．前記第２情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記別情報に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ１又はＤＧ２に記載の遊技機。

【１１１８０】

特徴ＤＧ３によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１１１８１】

特徴ＤＧ４．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１１８２】

特徴ＤＧ４によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と別情報に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。

【１１１８３】

特徴ＤＧ５．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂ、第１１，第４４実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２及び第３報知用表示装置２０３、第４５実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ４に記載の遊技機。

【１１１８４】

特徴ＤＧ５によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【１１１８５】

特徴ＤＧ６．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０４、第４５実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を表示状態となるようにし、

前記別情報に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴ＤＧ５に記載の遊技機。

【１１１８６】

特徴ＤＧ６によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が別情報に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表

示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴ＤＧ５の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。

【１１１８７】

特徴ＤＧ７．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＧ５又はＤＧ６に記載の遊技機。

【１１１８８】

特徴ＤＧ７によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【１１１８９】

特徴ＤＧ８．前記第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴ＤＧ５乃至ＤＧ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１１９０】

特徴ＤＧ８によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１１１９１】

特徴ＤＧ９．前記第２情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち１個の特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０４）において前記別情報に対応する表示を行わせ、残りの個別情報表示手段を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ５乃至ＤＧ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１１１９２】

特徴ＤＧ９によれば、別情報に対応する表示が行われる場合には１個の個別情報表示手段のみが表示状態となるため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【１１１９３】

特徴ＤＧ１０．複数の前記個別情報表示手段は所定方向に配列されており、
前記特定の個別情報表示手段は、前記所定方向に配列されている複数の前記個別情報表示手段のうち当該所定方向の端部に存在していることを特徴とする特徴ＤＧ９に記載の遊技機。

【１１１９４】

特徴ＤＧ１０によれば、別情報に対応する表示が行われる１個の個別情報表示手段は所定方向の端部に存在しているため、別情報に対応する表示が行われているか否かを把握し易くなる。

【１１１９５】

特徴ＤＧ１１．前記第１情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ、第４３～第４６実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにし、

前記所定の個別情報表示手段は前記種類表示対象の個別情報表示手段に対応していることを特徴とする特徴ＤＧ５乃至ＤＧ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１９６】
特徴ＤＧ１１によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。この場合に、別情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段が非表示状態となるため、種類表示が非表示の状態が別情報に対応していることとなり、別情報が表示されていると把握し易くなる。
【１１１９７】
特徴ＤＧ１２．前記情報表示手段は、複数の単位発光部（表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇ）を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、
前記第２情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１１１９８】
特徴ＤＧ１２によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。
【１１１９９】
特徴ＤＧ１３．前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、
前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴ＤＧ１２に記載の遊技機。
【１１２００】
特徴ＤＧ１３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。
【１１２０１】
特徴ＤＧ１４．前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０４、第４５実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を含めて個別情報表示手段を複数備え、
前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂ、第１１，第４４実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２及び第３報知用表示装置２０３、第４５実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特

徴とする特徴ＤＧ１２又はＤＧ１３に記載の遊技機。
【１１２０２】
特徴ＤＧ１４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【１１２０３】
特徴ＤＧ１５．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、前記第２情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ１４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２０４】
特徴ＤＧ１５によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。
【１１２０５】
特徴ＤＧ１６．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１５に記載の遊技機。
【１１２０６】
特徴ＤＧ１６によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。
【１１２０７】
特徴ＤＧ１７．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として遊技機の異常状態に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１乃至ＤＧ１６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２０８】
特徴ＤＧ１７によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、遊技機の異常状態に対応する表示を行わせるための表示手段として兼用することが可能となる。
【１１２０９】
特徴ＤＧ１８．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＧ１７に記載の遊技機。
【１１２１０】
特徴ＤＧ１８によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。
【１１２１１】
なお、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ

７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１２１２】

＜特徴ＤＨ群＞

特徴ＤＨ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、

前記態様情報とは異なる別情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２情報表示制御手段（第３３～第４２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０２及びステップＳ２０８の処理を実行する機能、第４３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０１、ステップＳ３１０３及びステップＳ３１０９の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０１、ステップＳ３２０２、ステップＳ３２０４及びステップＳ３２１０の処理を実行する機能、第４５実施形態では主側ＣＰＵ６３における異常表示用処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報表示手段は、複数の単位発光部（表示用セグメント２０１ａ～２０１ｇ，２０２ａ～２０２ｇ）を有し、それら複数の単位発光部のうち発光状態となる単位発光部の組合せにより所定の表示を行うことが可能な構成であり、

前記第２情報表示制御手段は、前記複数の単位発光部のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより前記別情報に対応する表示が行われるようにするものであって、当該別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる前記単位発光部の組合せが前記態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなるようにするものであることを特徴とする遊技機。

【１１２１３】

特徴ＤＨ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握す

ることが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく別情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。

【１１２１４】

また、態様情報に対応する表示が行われる場合に発光状態とされ得る単位発光部を発光状態とすることにより別情報に対応する表示が行われることにより、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。その一方、別情報に対応する表示が行われる場合に発光状態となる単位発光部の組合せが態様情報に対応する表示が行われる場合には存在しない組合せとなっている。これにより、発光状態となる単位発光部の組合せを把握することで態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを把握することが可能となる。

【１１２１５】

特徴ＤＨ２．前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示の表示態様は複数態様存在しており、

前記複数の単位発光部には、前記複数態様の前記態様情報に対応する表示が全て行われたとしても発光状態にならない単位発光部は存在していないことを特徴とする特徴ＤＨ１に記載の遊技機。

【１１２１６】

特徴ＤＨ２によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には任意の組合せの単位発光部が発光状態とされる構成であるため、態様情報に対応する表示の多様化を図る上で態様情報に対応する表示の内容に極力制約を与えないようにすることが可能となる。

【１１２１７】

特徴ＤＨ３．前記情報表示手段である特定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第３報知用表示装置６９ｃ、第１１，第４４実施形態では第４報知用表示装置２０４、第４５実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を含めて個別情報表示手段を複数備え、

前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ及び第２報知用表示装置６９ｂ、第１１，第４４実施形態では第１報知用表示装置２０１、第２報知用表示装置２０２及び第３報知用表示装置２０３、第４５実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＨ１又はＤＨ２に記載の遊技機。

【１１２１８】

特徴ＤＨ３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が別情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。

【１１２１９】

特徴ＤＨ４．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＨ３に記載の遊技機。

【１１２２０】

特徴ＤＨ４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる別情報に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。

【１１２２１】

特徴ＤＨ５．前記第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表

示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴ＤＨ３又はＤＨ４に記載の遊技機。

【１１２２２】

特徴ＤＨ５によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び別情報に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。

【１１２２３】

特徴ＤＨ６．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、前記第２情報表示制御手段は、前記設定値を変更することが可能な状況において前記別情報に対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＨ１乃至ＤＨ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１２２４】

特徴ＤＨ６によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、設定値を変更することが可能な状況であることを報知するための表示手段として兼用することが可能となる。

【１１２２５】

特徴ＤＨ７．前記第２情報表示制御手段は、前記別情報に対応する表示として現状選択されている設定値に対応する情報の表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＨ６に記載の遊技機。

【１１２２６】

特徴ＤＨ７によれば、態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を、変更途中の設定値を表示するための表示手段として兼用することが可能となる。

【１１２２７】

なお、特徴ＤＨ１～ＤＨ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１２２８】

＜特徴ＤＩ群＞
特徴ＤＩ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、
遊技機の異常状態に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御する第２情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における異常表示用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１２２９】
特徴ＤＩ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、情報表示手段においては態様情報に対応する表示だけではなく遊技機の異常状態に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段を有効利用することが可能となる。
【１１２３０】
特徴ＤＩ２．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態が発生していない状況において前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、前記異常状態が発生していないことに対応する表示を行わせることを特徴とする特徴ＤＩ１に記載の遊技機。
【１１２３１】
特徴ＤＩ２によれば、情報表示手段を確認することで異常状態が発生しているか否かを明確に特定することが可能となる。
【１１２３２】
特徴ＤＩ３．前記情報表示手段において前記態様情報に対応する表示が行われる期間と、前記情報表示手段において前記異常状態に対応する表示が行われる期間とは区別されていることを特徴とする特徴ＤＩ１又はＤＩ２に記載の遊技機。
【１１２３３】
特徴ＤＩ３によれば、情報表示手段において表示が行われている状況を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。
【１１２３４】
特徴ＤＩ４．前記第２情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合における表示態様とは異なる表示態様となるように前記情報表示手段を表示制御することにより前記異常状態に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴ＤＧ１又はＤＧ２に記載の遊技機。
【１１２３５】
特徴ＤＩ４によれば、情報表示手段の表示態様を把握することで、当該情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているの

かを特定することが可能となる。
【１１２３６】
特徴ＤＩ５．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴ＤＩ１乃至ＤＩ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２３７】
特徴ＤＩ５によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。また、複数の個別情報表示手段が存在していることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合と異常状態に対応する表示が行われる場合とで表示態様を大きく相違させることが可能となる。
【１１２３８】
特徴ＤＩ６．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報に対応する表示が行われる場合に非表示状態とならない所定の個別情報表示手段（第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）を非表示状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＩ５に記載の遊技機。
【１１２３９】
特徴ＤＩ６によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となる。これにより、非表示状態となっている個別情報表示手段の種類を把握するだけで、態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを明確に特定することが可能となる。
【１１２４０】
特徴ＤＩ７．前記第２情報表示制御手段は、前記異常状態に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のうち前記態様情報を表示する場合に表示状態となる特定の個別情報表示手段（第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）を表示状態となるようにし、
前記異常状態に対応する表示が行われる場合における前記特定の個別情報表示手段の表示内容は、前記態様情報に対応する表示が行われる場合に前記特定の個別情報表示手段に表示され得ることを特徴とする特徴ＤＩ６に記載の遊技機。
【１１２４１】
特徴ＤＩ７によれば、特定の個別情報表示手段においては態様情報に対応する表示が行われる場合に表示され得る表示内容が異常状態に対応する表示が行われる場合にも表示され得ることにより、態様情報に対応する表示が行われる場合の表示内容に制約を与えないようにすることが可能となる。また、このように特定の個別情報表示手段においては同一の表示内容となり得る構成であったとしても、上記特徴ＤＩ７の構成を備え態様情報に対応する表示が行われる場合には非表示状態とならない所定の個別情報表示手段が異常状態に対応する表示が行われる場合には非表示状態となるため、複数の個別情報表示手段においていずれの表示を行っているのかを特定することができる。
【１１２４２】
特徴ＤＩ８．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＩ６又はＤＩ７に記載の遊技機。
【１１２４３】
特徴ＤＩ８によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるため、所定の個別情報表示手段が非表示状態となる異常状態に対応する表示が行われる場合とは明確に区別することが可能となる。
【１１２４４】
特徴ＤＩ９．前記第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報の表示を順次変更させるものであって、前記態様情報の表示を変更させる場合においても前記

所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする特徴ＤＩ６乃至ＤＩ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２４５】
特徴ＤＩ９によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には所定の個別情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、複数の個別情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、複数の個別情報表示手段において態様情報に対応する表示及び異常状態に対応する表示のうちいずれが行われているのかを特定することが可能となる。
【１１２４６】
なお、特徴ＤＩ１～ＤＩ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１２４７】
＜特徴ＤＪ群＞
特徴ＤＪ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（第３３実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１４０２～ステップＳ１４１２の処理を実行する機能、第３５実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ１８０７の処理を実行する機能、第３７実施形態では管理側ＣＰＵ１１２におけるステップＳ２１０７の処理を実行する機能）と、
当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する第１情報表示制御手段（管理側ＣＰＵ１１２における表示用処理を実行する機能）と、を備え、
当該第１情報表示制御手段は、前記情報表示手段における前記態様情報に対応する表示を順次変更させるものであって、前記態様情報に対応する表示を変更させる場合においても前記情報表示手段が非表示状態に維持されないようにすることを特徴とする遊技機。
【１１２４８】
特徴ＤＪ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手

段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。そして、態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報に対応する表示が行われる場合には情報表示手段が非表示状態に維持されない。これにより、情報表示手段を確認したタイミングに関係なく、態様情報に対応する表示を特定することが可能となる。

【１１２４９】

特徴ＤＪ２．前記情報表示手段として、それぞれにおいて複数種類の表示を行うことが可能な個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１～第３報知用表示装置６９ａ～６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第３３～第４報知用表示装置２０１～２０４）を複数備えていることを特徴とする特徴ＤＪ１に記載の遊技機。

【１１２５０】

特徴ＤＪ２によれば、複数の個別情報表示手段を利用して態様情報に対応する表示が行われることにより多種多様な態様情報の表示を行うことが可能となる。

【１１２５１】

特徴ＤＪ３．前記第１情報表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示を行わせる場合、複数の前記個別情報表示手段のそれぞれを表示状態とすることを特徴とする特徴ＤＪ２に記載の遊技機。

【１１２５２】

特徴ＤＪ３によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には複数の個別情報表示手段のそれぞれが表示状態となるとともに、態様情報に対応する表示を変更させる場合であっても表示状態に維持される。これにより、態様情報を把握し易くなる。

【１１２５３】

特徴ＤＪ４．前記第１情報表示制御手段は、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である種類表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第１報知用表示装置６９ａ、第４３～第４６実施形態では第１報知用表示装置２０１及び第２報知用表示装置２０２）において表示対象となる前記態様情報の種類に対応する表示が行われるようにし、複数の前記個別情報表示手段のうち一部である結果表示対象の個別情報表示手段（第３３～第４２実施形態では第２報知用表示装置６９ｂ及び第３報知用表示装置６９ｃ、第４３～第４６実施形態では第３報知用表示装置２０３及び第４報知用表示装置２０４）において表示対象となる前記態様情報の内容に対応する表示が行われるようにすることを特徴とする特徴ＤＪ２又はＤＪ３に記載の遊技機。

【１１２５４】

特徴ＤＪ４によれば、態様情報に対応する表示が行われる場合には種類表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の種類に対応する表示が行われるとともに結果表示対象の個別情報表示手段において表示対象となる態様情報の内容に対応する表示が行われる。これにより、表示対象となっている態様情報を把握し易くなる。

【１１２５５】

なお、特徴ＤＪ１～ＤＪ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ

１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１２５６】

＜特徴ＤＫ群＞

特徴ＤＫ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（履歴用メモリ１１７）に記憶させる履歴記憶実行手段（管理側ＣＰＵ１１２における履歴設定処理を実行する機能）を備え、

当該履歴記憶実行手段は、制限状況である場合、前記所定事象が発生したとしても前記履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させないようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３５０１にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１２５７】

特徴ＤＫ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても履歴情報が記憶されないため、履歴情報を記憶するのが好ましくない状況において履歴情報が記憶されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１２５８】

特徴ＤＫ２．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ１に記載の遊技機。

【１１２５９】

特徴ＤＫ２によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生を履歴情報として記憶してしまわないようにすることが可能となる。

【１１２６０】

特徴ＤＫ３．前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって制限条件が成立している場合に前記制限状況に設定する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３６１０の処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始された場合であって前記制限条件が成立していない場合に前記制限状況に設定しない手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３６２１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＫ２に記載の遊技機。

【１１２６１】

特徴ＤＫ３によれば、制限条件が成立しているか否かによって制限状況に設定される場合と設定されない場合とが存在する。これにより、必要に応じて制限状況に設定されないよ

うにすることが可能となる。
【１１２６２】
特徴ＤＫ４．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ１乃至ＤＫ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２６３】
特徴ＤＫ４によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは履歴情報が記憶されないようにすることが可能となる。
【１１２６４】
特徴ＤＫ５．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）と、を備え、
当該情報導出手段は、制限状況である場合、前記態様情報を導出しないことを特徴とする遊技機。
【１１２６５】
特徴ＤＫ５によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出される。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、制限状況である場合には所定事象が発生したとしても態様情報が導出されないため、態様情報を導出するのが好ましくない状況において態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１２６６】
特徴ＤＫ６．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから制限解除事象が発生するまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ５に記載の遊技機。
【１１２６７】
特徴ＤＫ６によれば、動作電力の供給開始直後の動作チェックによる所定事象の発生に基づく履歴情報を利用した態様情報が導出されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１２６８】
特徴ＤＫ７．前記制限状況は、前記履歴記憶実行手段への動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでの状況として発生し得ることを特徴とする特徴ＤＫ５又はＤＫ６に記載の遊技機。
【１１２６９】
特徴ＤＫ７によれば、動作電力の供給が開始されてから遊技領域からの遊技球の排出個数が所定基準個数以上となるまでは態様情報が導出されないようにすることが可能となる。
【１１２７０】
なお、特徴ＤＫ１～ＤＫ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ

１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１２７１】

上記特徴ＤＧ群、上記特徴ＤＨ群、上記特徴ＤＩ群、上記特徴ＤＪ群及び上記特徴ＤＫ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１２７２】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１２７３】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１２７４】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１２７５】

＜特徴ＤＬ群＞

特徴ＤＬ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２及びステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４及びステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１２７６】

特徴ＤＬ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【１１２７７】

特徴ＤＬ２．前記所定情報は、前記内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報であることを特徴とする特徴ＤＬ１に記載の遊技機。

【１１２７８】

特徴ＤＬ２によれば、内部記憶手段に記憶された情報のうち一部の情報のみが所定記憶手段に退避されるため、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【１１２７９】

特徴ＤＬ３．前記内部記憶手段は、第１記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ）と第２記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタ）とを少なくとも備え、

前記第２所定処理実行手段は、前記第２所定処理において前記第１記憶領域に情報を記憶させる一方、前記第２記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

前記退避実行手段は、前記第１記憶領域に記憶された情報を前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ２に記載の遊技機。

【１１２８０】

特徴ＤＬ３によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第２所定処理にて情報の記憶対象となる第１記憶領域の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手

段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することを可能としながら、所定記憶手段において内部記憶手段の情報を退避させるために必要な記憶容量を抑えることが可能となる。

【１１２８１】

特徴ＤＬ４．前記所定記憶手段は、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第２所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１２８２】

特徴ＤＬ４によれば、所定記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第２所定記憶領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第１所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【１１２８３】

特徴ＤＬ５．前記退避実行手段は、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報を前記第１所定処理において前記第１所定記憶領域に退避させる手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報を前記第２所定処理において前記第２所定記憶領域に退避させる手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０２及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ４に記載の遊技機。

【１１２８４】

特徴ＤＬ５によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報は第１所定処理にて第１所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報は第２所定処理にて第２所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行することが可能となる。

【１１２８５】

特徴ＤＬ６．前記第１所定情報は前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報であることを特徴とする特徴ＤＬ５に記載の遊技機。

【１１２８６】

特徴ＤＬ６によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。

【１１２８７】
特徴ＤＬ７．前記第２所定記憶領域は、
プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ４乃至ＤＬ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２８８】
特徴ＤＬ７によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、第２所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。
【１１２８９】
特徴ＤＬ８．前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ７に記載の遊技機。
【１１２９０】
特徴ＤＬ８によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。
【１１２９１】
特徴ＤＬ９．前記第１所定記憶領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、
前記第２所定記憶領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＬ４乃至ＤＬ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２９２】
特徴ＤＬ９によれば、第１所定記憶領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２所定記憶領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。
【１１２９３】
特徴ＤＬ１０．前記所定記憶手段は、
プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１２９４】
特徴ＤＬ１０によれば、所定情報の退避先を集約することが可能となり、所定情報を退避させるための処理構成及び所定情報を復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。
【１１２９５】
特徴ＤＬ１１．前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＬ１０に記載の遊技機。
【１１２９６】
特徴ＤＬ１１によれば、所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポイ

ンタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。
【１１２９７】
特徴ＤＬ１２．前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、
前記退避実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１１に記載の遊技機。
【１１２９８】
特徴ＤＬ１２によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。
【１１２９９】
特徴ＤＬ１３．前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴ＤＬ１２に記載の遊技機。
【１１３００】
特徴ＤＬ１３によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３０１】
特徴ＤＬ１４．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であり、
前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１３０２】
特徴ＤＬ１４によれば、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がないため、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。
【１１３０３】
特徴ＤＬ１５．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０９の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０９の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１４に記載の遊技機。
【１１３０４】
特徴ＤＬ１５によれば、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。
【１１３０５】
特徴ＤＬ１６．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記スタックポインタに前記第２所定処理に対応する第２対応開始情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０１の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０１の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０１の処理を実行する機能）を備えていることを

特徴とする特徴ＤＬ１４又はＤＬ１５に記載の遊技機。
【１１３０６】
特徴ＤＬ１６によれば、第２所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第２所定処理に対応する第２対応開始情報が設定されることにより、第２所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。
【１１３０７】
特徴ＤＬ１７．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＬ１乃至ＤＬ１６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１３０８】
特徴ＤＬ１７によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３０９】
特徴ＤＬ１８．前記所定記憶手段は、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、
前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１７に記載の遊技機。
【１１３１０】
特徴ＤＬ１８によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３１１】
特徴ＤＬ１９．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１８に記載の遊技機。
【１１３１２】
特徴ＤＬ１９によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１３１３】
特徴ＤＬ２０．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＬ１９に記載の遊技機。
【１１３１４】
特徴ＤＬ２０によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、

任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１３１５】

なお、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１３１６】

＜特徴ＤＭ群＞

特徴ＤＭ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、

前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実

行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報をロード命令により前記所定記憶手段に退避させることを特徴とする遊技機。
【１１３１７】
特徴ＤＭ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、ロード命令により上記所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、スタックポインタの変更を要することなく所定情報を退避させることが可能となる。
【１１３１８】
特徴ＤＭ２．前記所定記憶手段は、
プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＭ１に記載の遊技機。
【１１３１９】
特徴ＤＭ２によれば、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。
【１１３２０】
特徴ＤＭ３．前記所定情報は前記内部記憶手段に記憶された一部の情報であり、
前記退避実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である特定情報を前記スタック領域に退避させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＭ２に記載の遊技機。
【１１３２１】
特徴ＤＭ３によれば、所定情報がワーク領域に退避される構成において特定情報はスタック領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された情報をワーク領域とスタック領域とに分散して退避させることが可能となる。
【１１３２２】
特徴ＤＭ４．前記所定情報は前記特定情報よりも情報量が多いことを特徴とする特徴ＤＭ３に記載の遊技機。
【１１３２３】
特徴ＤＭ４によれば、特定情報よりも情報量が多い所定情報がワーク領域に退避されることにより、内部記憶手段に記憶された情報の退避に際してスタック領域に多くの情報が累積的に記憶されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３２４】
特徴ＤＭ５．前記ワーク領域は、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１ワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２ワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第２ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＭ２乃至ＤＭ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１３２５】
特徴ＤＭ５によれば、ワーク領域に第１ワーク領域と第２ワーク領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とでワーク領域における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第２ワーク領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第１ワーク領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。
【１１３２６】
特徴ＤＭ６．前記第１ワーク領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、
前記第２ワーク領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＭ５に記載の遊技機。
【１１３２７】
特徴ＤＭ６によれば、第１ワーク領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２ワーク領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。
【１１３２８】
特徴ＤＭ７．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定記憶手段は、
プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする遊技機。
【１１３２９】
特徴ＤＭ７によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。
【１１３３０】
また、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、所定記憶手段におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、上記所定情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。
【１１３３１】
なお、特徴ＤＭ１～ＤＭ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１３３２】
＜特徴ＤＮ群＞
特徴ＤＮ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合、前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となる構成であることを特徴とする遊技機。
【１１３３３】
特徴ＤＮ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合、内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は固定の情報となるため、第２所定処理を開始する場合に当該スタックポインタの情報を退避させる必要がない。これにより、スタックポインタの情報を退避させるための記憶領域を確保する必要がなくなる。また、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。
【１１３３４】
特徴ＤＮ２．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記スタックポインタに前記固定の情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０９の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０９の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＮ１に記載の遊技機。
【１１３３５】
特徴ＤＮ２によれば、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。
【１１３３６】
特徴ＤＮ３．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合に、前記スタックポインタに前記第２所定処理に対応する第２対応開始情報を設定する手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０１の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０１の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０１の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＮ１又はＤＮ２に記載の遊技機。
【１１３３７】
特徴ＤＮ３によれば、第２所定処理が開始される場合にはスタックポインタに対して第２所定処理に対応する第２対応開始情報が設定されることにより、第２所定処理において適切なアドレスのスタック領域に情報を記憶させることが可能となる。
【１１３３８】
特徴ＤＮ４．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報である所定情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２及びステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記

所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４及びステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備え、
前記内部記憶手段に設けられたスタックポインタの情報は前記退避実行手段による退避の対象とならないことを特徴とする特徴ＤＮ１乃至ＤＮ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１３３９】
特徴ＤＮ４によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。また、スタックポインタの情報は退避の対象とならないため、所定記憶手段においてスタックポインタの情報を退避させるための容量を確保する必要がない。よって、当該所定記憶手段の容量を抑えることが可能となる。また、このようにスタックポインタの情報が退避されない構成であっても、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合にはスタックポインタの情報は固定の情報となるため、上記のようにスタックポインタの情報を退避させなくても第２所定処理が開始される前におけるスタックポインタの情報に復帰させることが可能である。
【１１３４０】
特徴ＤＮ５．前記所定記憶手段は、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記所定情報を前記第２所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＮ４に記載の遊技機。
【１１３４１】
特徴ＤＮ５によれば、所定記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段に記憶された少なくとも一部の情報が第２所定記憶領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前における内部記憶手段の情報を退避させることが可能となるとともに、第１所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。
【１１３４２】
特徴ＤＮ６．前記第１所定記憶領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能ではあるものの情報の記憶が不可であり、
前記第２所定記憶領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であって、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能では

あるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＮ５に記載の遊技機。
【１１３４３】
特徴ＤＮ６によれば、第１所定記憶領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２所定記憶領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。
【１１３４４】
なお、特徴ＤＮ１～ＤＮ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１３４５】
＜特徴ＤＯ群＞
特徴ＤＯ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段における少なくとも一部の記憶領域である所定記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ）の状態を所定状態にする第１状態設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０３～ステップＳ４８０８の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶領域の状態を前記所定状態にする第２状態設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４９０３～ステップＳ４９０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１３４６】
特徴ＤＯ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段の所定記憶領

域の状態が所定状態に設定され、第２所定処理を終了する場合又は終了した後には再度、当該所定記憶領域の状態が所定状態に設定される。これにより、第２所定処理の前後において所定記憶領域の状態を所定状態とすることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理による所定記憶領域の状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【１１３４７】

特徴ＤＯ２．前記所定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴ＤＯ１に記載の遊技機。

【１１３４８】

特徴ＤＯ２によれば、所定記憶領域は所定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１１３４９】

特徴ＤＯ３．前記所定状態は、前記所定記憶領域が「０」クリアされた状態であることを特徴とする特徴ＤＯ１又はＤＯ２に記載の遊技機。

【１１３５０】

特徴ＤＯ３によれば、所定記憶領域は所定状態として「０」クリアされた状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１１３５１】

特徴ＤＯ４．前記所定記憶領域は、前記内部記憶手段における一部の記憶領域であることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１３５２】

特徴ＤＯ４によれば、内部記憶手段の一部の記憶領域のみが所定状態に設定されるため、所定状態に設定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１１３５３】

特徴ＤＯ５．前記内部記憶手段は、前記所定記憶領域と別記憶領域（ＷＡレジスタ、ＢＣレジスタ、ＤＥレジスタ、ＨＬレジスタ、ＩＸレジスタ及びＩＹレジスタ以外のレジスタ）とを少なくとも備え、

前記第２所定処理実行手段は、前記第２所定処理において前記所定記憶領域に情報を記憶させる一方、前記別記憶領域に情報を記憶させない構成であり、

前記第１状態設定手段及び前記第２状態設定手段は前記別記憶領域の状態を変更しない構成であることを特徴とする特徴ＤＯ４に記載の遊技機。

【１１３５４】

特徴ＤＯ５によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、内部記憶手段において第２所定処理にて情報の記憶対象となる所定記憶領域が所定状態に設定される。これにより、第１所定処理による所定記憶領域の状態が第２所定処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。また、別記憶領域の状態は変更されないため、第２所定処理が開始される場合に所定状態に設定することが、第２所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【１１３５５】

特徴ＤＯ６．前記第１状態設定手段により前記所定状態の設定が行われる前における前記所定記憶領域の情報は、前記第２所定処理が終了した後において利用されない情報であることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１３５６】

特徴ＤＯ６によれば、第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合に所定記憶領域が所定状態に設定されたとしても、第２所定処理が終了した後の処理に影響を与えないようにすることが可能となる。

【１１３５７】

特徴ＤＯ７．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報（フラグレジスタの情報）を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０２の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる復帰実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８１０の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１１３５８】

特徴ＤＯ７によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段に記憶された一部の情報である所定情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際して内部記憶手段に記憶された情報であってその後の第１所定処理の実行に際して必要となる情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された所定情報が内部記憶手段に復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前における内部記憶手段の状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。

【１１３５９】

特徴ＤＯ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＯ１乃至ＤＯ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１３６０】

特徴ＤＯ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１３６１】

特徴ＤＯ９．前記所定記憶手段は、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、
前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ８に記載の遊技機。

【１１３６２】

特徴ＤＯ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１３６３】

特徴ＤＯ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履

歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ９に記載の遊技機。
【１１３６４】
特徴ＤＯ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１３６５】
特徴ＤＯ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＯ１０に記載の遊技機。
【１１３６６】
特徴ＤＯ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３６７】
なお、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１３６８】
＜特徴ＤＰ群＞
特徴ＤＰ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５３実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１３６９】
特徴ＤＰ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３７０】
特徴ＤＰ２．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ１に記載の遊技機。
【１１３７１】
特徴ＤＰ２によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３７２】
特徴ＤＰ３．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ２に記載の遊技機。
【１１３７３】
特徴ＤＰ３によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３７４】
特徴ＤＰ４．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ３に記載の遊技機。
【１１３７５】
特徴ＤＰ４によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１３７６】
特徴ＤＰ５．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とす

る特徴ＤＰ４に記載の遊技機。
【１１３７７】
特徴ＤＰ５によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１３７８】
特徴ＤＰ６．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報を前記第１所定処理において前記第１所定記憶領域に退避させる第１退避手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となった場合に前記内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報を前記第２所定処理において前記第２所定記憶領域に退避させる第２退避手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９０２～ステップＳ３９０７の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５０２～ステップＳ４５０７の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０２の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０１及びステップＳ４７０３の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ１乃至ＤＰ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１１３７９】
特徴ＤＰ６によれば、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第１所定情報は第１所定処理にて第１所定記憶領域に退避され、内部記憶手段に記憶された一部の情報である第２所定情報は第２所定処理にて第２所定記憶領域に退避される。これにより、内部記憶手段に記憶された各情報にとって好ましいタイミングで退避を行うことが可能となるとともに、情報を退避させるための処理を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行することが可能となる。
【１１３８０】
特徴ＤＰ７．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第１所定記憶領域に退避された前記第１所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第１復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記第２所定記憶領域に退避された前記第２所定情報を前記内部記憶手段に復帰させる第２復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３９１０～ステップＳ３９１５の処理を実行する機能、第４９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４５１０～ステップＳ４５１５の処理を実行する機能、第５０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４６０５の処理を実行する機能、第５１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４７０５及びステップＳ４７０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＰ６に記載の遊技機。
【１１３８１】
特徴ＤＰ７によれば、第２所定処理が終了する場合又は終了した後に、第１所定記憶領域に退避された第１所定情報が内部記憶手段に復帰され、第２所定記憶領域に退避された第２所定情報が内部記憶手段に復帰されるため、内部記憶手段の状態を第２所定処理が開始される前の状態に復帰させることが可能となる。
【１１３８２】

特徴ＤＰ８．前記第１所定情報には、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ６又はＤＰ７に記載の遊技機。
【１１３８３】
特徴ＤＰ８によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるフラグレジスタの情報を適切に退避させることが可能となる。
【１１３８４】
特徴ＤＰ９．前記第２所定情報には、前記内部記憶手段の全レジスタの情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ６乃至ＤＰ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１１３８５】
特徴ＤＰ９によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報がまとめて退避されることとなるため、レジスタの情報を選択的に退避させる必要が生じない。
【１１３８６】
特徴ＤＰ１０．前記第２所定記憶領域は、
プッシュ命令により情報の書き込みが行われポップ命令により情報の読み出しが行われるスタック領域（非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
ロード命令により情報の書き込み及び読み出しが行われるワーク領域（非特定制御用のワークエリア２２３）と、を備え、
前記第２退避実行手段は、前記第２所定情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＰ９に記載の遊技機。
【１１３８７】
特徴ＤＰ１０によれば、内部記憶手段の全レジスタの情報が第２所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に退避される。これにより、全レジスタの情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。
【１１３８８】
特徴ＤＰ１１．前記第２退避実行手段は、前記第２所定情報を前記スタック領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＰ１０に記載の遊技機。
【１１３８９】
特徴ＤＰ１１によれば、ワーク領域を使用しないようにしながら全レジスタの情報を退避させることが可能となる。
【１１３９０】
特徴ＤＰ１２．前記第２所定情報には、前記内部記憶手段のスタックポインタの情報が含まれることを特徴とする特徴ＤＰ６乃至ＤＰ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１１３９１】
特徴ＤＰ１２によれば、第１所定処理が実行されている状況におけるスタックポインタの情報を適切に退避させることが可能となる。
【１１３９２】
なお、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、

特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１３９３】

上記特徴ＤＬ群、上記特徴ＤＭ群、上記特徴ＤＮ群、上記特徴ＤＯ群及び上記特徴ＤＰ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１３９４】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１３９５】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１３９６】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１３９７】

＜特徴ＤＱ群＞

特徴ＤＱ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（ＭＰＵ６２）と、
当該制御手段とは別チップとして設けられ、情報を一時的に記憶することが可能な履歴記憶手段（管理用ＲＡＭ２４１）と、を備え、
前記制御手段は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を前記履歴記憶手段に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理、開閉実行モード中の入球管理処理及び高頻度サポートモード中の入球管理処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１３９８】

特徴ＤＱ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段は制御手段とは別チップとして設けられているため、汎用的

な制御手段を利用しながら、履歴情報を記憶するための記憶容量を増大させることが可能となる。

【１１３９９】

特徴ＤＱ２．前記制御手段は、各種処理を実行する場合に情報を一時的に記憶する所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）を備えていることを特徴とする特徴ＤＱ１に記載の遊技機。

【１１４００】

特徴ＤＱ２によれば、制御手段に設けられた所定記憶手段だけではなく制御手段とは別チップとして設けられた履歴記憶手段を備えている構成において、当該履歴記憶手段に履歴情報を記憶させることにより多くの履歴情報を記憶保持することが可能となる。

【１１４０１】

特徴ＤＱ３．前記制御手段は、前記履歴情報に関する処理を実行する場合に前記所定記憶手段に情報を一時的に記憶させることを特徴とする特徴ＤＱ２に記載の遊技機。

【１１４０２】

特徴ＤＱ３によれば、履歴情報を記憶するための履歴記憶手段が制御手段とは別チップとして設けられた構成において、履歴情報に関する処理を実行する場合には制御手段に設けられた所定記憶手段に情報が一時的に記憶されるため、履歴情報に関する処理を実行する場合における処理速度が極端に低下してしまわないようにすることが可能となる。

【１１４０３】

特徴ＤＱ４．前記制御手段は、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＱ１乃至ＤＱ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４０４】

特徴ＤＱ４によれば、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１４０５】

特徴ＤＱ５．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＱ４に記載の遊技機。

【１１４０６】

特徴ＤＱ５によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１４０７】

なお、特徴ＤＱ１～ＤＱ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～

ａＤＨ１１、特徴ａＤＩ１～ａＤＩ８、特徴ａＤＪ１～ａＤＪ１４、特徴ａＤＫ１～ａＤＫ８、特徴ａＤＬ１～ａＤＬ１１、特徴ａＤＭ１～ａＤＭ８、特徴ａＤＮ１～ａＤＮ６、特徴ａＤＯ１～ａＤＯ７、特徴ａＤＰ１～ａＤＰ７、特徴ａＤＱ１～ａＤＱ９、特徴ａＤＲ１～ａＤＲ８、特徴ａＤＳ１～ａＤＳ３、特徴ａＤＴ１～ａＤＴ４、特徴ａＤＵ１～ａＤＵ１０、特徴ａＤＶ１～ａＤＶ５、特徴ａＤＷ１～ａＤＷ９、特徴ａＤＸ１～ａＤＸ４、特徴ａＤＹ１～ａＤＹ１１、特徴ａＤＺ１～ａＤＺ４、特徴ａａ１～ａａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１４０８】

上記特徴ＤＱ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１４０９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１４１０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１４１１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１４１２】

＜特徴ＤＲ群＞

特徴ＤＲ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
当該設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１事象及び第２事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１４１３】

特徴ＤＲ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１事象及び第２事象を含む複数の事象が発生している必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１１４１４】

特徴ＤＲ２．開閉体（前扉枠１４）が開放状態となっていることを把握する開放把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００５の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０５の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３の処理を実行する機能）を備え、
前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第１事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１に記載の遊技機。
【１１４１５】
特徴ＤＲ２によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。
【１１４１６】
特徴ＤＲ３．別開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０６の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０４の処理を実行する機能）を備え、
前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて前記第２事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ２に記載の遊技機。
【１１４１７】
特徴ＤＲ３によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけではなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。
【１１４１８】
特徴ＤＲ４．前記設定手段は、所定操作手段（更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、
前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴ＤＲ２又はＤＲ３に記載の遊技機。
【１１４１９】
特徴ＤＲ４によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。
【１１４２０】
特徴ＤＲ５．前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、
前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴ＤＲ２乃至ＤＲ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４２１】
特徴ＤＲ５によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。
【１１４２２】
特徴ＤＲ６．前記状況発生手段は、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１乃至ＤＲ５のいずれか１に記載の遊

技機。
【１１４２３】
特徴ＤＲ６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１４２４】
特徴ＤＲ７．前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置２８の操作、スルーゲート３５への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１乃至ＤＲ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４２５】
特徴ＤＲ７によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要があるだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１４２６】
特徴ＤＲ８．前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ４９ａ）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１乃至ＤＲ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４２７】
特徴ＤＲ８によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、所定の入球部に遊技球を入球させる必要があるとともに、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１４２８】
特徴ＤＲ９．前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備え、
当該設定値報知手段は、前記第１事象及び前記第２事象を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴ＤＲ１乃至ＤＲ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４２９】
特徴ＤＲ９によれば、不正により設定値を確認する行為を行いづらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても第１事象及び第２事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。
【１１４３０】
特徴ＤＲ１０．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていること及び前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作とは異なる別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能）と、
を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１４３１】
特徴ＤＲ１０によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、それとは別の事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１４３２】
特徴ＤＲ１１．開閉体（前扉枠１４）が開放状態となっていることを把握する開放把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００５の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０５の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３の処理を実行する機能）を備え、
前記状況発生手段は、前記開閉体が開放状態となっていることが前記開放把握手段により把握されていることに基づいて前記別事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１０に記載の遊技機。
【１１４３３】
特徴ＤＲ１１によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体が開放状態となっている必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値の設定を行わせる行為が行われた場合、当該不正行為を目立たせることが可能となり、結果的に当該不正行為を発見し易くすることが可能となる。
【１１４３４】
特徴ＤＲ１２．別開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっていることを把握する別開放把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０６の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０４の処理を実行する機能）を備え、
前記状況発生手段は、前記別開閉体が開放状態となっていることが前記別開放把握手段により把握されていることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１１に記載の遊技機。
【１１４３５】
特徴ＤＲ１２によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態とするだけではなく別開閉体も開放状態とする必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。
【１１４３６】
特徴ＤＲ１３．前記設定手段は、所定操作手段（更新ボタン６８ｂ、リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の選択及び前記使用対象となる設定値の設定のうち少なくとも一方を行う構成であり、
前記所定操作手段は別開閉体を開放状態とすることで操作可能となる構成であることを特徴とする特徴ＤＲ１１又はＤＲ１２に記載の遊技機。
【１１４３７】
特徴ＤＲ１３によれば、所定操作手段を操作可能とするために開放状態とされる別開閉体とは異なる開閉体を開放状態としないと、使用対象となる設定値の設定を行うことができない。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。
【１１４３８】
特徴ＤＲ１４．前記開閉体は遊技球が流下する遊技領域の遊技機前側を規定しており、
前記開閉体を開放状態とすることで前記遊技領域が遊技機前方に開放されることを特徴とする特徴ＤＲ１１乃至ＤＲ１３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４３９】
特徴ＤＲ１４によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、開閉体を開放状態として遊技領域を遊技機前方に開放させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となるとともに、当該不正行為を目立たせることが可能となる。
【１１４４０】
特徴ＤＲ１５．前記状況発生手段は、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象（発射操作装置２８の操作、スルーゲート３５への入球）が発生していることに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１０乃至ＤＲ１４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４４１】
特徴ＤＲ１５によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、遊技が行われた場合に発生する所定の遊技事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１４４２】
特徴ＤＲ１６．前記状況発生手段は、遊技領域に設けられた所定の入球部に遊技球が入球したことを検知する入球検知手段（ゲート検知センサ４９ａ）にて遊技球が検知されたことに基づいて、前記複数の事象のうち一の事象が発生していると特定することを特徴とする特徴ＤＲ１０乃至ＤＲ１５のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４４３】
特徴ＤＲ１６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われるようにするためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うだけではなく、所定の入球部に遊技球を入球させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１４４４】
特徴ＤＲ１７．前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を報知手段にて報知させる設定値報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備え、
当該設定値報知手段は、前記設定キー挿入部に対する前記設定キーによる前記所定操作が行われていること及び前記別事象の両方を含む複数の事象が発生していることに基づいて、前記設定手段により設定された前記使用対象となる設定値を前記報知手段にて報知させることを特徴とする特徴ＤＲ１０乃至ＤＲ１６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４４５】
特徴ＤＲ１７によれば、不正により設定値を確認する行為を行いづらくさせることが可能となる。また、遊技ホールの管理者は使用対象となる設定値の設定を行う場合及び設定値の確認を行う場合のいずれであっても設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行うとともに別事象を発生させればよいため、作業が共通化されることとなり各作業を把握し易くなる。
【１１４４６】
なお、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３

、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１４４７】

上記特徴ＤＲ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１４４８】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１４４９】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１４５０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機に対する不正に対処する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１４５１】

＜特徴ＤＳ群＞

特徴ＤＳ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６及びステップＳ５４０１～ステップＳ５４０８の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８０４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０４の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握する設定値把握手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３

におけるステップＳ５０１７及びステップＳ５１１１～ステップＳ５１１２の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１１～ステップＳ５６１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１４５２】

特徴ＤＳ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。よって、使用対象となる設定値の設定が行われた場合にその設定結果に対して好ましい状況を生じさせることが可能となり、設定値の設定作業を好適に行うことが可能となる。

【１１４５３】

特徴ＤＳ２．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する同一時処理が実行されるようにする同一時手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１３の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＳ１に記載の遊技機。

【１１４５４】

特徴ＤＳ２によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一である場合には同一時処理が実行されることにより、設定値が同一であることに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【１１４５５】

特徴ＤＳ３．前記同一時手段は、前記同一時処理として、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴ＤＳ２に記載の遊技機。

【１１４５６】

特徴ＤＳ３によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一であったことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

【１１４５７】

特徴ＤＳ４．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが異なることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、それに対応する非同一時処理が実行されるようにする非同一時手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１４の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＳ１乃至ＤＳ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４５８】

特徴ＤＳ４によれば、設定可能状況を挟んで設定値が同一ではない場合には非同一時処理が実行されることにより、設定値が変更されたことに対して好ましい状況を生じさせることが可能となる。

【１１４５９】

特徴ＤＳ５．前記非同一時手段は、前記非同一時処理として、前記設定値が変更されたことに対応する報知が行われるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴ＤＳ４に記載の遊技機。

【１１４６０】

特徴ＤＳ５によれば、設定可能状況を挟んで設定値が変更されたことを遊技ホールの管理者などに報知することが可能となる。

【１１４６１】

特徴ＤＳ６．前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が

開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにするものであることを特徴とする特徴ＤＳ１乃至ＤＳ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４６２】

特徴ＤＳ６によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴ＤＳ１の構成を備え、設定可能状況となる前における設定値と当該設定可能状況において設定された設定値とが同一であるか否かが把握される。これにより、設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。

【１１４６３】

特徴ＤＳ７．前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であることが前記設定値把握手段により把握されたことに基づいて、前記設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われるようにする手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５１１３の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６１３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＳ６に記載の遊技機。

【１１４６４】

特徴ＤＳ７によれば、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況となったとしても当該設定可能状況を間に挟んで設定値が同一であった場合には設定値が変更されなかったことに対応する報知が行われる。これにより、遊技の途中で設定可能状況となったとしても設定値が変更されなかったことを遊技者に報知することが可能となり、遊技の途中で設定可能状況となったとしても遊技者は安心して遊技を継続させることが可能となる。

【１１４６５】

特徴ＤＳ８．前記状況発生手段は、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第１状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５００３～ステップＳ５００６の処理を実行する機能、別形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７の処理を実行する機能、第５５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５７０３～ステップＳ５７０５及びステップＳ５７１５の処理を実行する機能）と、

前記制御手段への動作電力の供給が開始された後において、前記設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じたことに基づいて、前記設定可能状況となるようにする第２状況発生手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４０８の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８０４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０４の処理を実行する機能）と、

を備え、

前記設定値把握手段は、前記第１状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況及び前記第２状況発生手段が生じさせた前記設定可能状況のいずれであっても、前記設定可能状況となる前における前記設定値と前記設定手段により設定された前記設定値とが同一であるか否かを把握することを特徴とする特徴ＤＳ１乃至ＤＳ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４６６】

特徴ＤＳ８によれば、設定値を記憶する記憶手段の情報を消去する必要が生じた場合には設定可能状況となるため、設定値の情報が消去されたにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、制御手段への動作電力の供給が開始されたことに基づいて設定可能状況となる場合と同一の処理を利用して、記憶手段の情報が消去されることに伴って設定可能状況が発生した場合において当該設定可能状況を挟んで設定値が同一であるか否かに対応する処理を実行することが可能となる。

【１１４６７】

なお、特徴ＤＳ１～ＤＳ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１４６８】

上記特徴ＤＳ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１４６９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１４７０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１４７１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の設定が行われた場合にそれに対して好適な状況を生じさせる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１４７２】

＜特徴ＤＴ群＞

特徴ＤＴ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第５７実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第５７実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
前記第１所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第１監視実行手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０１～ステップＳ５４０４の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０１～ステップＳ５８０４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０１～ステップＳ５９０４の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０１～ステップＳ７７０３の処理を実行する機能）と、
前記第２所定記憶領域が正常であるか否かを監視する第２監視実行手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４０５～ステップＳ５４０８の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０９、ステップＳ５８１０、ステップＳ５８１２及びステップＳ５８１３の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６１０１、ステップＳ６１０２、ステップＳ６１０５及びステップＳ６１０６の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０６～ステップＳ７７０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１４７３】
特徴ＤＴ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されるとともに第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視が実行されることにより、第１所定処理及び第２所定処理のそれぞれを正常に行うことが可能な状況であるか否かを特定することが可能となる。
【１１４７４】
特徴ＤＴ２．前記第１監視実行手段による監視及び前記第２監視実行手段による監視が、前記第１所定処理及び前記第２所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ１に記載の遊技機。
【１１４７５】
特徴ＤＴ２によれば、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視が第１所定処理及び第２所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の監視を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。
【１１４７６】
特徴ＤＴ３．前記第１監視実行手段による監視及び前記第２監視実行手段による監視が、前記第１所定処理にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ１又はＤＴ２に記載の遊技機。
【１１４７７】
特徴ＤＴ３によれば、第１所定記憶領域が正常であるか否かの監視及び第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視を第１所定処理にて集約して実行することが可能となる。
【１１４７８】
特徴ＤＴ４．前記第１所定記憶領域が異常であることが前記第１監視実行手段により特定

されたことに基づいて、前記第１所定記憶領域の情報を消去する所定消去手段（第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５４１０の処理を実行する機能、第５６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５８０６、ステップＳ５８１１及びステップＳ５８１４の処理を実行する機能、第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５９０６、ステップＳ６１０３及びステップＳ６１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１乃至ＤＴ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４７９】

特徴ＤＴ４によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域の情報が消去されることにより、第１所定記憶領域が異常な状態のまま第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１４８０】

特徴ＤＴ５．前記所定消去手段は、前記第１所定記憶領域が異常であることが前記第１監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第１所定記憶領域の情報を消去し、前記第２所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴ＤＴ４に記載の遊技機。

【１１４８１】

特徴ＤＴ５によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域だけではなく第２所定記憶領域が消去される。これにより、第２所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第２監視実行手段による監視結果に関係なく第２所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

【１１４８２】

特徴ＤＴ６．前記所定消去手段は、前記第２所定記憶領域が異常であることが前記第２監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第２所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴ＤＴ４又はＤＴ５に記載の遊技機。

【１１４８３】

特徴ＤＴ６によれば、第１所定記憶領域が異常である場合には第１所定記憶領域の情報が消去されることにより、第１所定記憶領域が異常な状態のまま第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１４８４】

特徴ＤＴ７．前記所定消去手段は、前記第２所定記憶領域が異常であることが前記第２監視実行手段により特定されたことに基づいて、前記第２所定記憶領域の情報を消去し、前記第１所定記憶領域の情報を消去することを特徴とする特徴ＤＴ６に記載の遊技機。

【１１４８５】

特徴ＤＴ７によれば、第２所定記憶領域が異常である場合には第２所定記憶領域だけではなく第１所定記憶領域が消去される。これにより、第１所定記憶領域に異常が発生している可能性がある場合には第１監視実行手段による監視結果に関係なく第１所定記憶領域の情報を消去することが可能となる。

【１１４８６】

特徴ＤＴ８．前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第１所定処理及び前記第２所定処理のいずれか一方にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ４乃至ＤＴ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４８７】

特徴ＤＴ８によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報を消去する処理が第１所定処理及び第２所定処理のうち一方にて集約して実行される。これにより、各記憶領域の情報の消去を第１所定処理と第２所定処理とで分散して実行する構成に比べ処理構成を簡素化することが可能となる。

【１１４８８】

特徴ＤＴ９．前記所定消去手段による情報の消去を行うための処理が、前記第１所定処理にて実行されることを特徴とする特徴ＤＴ４乃至ＤＴ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１４８９】

特徴ＤＴ９によれば、異常であることが特定されたことに基づいて各所定記憶領域の情報

を消去する処理を第１所定処理にて集約して実行することが可能となる。
【１１４９０】
特徴ＤＴ１０．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＴ１乃至ＤＴ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１４９１】
特徴ＤＴ１０によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１４９２】
特徴ＤＴ１１．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１０に記載の遊技機。
【１１４９３】
特徴ＤＴ１１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１４９４】
特徴ＤＴ１２．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１１に記載の遊技機。
【１１４９５】
特徴ＤＴ１２によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。
【１１４９６】
特徴ＤＴ１３．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＴ１２に記載の遊技機。
【１１４９７】
特徴ＤＴ１３によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１４９８】
なお、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～

ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１４９９】

＜特徴ＤＵ群＞

特徴ＤＵ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの状態が特定状態となるようにする状態設定手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１５００】

特徴ＤＵ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合には内部記憶手段のフラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第２所定処理を開始することが可能となる。よって、各種制御を好適に行うことが可能となる。

【１１５０１】

特徴ＤＵ２．前記特定状態は、前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態であることを特徴とする特徴ＤＵ１に記載の遊技機。

【１１５０２】

特徴ＤＵ２によれば、フラグレジスタは特定状態として制御手段への動作電力の供給が開始された場合の状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１１５０３】

特徴ＤＵ３．前記特定状態は、前記フラグレジスタが「０」クリアされた状態であることを特徴とする特徴ＤＵ１又はＤＵ２に記載の遊技機。
【１１５０４】
特徴ＤＵ３によれば、フラグレジスタは特定状態として「０」クリアされた状態に設定されるため、特定状態に設定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。
【１１５０５】
特徴ＤＵ４．前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２１３～ステップＳ６２１８の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３１４～ステップＳ６３２２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＵ１乃至ＤＵ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５０６】
特徴ＤＵ４によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合だけではなく、第２所定処理を終了する場合又は終了した場合にも、フラグレジスタの状態が特定状態に設定される。これにより、フラグレジスタの状態が予め定められた特定状態となっている状況において第１所定処理を再開することが可能となる。また、第２所定処理の前後においてフラグレジスタの状態を特定状態とすることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理によるフラグレジスタの状態が他方の処理に対して影響を与えてしまわないようにすることが可能となる。
【１１５０７】
特徴ＤＵ５．前記制御手段において処理を実行する場合に一時的に情報が記憶される所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）を備え、
前記状態設定手段は、
前記所定記憶手段における所定の記憶領域の状態を前記特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に記憶された情報を前記フラグレジスタに記憶させることにより当該フラグレジスタの状態を前記特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３１２の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＵ１乃至ＤＵ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５０８】
特徴ＤＵ５によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの状態を特定状態に直接設定することができない構成であったとしても、所定記憶手段への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。
【１１５０９】
特徴ＤＵ６．前記所定記憶手段は、
前記制御手段がプッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能であり前記制御手段がポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記制御手段がロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、を備え、
前記所定の記憶領域は前記スタック領域に設けられていることを特徴とする特徴ＤＵ５に記載の遊技機。
【１１５１０】
特徴ＤＵ６によれば、ワーク領域に記憶された情報をフラグレジスタに直接書き込むことができない構成であっても、スタック領域への情報の書き込みと当該情報の読み出しを利用してフラグレジスタの状態を特定状態に設定することが可能となる。

【１１５１１】
特徴ＤＵ７．前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタの状態が所定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０５～ステップＳ６２１０の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０８～ステップＳ６３１１の処理を実行する機能）を備え、
前記状態設定手段は、前記所定レジスタの状態が前記所定状態とされた後に、前記フラグレジスタの状態が前記特定状態となるようにすることを特徴とする特徴ＤＵ１乃至ＤＵ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５１２】
フラグレジスタの状態は制御手段において各種処理が実行される都度変化し得る。この場合に、特徴ＤＵ７によれば、所定レジスタの状態が所定状態とされた後にフラグレジスタの状態が特定状態とされるため、第２所定処理が開始される直前においてフラグレジスタが特定状態となっているようにすることが可能となる。
【１１５１３】
特徴ＤＵ８．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
前記制御手段は、前記フラグレジスタの状態が特定状態となるようにする手段（第５８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６２０２～ステップＳ６２０４及びステップＳ６２１１の処理を実行する機能、第５９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６３０２～ステップＳ６３０７及びステップＳ６３１２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１５１４】
特徴ＤＵ８によれば、必要に応じてフラグレジスタの状態を特定状態にすることが可能となる。
【１１５１５】
なお、特徴ＤＵ１～ＤＵ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１５１６】
＜特徴ＤＶ群＞
特徴ＤＶ１．各種処理を実行し、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記内部記憶手段に設けられたフラグレジスタの情報を所定記憶手段（主側ＲＡＭ６５）に退避させる退避実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０２の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０２の処理を実行する機能、第５２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８０２の処理を実行する機能、第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０２～ステップＳ６４０５の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０２～ステップＳ６５０９の処理を実行する機能）と、
前記第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、前記所定記憶手段に退避された前記フラグレジスタの情報を前記フラグレジスタに復帰させる復帰実行手段（第４７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３８０４の処理を実行する機能、第４８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４４０４の処理を実行する機能、第５２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４８１０の処理を実行する機能、第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０７～ステップＳ６４１５の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５１１～ステップＳ６５１８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１５１７】
特徴ＤＶ１によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合にはフラグレジスタの情報が所定記憶手段に退避される。これにより、第２所定処理が実行される場合に、第１所定処理の実行に際してフラグレジスタに記憶された情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。また、第２所定処理を終了する場合又は終了した後に、所定記憶手段に退避された情報がフラグレジスタに復帰される。これにより、第２所定処理が終了した場合には当該第２所定処理の実行前におけるフラグレジスタの状態から第２所定処理とは異なる処理を実行することが可能となる。以上より、各種制御を好適に行うことが可能となる。
【１１５１８】
特徴ＤＶ２．前記所定記憶手段は、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、
前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記第１所定記憶領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＶ１に記載の遊技機。
【１１５１９】
特徴ＤＶ２によれば、所定記憶手段に第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられていることにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。これにより、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定処理を実行している状況から第２所

定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、フラグレジスタの情報が第１所定記憶領域に退避される。これにより、第２所定処理が開始される直前におけるフラグレジスタの情報を退避させることが可能となるとともに、第２所定記憶領域を利用することなく当該情報を退避させることが可能となる。

【１１５２０】

特徴ＤＶ３．前記第１所定記憶領域は、前記第１所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第２所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であり、

前記第２所定記憶領域は、前記第２所定処理が実行される場合に情報の記憶及び情報の読み出しが可能であり、前記第１所定処理が実行される場合に情報の読み出しは可能であるものの情報の記憶が不可であることを特徴とする特徴ＤＶ２に記載の遊技機。

【１１５２１】

特徴ＤＶ３によれば、第１所定記憶領域を第１所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となるとともに、第２所定記憶領域を第２所定処理の専用の記憶領域として扱うことが可能となる。

【１１５２２】

特徴ＤＶ４．前記所定記憶手段は、

プッシュ命令により情報の書き込みを行うことが可能でありポップ命令により情報の読み出しを行うことが可能であるスタック領域（特定制御用のスタックエリア２２２）と、

ロード命令により情報の書き込み及び読み出しを行うことが可能であるワーク領域（特定制御用のワークエリア２２１）と、を備え、

前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記スタック領域及び前記ワーク領域の一方に退避させることを特徴とする特徴ＤＶ１乃至ＤＶ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５２３】

特徴ＤＶ４によれば、第１所定処理を実行している状況から第２所定処理を実行する状況となる場合又は第２所定処理を実行する状況となった場合、第２所定記憶領域におけるスタック領域及びワーク領域のうち一方に、フラグレジスタの情報が退避される。これにより、情報の退避先を集約することが可能となり、退避させるための処理構成及び復帰させるための処理構成を簡素化させることが可能となる。

【１１５２４】

特徴ＤＶ５．前記退避実行手段は、前記フラグレジスタの情報を前記ワーク領域に退避させることを特徴とする特徴ＤＶ４に記載の遊技機。

【１１５２５】

特徴ＤＶ５によれば、フラグレジスタの情報の退避先がワーク領域であることにより、スタックポインタの累積的な変更を行うことなく当該情報の退避を行うことが可能となる。

【１１５２６】

特徴ＤＶ６．前記退避実行手段は、

前記内部記憶手段に設けられた所定レジスタに前記フラグレジスタの情報を記憶させる手段（第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０２及びステップＳ６４０３の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０２～ステップＳ６５０５の処理を実行する機能）と、

前記所定レジスタに記憶された前記フラグレジスタの情報を前記所定記憶手段に記憶させる手段（第６０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６４０４の処理を実行する機能、第６１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６５０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ＤＶ１乃至ＤＶ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５２７】

特徴ＤＶ６によれば、制御手段の命令としてフラグレジスタの情報を所定記憶手段に直接退避させることができない構成であっても、所定レジスタへの情報の書き込みと当該所定レジスタに記憶された情報の所定記憶手段への書き込みとを利用して、フラグレジスタの

情報を所定記憶手段に退避させることが可能となる。
【１１５２８】
なお、特徴ＤＶ１～ＤＶ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１５２９】
＜特徴ＤＷ群＞
特徴ＤＷ１．各種処理を実行する制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
異常事象が発生しているか否かを監視する異常事象監視手段（プログラム監視部２５２）と、
当該異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域に対して実行される状況を生じさせることを可能とする消去状況発生手段（リセット信号出力部２５１）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１５３０】
特徴ＤＷ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。また、異常事象が

発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも第１所定記憶領域に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５３１】

特徴ＤＷ２．前記制御手段は、

当該制御手段への動作電力の供給が停止される場合に停電対応情報を記憶させるための処理を実行する手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６７０９及びステップＳ６７１０の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６０９～ステップＳ７６１１の処理を実行する機能）と、

前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合、前記情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０７の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３における異常時のクリア処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０４、ステップＳ７７０５、ステップＳ７８０８及びステップＳ７８１０の処理を実行する機能）と、を備え、

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記停電対応情報が記憶されていない状況において前記制御手段にて前記供給開始時の処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴ＤＷ１に記載の遊技機。

【１１５３２】

特徴ＤＷ２によれば、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行された場合には、情報の消去処理が少なくとも第１所定記憶領域に対して実行されることにより、停電時の処理が適切に行われていない状況において制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行される。これにより、停電対応情報が記憶されていない状況において制御手段にて供給開始時の処理が実行された場合に情報の消去処理を実行する構成を利用して、異常事象の発生に対して情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。

【１１５３３】

特徴ＤＷ３．前記制御手段は、リセット信号を受信している場合に各種処理を実行するものであって、動作電力が供給されている状況において前記リセット信号を受信していない状況から前記リセット信号を受信している状況となったことに基づいて前記供給開始時の処理を開始するものであり、

前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記制御手段にて前記リセット信号を受信しない状況とした後に前記制御手段にて前記リセット信号を受信する状況とすることを特徴とする特徴ＤＷ２に記載の遊技機。

【１１５３４】

特徴ＤＷ３によれば、リセット信号の受信状態の切り換えによって上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【１１５３５】

特徴ＤＷ４．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ及びプログラムカウンタ）に情報を一時的に記憶させる構成であって、当該内部記憶手段に記憶された情報を前記第１所定記憶領域に一時的に退避させ得る構成であり、

前記異常事象監視手段は、前記異常事象として、前記内部記憶手段に記憶されている情報に異常が発生しているか否かを監視し、

前記消去状況発生手段は、前記情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域及び前記内部記憶手段の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５３６】

特徴ＤＷ４によれば、内部記憶手段に記憶された情報が第１所定記憶領域に一時的に退避され得る構成であるため、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には第１所定記憶領域に記憶されている情報についても異常が発生している可能性がある。この場合に、内部記憶手段に記憶されている情報に関して異常が発生した場合には、内部記憶手段だけではなく第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される。これにより、第１所定記憶領域に記憶されている情報に関して異常が発生しているにも関わらず、そのままの状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５３７】

特徴ＤＷ５．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたとしても、前記情報の消去処理が前記第２所定記憶領域に対して実行されないようにすることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５３８】

特徴ＤＷ５によれば、異常事象が発生したとしても第２所定記憶領域において情報を記憶保持させることが可能となる。

【１１５３９】

特徴ＤＷ６．前記消去状況発生手段は、前記異常事象監視手段により前記異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、前記情報の消去処理が前記第１所定記憶領域及び前記第２所定記憶領域の両方に対して実行される状況を生じさせることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５４０】

特徴ＤＷ６によれば、異常事象が発生していることが特定されたことに基づいて、情報の消去処理が第１所定記憶領域及び第２所定記憶領域の両方に対して実行される。これにより、異常事象が発生したにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となるとともに、異常事象が発生したにも関わらず第２所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５４１】

特徴ＤＷ７．前記第１所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第１所定処理にて実行され、前記第２所定記憶領域に対する前記情報の消去処理が前記第２所定処理にて実行されることを特徴とする特徴ＤＷ６に記載の遊技機。

【１１５４２】

特徴ＤＷ７によれば、情報の消去処理に関しても、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われるようにすることが可能となる。

【１１５４３】

特徴ＤＷ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＷ１乃至ＤＷ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５４４】

特徴ＤＷ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５４５】

特徴ＤＷ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した

場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＷ８に記載の遊技機。

【１１５４６】

特徴ＤＷ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５４７】

特徴ＤＷ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＷ９に記載の遊技機。

【１１５４８】

特徴ＤＷ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１５４９】

特徴ＤＷ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＷ１０に記載の遊技機。

【１１５５０】

特徴ＤＷ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５５１】

なお、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１

～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１５５２】

＜特徴ＤＸ群＞

特徴ＤＸ１．各種処理を実行する制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、

当該制御手段は、

前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、

前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、

前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、

前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、を備え、

前記第２所定処理実行手段は、消去契機が発生したことに基づいて、前記第２所定処理として、前記第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるようにする消去実行手段（第５７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６１０３及びステップＳ６１０７の処理を実行する機能、第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７２０４の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７５０８の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７８０８及びステップＳ７８１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１５５３】

特徴ＤＸ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５５４】

また、消去契機が発生した場合には第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に何らかの異常が発生しているにも関わらず第２所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。また、当該情報の消去処理は第２所定処理にて実行されるため、第２所定記憶領域の情報の更新に関して第１所定処理が介在してしまわないようにすることが可能となる。

【１１５５５】

特徴ＤＸ２．前記消去実行手段は、非消去対象情報（管理監視フラグ、戻り番地の情報、各種レジスタの情報）が消去されないようにしながら前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴ＤＸ１に記載の遊技機。

【１１５５６】

特徴ＤＸ２によれば、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理は当該第２所定記憶領域の非消去対象情報が消去されないようにしながら行われる。これにより、必要な情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理を

実行することが可能となる。
【１１５５７】
特徴ＤＸ３．前記第２所定処理実行手段は、前記第１所定処理を実行している状況から前記第２所定処理を実行する状況となる場合又は前記第２所定処理を実行する状況となった場合に、前記第１所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要となる復帰対応情報（戻り番地の情報、各種レジスタの情報）を前記第２所定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７１０２～ステップＳ７１０７の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７５０２～ステップＳ７５０７の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７８０２～ステップＳ７８０７の処理を実行する機能）を備え、
前記消去実行手段は、前記非消去対象情報として前記復帰対応情報が消去されないようにしながら前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴ＤＸ２に記載の遊技機。
【１１５５８】
特徴ＤＸ３によれば、第２所定処理を実行している状況から第１所定処理を実行する状況に復帰する場合に必要な復帰対応情報までもが消去されてしまわないようにしながら、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理を実行することが可能となる。
【１１５５９】
特徴ＤＸ４．前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記第２所定処理を終了して前記第１所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報を前記第２所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴ＤＸ３に記載の遊技機。
【１１５６０】
特徴ＤＸ４によれば、第１所定処理に復帰する場合におけるプログラムの戻り番地の情報が消去されないようにしながら第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第２所定処理が終了した場合には第１所定処理における所定のプログラムに復帰することが可能となる。
【１１５６１】
特徴ＤＸ５．前記制御手段は、処理の実行に際して内部記憶手段（主側ＣＰＵ６３のレジスタ）に情報を一時的に記憶させる構成であり、
前記記憶実行手段は、前記復帰対応情報として、前記内部記憶手段に記憶された情報を前記第２所定記憶領域に記憶させることを特徴とする特徴ＤＸ３又はＤＸ４に記載の遊技機。
【１１５６２】
特徴ＤＸ５によれば、第１所定処理にて利用される内部記憶手段の情報が消去されないようにしながら第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されたとしても、第２所定処理が終了した場合には第１所定処理にて利用される情報を内部記憶手段に復帰させることが可能となる。
【１１５６３】
特徴ＤＸ６．前記消去実行手段は、前記第２所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて、前記消去契機の発生として、前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理が実行されるようにすることを特徴とする特徴ＤＸ１乃至ＤＸ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５６４】
特徴ＤＸ６によれば、第２所定記憶領域に異常が発生したことに基づいて当該第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、第２所定記憶領域に異常が発生している状態のまま第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１５６５】
特徴ＤＸ７．前記第２所定処理実行手段は、前記第２所定処理として、前記第２所定記憶領域が正常であるか否かを監視する手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７２０１～ステップＳ７２０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ６に記載の遊技機。
【１１５６６】

特徴ＤＸ７によれば、第２所定記憶領域に対する情報の消去処理だけではなく、第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視も第１所定処理を介在させることなく第２所定処理にて実行されるため、第２所定記憶領域が正常であるか否かの監視と第２所定記憶領域に対する情報の消去処理の実行とを第２所定処理における一連の処理として実行することが可能となる。

【１１５６７】

特徴ＤＸ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＸ１乃至ＤＸ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１５６８】

特徴ＤＸ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５６９】

特徴ＤＸ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ８に記載の遊技機。

【１１５７０】

特徴ＤＸ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５７１】

特徴ＤＸ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ９に記載の遊技機。

【１１５７２】

特徴ＤＸ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１５７３】

特徴ＤＸ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＸ１０に記載の遊技機。

【１１５７４】

特徴ＤＸ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５７５】
なお、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１５７６】
＜特徴ＤＹ群＞
特徴ＤＹ１．各種処理を実行する制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
当該制御手段は、
前記各種処理のうち第１所定処理を実行する第１所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理以外の処理を実行する機能）と、
前記各種処理のうち第２所定処理を実行する第２所定処理実行手段（第４７～第６６実施形態における主側ＣＰＵ６３にて管理実行処理を実行する機能）と、
前記第１所定処理が実行される場合に情報が記憶される第１所定記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１、特定制御用のスタックエリア２２２）と、
前記第２所定処理が実行される場合に情報が記憶される第２所定記憶領域（非特定制御用のワークエリア２２３、非特定制御用のスタックエリア２２４）と、
前記第１所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第１参照数値情報を算出する第１算出手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０４及びステップＳ６７１０の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７３０４の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６１０及びステップＳ７７０１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１５７７】
特徴ＤＹ１によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが設けられており、第１所定記憶領域が第１所定処理の専用の記憶領域として扱われるとともに、第２所定記憶領域が第２所定処理の専用の記憶領域として扱われる。これにより、第１所定処理と第２所定処理とで所定記憶手段における情報の記憶先を明確に相違させることが可能となる。よって、第１所定処理及び第２所定処理のうち一方の処理の実行に際して他方の処理において利用される情報が消去されてしまわないようにすることが可能となる。この場合に、第１所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第１参照数値情報が算出される。当

該第１参照数値情報を利用することにより、第１所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。

【１１５７８】

特徴ＤＹ２．前記第１算出手段により算出された前記第１参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が前記第１所定記憶領域に対して実行されるようにする情報消去手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０７の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７４０１及びステップＳ７４０２の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０４及びステップＳ７７０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１に記載の遊技機。

【１１５７９】

特徴ＤＹ２によれば、第１参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５８０】

特徴ＤＹ３．前記第１算出手段は、

前記制御手段への動作電力の供給が停止される場合に前記第１参照数値情報を算出する第１停電時算出手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６７１０の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６１０の処理を実行する機能）と、

前記制御手段への動作電力の供給が開始された場合に前記第１参照数値情報を算出する第１電入時算出手段（第６２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ６６０４の処理を実行する機能、第６３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７３０４の処理を実行する機能、第６４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７７０１の処理を実行する機能）と、を備え、

前記情報消去手段は、前記第１停電時算出手段により算出された前記第１参照数値情報と前記第１電入時算出手段により算出された前記第１参照数値情報とが一致しないことに基づいて、前記情報の消去処理が少なくとも前記第１所定記憶領域に対して実行されるようにすることを特徴とする特徴ＤＹ２に記載の遊技機。

【１１５８１】

特徴ＤＹ３によれば、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第１所定記憶領域の情報が記憶保持されているか否かを、第１参照数値情報を算出することで特定することが可能となる。そして、動作電力の供給が停止された状況を挟んで第１所定記憶領域の情報が記憶保持されていない場合には第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第１所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第１所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５８２】

特徴ＤＹ４．前記情報消去手段は、前記第１算出手段により算出された前記第１参照数値情報に関して異常の発生を特定したとしても、前記第２所定記憶領域に対して前記情報の消去処理を実行しないことを特徴とする特徴ＤＹ２又はＤＹ３に記載の遊技機。

【１１５８３】

特徴ＤＹ４によれば、第１参照数値情報に関して異常の発生を特定した場合、第１所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行される一方、第２所定記憶領域に対しては情報の消去処理が実行されない。これにより、第１所定記憶領域に情報異常が発生している状況において第２所定記憶領域の情報までもが消去されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５８４】

特徴ＤＹ５．前記第１参照数値情報は、前記第２所定記憶領域に記憶された情報に応じて変動しない情報であることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ４のいずれか１に記載の遊技

機。
【１１５８５】
特徴ＤＹ５によれば、第１所定記憶領域と第２所定記憶領域とが存在している構成において、第１参照数値情報を利用して第１所定記憶領域に関する情報異常を個別に特定することが可能となる。
【１１５８６】
特徴ＤＹ６．前記第２所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第２参照数値情報を算出する第２算出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７６１１及びステップＳ７７０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５８７】
特徴ＤＹ６によれば、第２所定記憶領域に記憶されている複数の情報に対応する第２参照数値情報が算出される。当該第２参照数値情報を利用することにより、第２所定記憶領域のみについて情報異常が発生しているか否かを特定することが可能となる。
【１１５８８】
特徴ＤＹ７．前記第２算出手段により算出された前記第２参照数値情報に関して異常の発生を特定したことに基づいて、情報の消去処理が少なくとも前記第２所定記憶領域に対して実行されるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７８０８及びステップＳ７８１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ６に記載の遊技機。
【１１５８９】
特徴ＤＹ７によれば、第２参照数値情報に関して異常の発生が特定された場合には第２所定記憶領域に対して情報の消去処理が実行されるため、情報異常が発生しているにも関わらず第２所定記憶領域の情報がそのまま保持された状態で第２所定処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１５９０】
特徴ＤＹ８．前記第１所定処理には、遊技の進行を制御するための処理が含まれ、
前記第２所定処理には、遊技履歴を管理するための処理が含まれることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１１５９１】
特徴ＤＹ８によれば、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して遊技履歴を管理するための処理にて利用される情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１５９２】
特徴ＤＹ９．前記第２所定記憶領域は、遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報が記憶される履歴記憶領域（通常用カウンタエリア２３１、開閉実行モード用カウンタエリア２３２、高頻度サポートモード用カウンタエリア２３３）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ８に記載の遊技機。
【１１５９３】
特徴ＤＹ９によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶領域にて記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して履歴記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。
【１１５９４】

特徴ＤＹ１０．前記第２所定処理実行手段は、前記履歴記憶領域に記憶されている前記履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４２０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ９に記載の遊技機。

【１１５９５】

特徴ＤＹ１０によれば、履歴記憶領域に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１５９６】

特徴ＤＹ１１．前記第２所定記憶領域は、前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶領域（演算結果記憶エリア２３４）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１０に記載の遊技機。

【１１５９７】

特徴ＤＹ１１によれば、履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出された場合、その態様情報は態様情報記憶領域に記憶される。これにより、任意のタイミングで遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、第１所定処理として遊技の進行を制御するための処理が実行され、第２所定処理として遊技履歴を管理するための処理が実行されることにより、遊技の進行を制御するための処理の実行に際して態様情報記憶領域に記憶されている情報が書き換えられてしまわないようにすることが可能となる。

【１１５９８】

なお、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１５９９】

上記特徴ＤＴ群、上記特徴ＤＵ群、上記特徴ＤＶ群、上記特徴ＤＷ群、上記特徴ＤＸ群及び上記特徴ＤＹ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１６００】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留

部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１６０１】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１６０２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては各種制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１６０３】

＜特徴ＤＺ群＞

特徴ＤＺ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５、ステップＳ７９１６及びステップＳ７９１７の処理を実行する機能）と、
前記設定手段を有する制御手段（主側ＣＰＵ６３）への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１６０４】

特徴ＤＺ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動作電力の供給を一旦停止させた後に当該制御手段への動作電力の供給を再度開始させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、供給開始時の処理が実行されている状況において設定値の報知が行われるため、遊技を中断させた状況で設定値の報知を行う必要が生じない。よって、設定値の報知を好適に行うことが可能となる。

【１１６０５】

特徴ＤＺ２．前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ＤＺ１に記載の遊技機。

【１１６０６】

特徴ＤＺ２によれば、使用対象となる設定値の設定を行うことが可能な設定可能状況と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われる状況とを、供給開始時の処理が実行されている状況に集約させることが可能となる。

【１１６０７】

特徴ＤＺ３．第１契機事象の発生を特定する第１特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１２及びステップＳ７９１６の処理を実行する機能）を備え、
前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすること

を特徴とする特徴ＤＺ１又はＤＺ２に記載の遊技機。
【１１６０８】
特徴ＤＺ３によれば、使用対象の設定値を報知させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１６０９】
特徴ＤＺ４．前記第１契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴ＤＺ３に記載の遊技機。
【１１６１０】
特徴ＤＺ４によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１６１１】
特徴ＤＺ５．前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて報知条件が成立した場合に、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにし、
前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて設定条件が成立した場合に、前記設定可能状況となるようにし、
前記報知条件と前記設定条件とは異なっていることを特徴とする特徴ＤＺ３又はＤＺ４に記載の遊技機。
【１１６１２】
特徴ＤＺ５によれば、設定可能状況を発生させる場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要がある。これにより、不正により使用対象となる設定値の設定を行わせる行為、及び不正により使用対象の設定値を確認しようとする行為のいずれについても行いづらくさせることが可能となる。その一方、設定可能状況を発生させるための設定条件と、使用対象の設定値を報知させるための報知条件とが相違しているため、設定可能状況と使用対象の設定値が報知される状況とのいずれか一方を単独で生じさせることが可能となる。
【１１６１３】
特徴ＤＺ６．第２契機事象の発生を特定する第２特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５の処理を実行する機能）を備え、
前記設定条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて成立し、
前記報知条件は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において、前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて成立することを特徴とする特徴ＤＺ５に記載の遊技機。
【１１６１４】
特徴ＤＺ６によれば、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく第２契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能

となる。
【１１６１５】
特徴ＤＺ７．前記第２契機事象は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されていることであることを特徴とする特徴ＤＺ６に記載の遊技機。
【１１６１６】
特徴ＤＺ７によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いづらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。
【１１６１７】
特徴ＤＺ８．前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＺ６又はＤＺ７に記載の遊技機。
【１１６１８】
特徴ＤＺ８によれば、情報の消去処理を実行させるために必要な第２契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。
【１１６１９】
特徴ＤＺ９．前記情報消去手段は、前記設定可能状況が発生する場合であっても前記情報の消去処理を実行することを特徴とする特徴ＤＺ８に記載の遊技機。
【１１６２０】
特徴ＤＺ９によれば、設定可能状況となる場合には情報の消去処理が実行されるようにすることが可能となる。
【１１６２１】
特徴ＤＺ１０．前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行されることを特徴とする特徴ＤＺ８又はＤＺ９に記載の遊技機。
【１１６２２】
特徴ＤＺ１０によれば、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。
【１１６２３】
なお、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、

特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１６２４】

＜特徴ａ群＞

特徴ａ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５、ステップＳ７９１６及びステップＳ７９１７の処理を実行する機能）と、

情報の消去処理を実行する情報消去手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１５の処理を実行する機能）と、

前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにする設定報知手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、

第１契機事象の発生を特定する第１特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１２及びステップＳ７９１６の処理を実行する機能）と、

第２契機事象の発生を特定する第２特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５の処理を実行する機能）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が実行されている状況において前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記設定可能状況となるようにし、

前記情報消去手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であることに基づいて、前記情報の消去処理を実行し、

前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されている状況であって前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されていない状況である場合、前記設定可能状況とはならないものの前記情報消去手段による前記情報の消去処理が実行され、

前記設定報知手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記第１特定手段により前記第１契機事象の発生が特定されている状況であって前記第２特定手段により前記第２契機事象の発生が特定されていない状況であることに基づいて、前記設定可能状況ではない状況における前記使用対象の設定値の報知が行われるようにすることを特徴とする遊技機。

【１１６２５】

特徴ａ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、情報の消去処理が実行され得る構成であるため、情報異常が発生しているにも関わらず遊技が行われてしまわないようにすることが可能となる。また、使用対象として設定されている設定値が報知され得る構成であるため、設定値の確認を行うことが可能となる。

【１１６２６】

この場合に、使用対象として設定されている設定値を確認するためには、制御手段への動

作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させる必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１１６２７】

また、設定可能状況を発生させるためには、制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく第２契機事象を発生させる必要がある。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われるようにする場合、及び使用対象の設定値を報知させる場合のいずれであっても、制御手段への動作電力の供給を開始させるだけではなく第１契機事象を発生させる必要があるようにした構成において、設定可能状況を発生させるための操作をより複雑化させることが可能となる。よって、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為をより重点的に阻止することが可能となる。

【１１６２８】

また、情報の消去処理を実行させるために必要な第２契機事象を利用して、設定可能状況を発生させるための条件と、設定可能状況ではない状況における使用対象の設定値の報知が行われるようにするための条件とを相違させることが可能となる。

【１１６２９】

また、制御手段への動作電力の供給が開始された場合に第１契機事象を発生させるか否かにより、情報の消去処理が実行されるとともに設定可能状況となる場合と、情報の消去処理が実行されるものの設定可能状況ならない場合とを選択することが可能となる。

【１１６３０】

特徴ａ２．前記第１契機事象は、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）に対する設定キーによる所定操作が行われていることであることを特徴とする特徴ａ１に記載の遊技機。

【１１６３１】

特徴ａ２によれば、使用対象の設定を報知させるためには、設定キー挿入部に対する設定キーによる所定操作を行う必要がある。これにより、設定値を不正に確認しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１１６３２】

特徴ａ３．前記第２契機事象は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されていることであることを特徴とする特徴ａ１又はａ２に記載の遊技機。

【１１６３３】

特徴ａ３によれば、設定可能状況を発生させるためには制御手段への動作電力の供給を開始させるとともに第１契機事象を発生させるだけではなく所定操作手段を操作する必要がある。これにより、不正に使用対象となる設定値を設定させようとする行為を行いづらくさせながらも、設定可能状況を正規に発生させるための操作が過剰に煩雑なものとなってしまうことを阻止することが可能となる。

【１１６３４】

なお、特徴ａ１～ａ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤ

Ｈ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１６３５】

上記特徴ＤＺ群及び上記特徴ａ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１６３６】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１６３７】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１６３８】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の確認を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１１６３９】

＜特徴ｂ群＞

特徴ｂ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０５、ステップＳ７９１６及びステップＳ７９１７の処理を実行する機能）と、
前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２２０の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理に前記設定監視処理が含まれていないことを特徴とする遊技機。

【１１６４０】

特徴ｂ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供

給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら上記のような優れた効果を奏することが可能となる。
【１１６４１】
特徴ｂ２．前記状況発生手段は、前記供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定可能状況を発生させることを特徴とする特徴ｂ１に記載の遊技機。
【１１６４２】
特徴ｂ２によれば、供給開始時の処理が実行されている状況において設定可能状況が発生するため、遊技が開始される前に使用対象の設定値が設定されるようにすることが可能となる。この場合、供給開始時の処理において使用対象となる設定値が設定されるため、それだけ供給開始時の処理の処理負荷が増大化する。これに対して、上記特徴ｂ１の構成を備え、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれていないため、供給開始時の処理の処理負荷がさらに増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かの監視を行うことが可能となる。
【１１６４３】
特徴ｂ３．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴ｂ１又はｂ２に記載の遊技機。
【１１６４４】
特徴ｂ３によれば、供給開始時の処理が完了した後に設定監視処理が実行されるため、供給開始時の処理の処理負荷が増大化してしまわないようにしながら使用対象の設定値が異常であるか否かを監視することが可能となる。
【１１６４５】
特徴ｂ４．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴ｂ３に記載の遊技機。
【１１６４６】
特徴ｂ４によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。
【１１６４７】
特徴ｂ５．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６４８】
特徴ｂ５によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。
【１１６４９】
特徴ｂ６．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技の進行が規制されるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２０７及びステップＳ８３０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６５０】
特徴ｂ６によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技の進行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が継続されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１６５１】
特徴ｂ７．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８３０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｂ１乃至ｂ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６５２】

特徴ｂ７によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１１６５３】

なお、特徴ｂ１～ｂ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１６５４】

上記特徴ｂ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１６５５】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１６５６】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１６５７】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１６５８】
＜特徴ｃ群＞
特徴ｃ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
当該所定表示制御手段は、チェック契機が発生したことに基づいて、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９１０２の処理を実行する機能、第７０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９６０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１６５９】
特徴ｃ１によれば、チェック契機が発生したことに基づいて、チェック用表示が所定表示手段にて行われる。これにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【１１６６０】
特徴ｃ２．前記所定表示手段は複数の発光部（表示用セグメント３２１～３２４）を有しており、
前記チェック用表示は、前記複数の発光部のそれぞれが発光状態となり得ることを確認可能とする表示であることを特徴とする特徴ｃ１に記載の遊技機。
【１１６６１】
特徴ｃ２によれば、チェック用表示として所定表示手段の複数の発光部のそれぞれが発光状態となる。これにより、所定表示手段の複数の発光部のそれぞれについて発光状態となるか否かの確認を行うことが可能となる。
【１１６６２】
特徴ｃ３．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合に発生することを特徴とする特徴ｃ１又はｃ２に記載の遊技機。
【１１６６３】
特徴ｃ３によれば、動作電力の供給が開始された場合にチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認を早期に行うことが可能となる。
【１１６６４】
特徴ｃ４．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始される度に発生することを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６６５】
特徴ｃ４によれば、動作電力の供給が開始される度に所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。
【１１６６６】
特徴ｃ５．前記チェック契機は、動作電力の供給が開始された場合において当該チェック契機を発生させるための操作を要することなく発生することを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６６７】
特徴ｃ５によれば、動作電力の供給が開始された場合には特別な操作を要することなくチェック用表示が行われるため、所定表示手段が正常であるか否かの確認作業を容易なものとすることが可能となる。
【１１６６８】
特徴ｃ６．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生している場合に前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記チェック契機が発生していない場合には前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６６９】

特徴ｃ６によれば、動作電力の供給が開始された場合であってチェック契機が発生している場合にチェック用表示が行われるため、遊技機にて遊技が開始される前の段階で所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合であってもチェック契機が発生していない場合にはチェック用表示が行われないため、チェック用表示を行う必要がない状況においてチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【１１６７０】

特徴ｃ７．遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて使用対応記憶手段（管理開始フラグ）に情報を記憶させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０６の処理を実行する機能）を備え、

前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が使用対応の情報に対応していない場合に前記チェック契機が発生しているものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせ、動作電力の供給が開始された場合であって前記使用対応記憶手段に記憶されている情報が前記使用対応の情報に対応している場合には前記チェック契機が発生していないものとして前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせないことを特徴とする特徴ｃ６に記載の遊技機。

【１１６７１】

特徴ｃ７によれば、遊技機が所定の態様で使用されるまでは動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われ、遊技機が所定の態様で使用されたことに基づいて動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われない。これにより、例えば遊技機の出荷段階においては動作電力の供給が開始された場合に所定表示手段にてチェック用表示が行われるようにすることで、当該所定表示手段が正常であるか否かの確認を可能とし、遊技機が遊技ホールに設置された後においては動作電力の供給が開始されたとしても所定表示手段にてチェック用表示が行われないようにすることが可能となる。

【１１６７２】

特徴ｃ８．前記チェック制御手段は、

終了契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させる表示終了手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００２の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、

前記終了契機が発生していない状況であってもキャンセル契機が発生したことに基づいて前記所定表示手段における前記チェック用表示を終了させるキャンセル手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１６７３】

特徴ｃ８によれば、チェック用表示の終了契機が発生していなくてもキャンセル契機が発生したことに基づいてチェック用表示が終了されるため、所定表示手段においてチェック用表示が行われている状況であっても当該チェック用表示を途中で終了させて他の表示を行わせることが可能となる。

【１１６７４】

特徴ｃ９．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｃ８に記載の遊技機。

【１１６７５】

特徴ｃ９によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【１１６７６】

特徴ｃ１０．前記所定表示制御手段は、別表示実行状況となった場合に前記チェック用表示とは異なる別表示を行わせる別表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９０

０４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備え、
前記キャンセル契機は、前記別表示実行状況となることに基づき発生することを特徴とする特徴ｃ８又はｃ９に記載の遊技機。
【１１６７７】
特徴ｃ１０によれば、別表示実行状況となったことに基づきキャンセル契機が発生した場合にチェック用表示が終了されるため、チェック用表示よりも別表示を優先させることが可能となる。
【１１６７８】
特徴ｃ１１．前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況において処理の進行を待機させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６７９】
特徴ｃ１１によれば、処理の進行が待機されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が行われるため、処理負荷の増加を抑えながらチェック用表示を行うことが可能となる。
【１１６８０】
特徴ｃ１２．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に前記所定表示手段にて前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６８１】
特徴ｃ１２によれば、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に、所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。
【１１６８２】
特徴ｃ１３．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能）と、を備え、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、
前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴ｃ１２に記載の遊技機。
【１１６８３】
特徴ｃ１３によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１１６８４】
特徴ｃ１４．前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０４及びステップＳ９４０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３に記載

の遊技機。
【１１６８５】
特徴ｃ１４によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。
【１１６８６】
特徴ｃ１５．前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３又はｃ１４に記載の遊技機。
【１１６８７】
特徴ｃ１５によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴ｃ１３の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。
【１１６８８】
また、上記特徴ｃ１４の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。
【１１６８９】
特徴ｃ１６．前記チェック制御手段は、
前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能）と、
前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｃ１５に記載の遊技機。
【１１６９０】
特徴ｃ１６によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。
【１１６９１】
特徴ｃ１７．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｃ１６に記載の遊技機。
【１１６９２】
特徴ｃ１７によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【１１６９３】
特徴ｃ１８．前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０６、ステップＳ８８１７及びステップＳ８８１８にて肯定判定をする機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０７、ステップＳ９４１８及びステップＳ９４１９にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３乃至ｃ１７のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６９４】
特徴ｃ１８によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１１６９５】
特徴ｃ１９．前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、
前記チェック制御手段は、
前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能）と、
前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備え、
前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１８に記載の遊技機。
【１１６９６】
特徴ｃ１９によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。
【１１６９７】
さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。
【１１６９８】
特徴ｃ２０．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１３乃至ｃ１９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１６９９】
特徴ｃ２０によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するた

めの処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１１７００】
特徴ｃ２１．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｃ１乃至ｃ２０のいずれか１に記載の遊技機。
【１１７０１】
特徴ｃ２１によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｃ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。
【１１７０２】
なお、特徴ｃ１～ｃ２１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１７０３】
＜特徴ｄ群＞
特徴ｄ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
当該所定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９１０２の処理を実行する機能、第７０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９６０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１７０４】
特徴ｄ１によれば、チェック用表示が当該所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、動作電力の供給が開始さ

れた場合において遊技の進行を制御するための処理が実行される前にチェック用表示が開始されるため、動作電力の供給が開始された場合には遊技機にて遊技が行われる前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【１１７０５】

特徴ｄ２．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能）と、を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定確認用処理、設定値更新処理）が実行され得る構成であり、

前記チェック制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させることを特徴とする特徴ｄ１に記載の遊技機。

【１１７０６】

特徴ｄ２によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において設定値に関する所定の設定関連処理が実行され得る。これにより、遊技が開始される前の段階において設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定表示手段にてチェック用表示が開始される。これにより、動作電力の供給開始時の処理に対して、所定の設定関連処理だけでなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【１１７０７】

特徴ｄ３．前記チェック制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０４及びステップＳ９４０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２に記載の遊技機。

【１１７０８】

特徴ｄ３によれば、所定の設定関連処理が実行される前に所定表示手段が正常であるか否かの確認を行うことが可能となる。

【１１７０９】

特徴ｄ４．前記所定表示制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２又はｄ３に記載の遊技機。

【１１７１０】

特徴ｄ４によれば、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において現状の設定値が表示されるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。この場合に、上記特徴ｄ２の構成を備え、動作電力の供給開始時の処理に、所定の設定関連処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理が集約されているため、所定表示手段を確認して当該所定表示手段が正常であるか否かを把握する作業と所定表示手段を確認して現状の設定値を把握する作業とを、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況においてまとめて行うことが可能となる。

【１１７１１】

また、上記特徴ｄ３の構成を備えた場合には所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。

【１１７１２】

特徴ｄ５．前記チェック制御手段は、

前記所定の設定関連処理が実行され得るタイミングとなる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況において前記所定の設定関連処理においてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｄ４に記載の遊技機。

【１１７１３】

特徴ｄ５によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において所定の設定関連処理が実行されてキャンセル契機が発生したことに基づいて当該チェック用表示が終了される。これにより、所定の設定関連処理が実行された場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。

【１１７１４】

特徴ｄ６．前記キャンセル契機は、所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｄ５に記載の遊技機。

【１１７１５】

特徴ｄ６によれば、所定操作手段が操作されたことに基づいてキャンセル契機が発生するため、任意のタイミングでチェック用表示を終了させることが可能となる。

【１１７１６】

特徴ｄ７．前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となるようにするための処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０６、ステップＳ８８１７及びステップＳ８８１８にて肯定判定をする機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０７、ステップＳ９４１８及びステップＳ９４１９にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２乃至ｄ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７１７】

特徴ｄ７によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、使用対象となる設定値を設定するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。

【１１７１８】

特徴ｄ８．前記設定手段は、前記設定可能状況において所定操作手段（リセットボタン６８ｃ）が操作されたことに基づいて前記使用対象となる設定値を更新するものであり、

前記チェック制御手段は、

前記設定可能状況となる前に前記所定表示手段における前記チェック用表示を開始させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０４及びステップＳ８８０５の処理を実行する機能）と、

前記チェック用表示が行われている状況であって前記設定可能状況において前記所定操作

手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９２０３の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９３０８の処理を実行する機能及びステップＳ９１０１にて否定判定をする機能）と、を備え、
前記所定表示制御手段は、前記設定可能状況において前記チェック用表示が終了された後に、前記所定表示手段に現状の前記設定値を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ７に記載の遊技機。
【１１７１９】
特徴ｄ８によれば、所定表示手段にて現状の設定値が表示される前に当該所定表示手段にてチェック用表示が開始されるため、所定表示手段が正常であるか否かを確認した後に、所定表示手段を利用して現状の設定値を確認することが可能となる。これにより、設定値の確認を正確に行うことが可能となる。また、チェック用表示が行われている状況において設定可能状況となり所定操作手段が操作されたことに基づいて当該チェック用表示が終了されて現状の設定値が表示される。これにより、設定可能状況となった場合にはチェック用表示が終了されるのを待たなくても当該チェック用表示を終了させて所定表示手段にて現状の設定値を表示させることが可能となる。よって、現状の設定値の確認を早期に行うことが可能となる。
【１１７２０】
さらにまた、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいて使用対象となる設定値が更新される構成において、設定可能状況において所定操作手段が操作されたことに基づいてチェック用表示が終了されて現状の設定値が表示されるため、当該チェック用表示を終了させて現状の設定値を表示させるための専用の操作を必要としない。よって、使用対象となる設定値を更新するための作業の作業性を向上させることが可能となる。
【１１７２１】
特徴ｄ９．前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が前記所定表示手段に表示されるようにするための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ２乃至ｄ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１１７２２】
特徴ｄ９によれば、動作電力の供給開始時の処理に対して、現状の設定値を確認するための処理だけではなく所定表示手段にてチェック用表示を開始させるための処理を集約させることが可能となる。
【１１７２３】
特徴ｄ１０．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｄ１乃至ｄ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１７２４】
特徴ｄ１０によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｄ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。
【１１７２５】
なお、特徴ｄ１～ｄ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、

特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１７２６】

上記特徴ｃ群及び上記特徴ｄ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１７２７】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１７２８】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１７２９】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１１７３０】

＜特徴ｅ群＞

特徴ｅ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０１の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）と、を備え、

前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする遊技機。

【１１７３１】

特徴ｅ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報が態様情報記憶手段に記憶される。これにより、所定事象の発生回数又は発生頻度を管理するための情報を遊技機にて記憶保持することが可能となり、この管理されている情報を利用することで所定事象の発生頻度の管理を好適に行うことが可能となる。また、態様情報記憶手段には、異なるタイミングで導出された複数の態様情報を記憶することが可能である。これにより、複数の期間における所定事象の発生頻度を把握することが可能となるため、所定事象の発生頻度を正確に把握することが可能となる。

【１１７３２】

特徴ｅ２．前記態様情報記憶手段は、
前記情報導出手段により導出された直近の前記態様情報を記憶する直近記憶領域（現状エリア３１１）と、
当該直近記憶領域に記憶された前記態様情報よりも前に前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する過去記憶領域（第１～第３履歴エリア３１２～３１４）と、を備えていることを特徴とする特徴ｅ１に記載の遊技機。

【１１７３３】

特徴ｅ２によれば、直近の態様情報とそれよりも前に導出された過去の態様情報とのそれぞれが記憶されるため、所定事象の発生頻度について直近のものだけではなく過去のものも把握することが可能となる。

【１１７３４】

特徴ｅ３．期間開始契機が発生してから期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０５及びステップＳ８６１３の処理を実行する機能）と、
当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されていない状況において前記情報導出手段により導出された前記態様情報を前記直近記憶領域に記憶させる直近記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０２の処理を実行する機能）と、
前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記過去記憶領域に記憶させる過去記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｅ２に記載の遊技機。

【１１７３５】

特徴ｅ３によれば、所定の期間が経過していない状況において導出された態様情報が直近記憶領域に記憶されるとともに、所定の期間が経過した場合に導出された態様情報が過去記憶領域に記憶される。これにより、所定事象の発生頻度について直近のものを把握することが可能となるとともに、所定の期間の単位での過去の所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、過去記憶領域には所定の期間の単位での態様情報が記憶されるため、過去記憶領域に記憶される態様情報の数を抑えることが可能となる。

【１１７３６】

特徴ｅ４．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０８及びステップＳ８６１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ３に記載の遊技機。

【１１７３７】

特徴ｅ４によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【１１７３８】

特徴ｅ５．前記過去記憶領域は、導出されたタイミングが異なる複数の前記態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴ｅ２乃至ｅ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７３９】

特徴ｅ５によれば、過去記憶領域には複数の態様情報が記憶されるため、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【１１７４０】

特徴ｅ６．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０５及びステップＳ８６１３の処理を実行する機能）と、
当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する期間対応の態様情報を前記態様情報記憶手段に記憶させる過去記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応の態様情報を記憶することが可能であることを特徴とする特徴ｅ１乃至ｅ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７４１】

特徴ｅ６によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が複数記憶されることとなるため、態様情報記憶手段に記憶される態様情報の数を抑えながら、複数の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。

【１１７４２】

特徴ｅ７．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０８及びステップＳ８６１５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ６に記載の遊技機。

【１１７４３】

特徴ｅ７によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。また、このように所定の期間が経過した場合に履歴情報が消去されるとしても、当該所定の期間における履歴情報を利用して導出された態様情報が過去記憶領域に記憶されるため、当該所定の期間における所定事象の発生頻度を後から把握することが可能となる。

【１１７４４】

特徴ｅ８．前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるように報知手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を制御する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０２～ステップＳ８７０９の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ１乃至ｅ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７４５】

特徴ｅ８によれば、態様情報に対応する報知が報知手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度を把握することが可能となる。また、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、報知手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。

【１１７４６】

特徴ｅ９．前記態様情報記憶手段は、前記態様情報を記憶することが可能な第１記憶領域（第１履歴エリア３１２）と、前記態様情報を記憶することが可能な第２記憶領域（第２履歴エリア３１３）と、を備えており、
本遊技機は、情報のシフト契機が発生した場合に少なくともＤＬＤＤＤＩＤＲ命令を含む命令により前記第１記憶領域に記憶された前記態様情報を前記第２記憶領域にシフトする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８６０７及びステップＳ８６１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｅ１乃至ｅ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１１７４７】
特徴ｅ９によれば、簡素な処理構成により態様情報の記憶領域間のシフトを行うことが可能となる。
【１１７４８】
なお、特徴ｅ１～ｅ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１７４９】
上記特徴ｅ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１１７５０】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１１７５１】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転

停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１７５２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１７５３】

＜特徴ｆ群＞

特徴ｆ１．動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生を監視するための停電監視処理が実行され得るようにする停電監視手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１７５４】

特徴ｆ１によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１１７５５】

特徴ｆ２．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記停電監視処理が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴ｆ１に記載の遊技機。

【１１７５６】

特徴ｆ２によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割込み処理が定期的に割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【１１７５７】

特徴ｆ３．前記割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）が実行されている状況においても割り込んで起動され得ることを特徴とする特徴ｆ２に記載の遊技機。

【１１７５８】

特徴ｆ３によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行うことが可能となる。

【１１７５９】

特徴ｆ４．前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）が含まれており、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、

前記終了後処理が実行されている実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴ｆ３に記載の遊技機。

【１１７６０】

特徴ｆ４によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の

発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１７６１】

特徴ｆ５．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得ることを特徴とする特徴ｆ１乃至ｆ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７６２】

特徴ｆ５によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況であっても停電監視処理が実行されるため、使用対象となる設定値の設定を行っている途中で停電が発生したとしてもそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１１７６３】

特徴ｆ６．前記停電監視処理にて停電の発生が特定された後に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開された場合に動作電力の供給が停止される前に使用対象として設定されていた前記設定値のまま遊技を行うことが可能であることを特徴とする特徴ｆ５に記載の遊技機。

【１１７６４】

特徴ｆ６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしてもそれに対して停電監視処理により停電の発生が特定されるため、動作電力の供給が再開された場合には停電が発生したタイミングで選択されていた設定値が使用対象となった状況で遊技を行うことが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において停電が発生したとしても、動作電力の供給が再開された場合に設定値の設定を再度行う必要が生じない。

【１１７６５】

なお、特徴ｆ１～ｆ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１７６６】

上記特徴ｆ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１１７６７】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１１７６８】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１１７６９】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、停電の発生に対して適切に対処する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１１７７０】
＜特徴ｇ群＞
特徴ｇ１．遊技者の有利度に対応する設定対応情報（低確率モードの当否テーブル、高確率モードの当否テーブル）を記憶するための設定対応記憶領域（第７１実施形態では第１～第６設定情報記憶エリア３２５ａ～３２５ｆ、第７２実施形態では第１～第３設定情報記憶エリア３２６ａ～３２６ｃ）を複数である第１所定数有する設定対応記憶手段（第７１実施形態では設定対応記憶エリア３２５、第７２実施形態では設定対応記憶エリア３２６）と、
使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
当該設定手段により設定された設定値に対応する前記設定対応記憶領域に記憶された前記設定対応情報を利用して、遊技者の利益に関連する利益関連処理（ステップＳ５０４）を実行する利益関連手段（主側ＣＰＵ６３における特図変動開始処理を実行する機能）と、
を備え、
前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数が、前記第１所定数よりも少ないことを特徴とする遊技機。
【１１７７１】
特徴ｇ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に対応する設定対応情報を記憶するための設定対応記憶領域が第１所定数設けられている構成において、使用対象となる設定値の種類数は当該第１所定数よりも少ない数となっている。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数である遊技機と設定対応記憶手段に関する構成を共通化させることが可能となり、設定値の種類数を変更する場合における遊技機の設計作業を簡易的に行うことが可能となる。以上より、設定値に関する構成を好適なものとすることが可能となる。
【１１７７２】
特徴ｇ２．前記第１所定数の前記設定対応記憶領域のそれぞれに対応する対応情報を記憶保持することが可能な対応情報記憶手段（特定制御用のワークエリア２２１における設定

値カウンタ）を備え、
前記設定手段は、変更操作に基づき前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することで、前記使用対象となる設定値を設定するものであり、
前記設定手段により設定され得る前記設定値の設定対応情報は少なくとも１個の前記設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、前記第１所定数の一部であって複数の前記設定対応記憶領域には同一の前記設定対応情報が記憶されている構成であることにより、前記第１所定数の前記設定対応記憶領域の全てに前記設定対応情報が記憶されていることを特徴とする特徴ｇ１に記載の遊技機。
【１１７７３】
特徴ｇ２によれば、変更操作に基づき対応情報記憶手段に記憶保持される対応情報が変更されることで使用対象となる設定値が変更され、その変更された対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報が利益関連処理にて利用されることで使用対象の設定値に対応する態様で利益関連処理が実行されることとなる。この場合に、設定手段により設定され得る設定値の設定対応情報は少なくとも１個の設定対応記憶領域に記憶されている構成であって、第１所定数の一部であって複数の設定対応記憶領域には同一の設定対応情報が記憶されている構成であることにより、第１所定数の設定対応記憶領域の全てに設定対応情報が記憶されている。これにより、第１所定数の設定対応記憶領域をそのまま利用するとともに対応情報記憶手段を利用して使用対象となる設定値を決定する構成をそのまま利用しながら、使用対象となる設定値の種類数を第１所定数よりも少ない数とすることが可能となる。
【１１７７４】
特徴ｇ３．前記利益関連手段は、
前記対応情報記憶手段に記憶保持されている前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域から前記設定対応情報を読み出す手段（主側ＣＰＵ６３における当否テーブルの読み出し処理を実行する機能）と、
その読み出した前記設定対応情報を利用して前記利益関連処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｇ２に記載の遊技機。
【１１７７５】
特徴ｇ３によれば、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、対応情報記憶手段に記憶保持されている対応情報に対応する設定対応記憶領域から読み出した設定対応情報を利用して利益関連処理を実行すればよいため、利益関連処理の実行に際して設定対応情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。
【１１７７６】
特徴ｇ４．前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報を変更することが可能な状況において現状の設定値に対応する表示を所定の表示手段（第４報知用表示装置２０４）に行わせる所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０４の処理を実行する機能）を備え、
当該所定表示制御手段は、
前記対応情報記憶手段の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出す手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０１～ステップＳ９８０３の処理を実行する機能）と、
その読み出した設定値の表示情報に対応する表示を前記所定の表示手段に行わせる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９８０４の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｇ２又はｇ３に記載の遊技機。
【１１７７７】
特徴ｇ４によれば、使用対象となる設定値を変更する場合には、所定の表示手段に表示された現状の設定値に対応する表示を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成

であったとしても、対応情報記憶手段の対応情報に対応する設定対応記憶領域の設定対応情報に対応する設定値の表示情報を読み出してその読み出した設定値の表示情報に対応する表示を所定の表示手段に行わせる構成である。これにより、設定値に対応する表示の実行に際して設定値の表示情報を読み出す構成をそのまま利用することが可能となる。

【１１７７８】

特徴ｇ５．前記設定手段により設定され得る前記設定値の種類数は、前記第１所定数の約数であって前記第１所定数とは異なる数であり、

各設定値に対応する前記設定対応情報が記憶されている前記設定対応記憶領域の数は、各設定値間において同一数となっていることを特徴とする特徴ｇ４に記載の遊技機。

【１１７７９】

特徴ｇ５によれば、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、設定値に対応する表示が所定の表示手段にて行われる頻度を各設定値間で同一とすることが可能となる。

【１１７８０】

特徴ｇ６．前記対応情報記憶手段に記憶保持される前記対応情報の変更順序において連続する順序の前記対応情報に対応する前記設定対応記憶領域には、同一の設定値に対応する前記設定対応情報は記憶されていないことを特徴とする特徴ｇ４又はｇ５に記載の遊技機。

【１１７８１】

特徴ｇ６によれば、変更操作が１回行われる度に、所定の表示手段にて表示対象となる設定値を変更させることが可能となる。これにより、使用対象となる設定値の種類数が第１所定数よりも少ない数である構成であったとしても、変更操作の操作性を向上させることが可能となる。

【１１７８２】

なお、特徴ｇ１～ｇ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１７８３】

上記特徴ｇ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１７８４】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、

遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１７８５】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１７８６】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１７８７】

＜特徴ｈ群＞

特徴ｈ１．表示手段（特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４、第１～第５表示回路２６１～２６５）と、

当該表示手段に表示させる表示内容に対応する表示データ（表示データ信号、表示クロック信号）を送信する表示制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、

当該表示制御手段により前記表示データが送信された場合に、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示手段に表示設定を行う表示実行手段（表示ＤＩＤＣ２６６）と、を備えた遊技機において、

前記表示手段を複数備え、

前記表示制御手段は、複数の前記表示手段のそれぞれに対応する前記表示データを前記表示実行手段に順次送信する順次送信手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記表示実行手段は、前記表示制御手段により前記表示データが送信された場合、複数の前記表示手段のうちその表示データの設定対象となる表示手段に対して、当該表示データに対応する表示内容となるように前記表示設定を行うものであり、

前記順次送信手段から前記表示実行手段への前記表示データの送信間隔は、各表示手段において前記表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して前記表示実行手段による前記表示設定が行われることとなる送信間隔であることを特徴とする遊技機。

【１１７８８】

特徴ｈ１によれば、表示制御手段から送信された表示データに従って表示実行手段にて表示手段に対する表示設定が行われることで、当該表示データに対応する表示内容となるように表示手段が表示制御される。これにより、表示制御手段の処理負荷を軽減することが可能となる。この場合に、複数の表示手段が設けられた構成においてそれら複数の表示手段に１対１で対応させて表示実行手段が設けられているのではなく、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用されている。これにより、表示実行手段の数の増加を抑えながら表示手段の数を増加させることが可能となる。また、表示制御手段から表示実行手段への表示データの送信間隔は、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示設定が行われることとなる送信間隔に設定されている。これにより、複数の表示手段に対して１個の表示

実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を適切に行わせることが可能となる。以上より、表示手段を表示制御するための構成を好適なものとすることが可能となる。

【１１７８９】

特徴ｈ２．前記順次送信手段は、前記表示データを前記表示実行手段に送信する場合、その表示データの設定対象となる前記表示手段の種類を特定可能とする特定可能情報（種別データ信号、種別クロック信号）を前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴ｈ１に記載の遊技機。

【１１７９０】

特徴ｈ２によれば、表示実行手段は表示制御手段から表示データが送信された場合、表示制御手段から送信されている特定可能情報に対応する表示手段に対してその表示データを設定すればよい。これにより、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用される構成であっても、表示実行手段の構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１１７９１】

特徴ｈ３．前記順次送信手段は、複数の前記表示手段が予め定められた順序で１回ずつ前記表示データの設定対象となることを更新周回の１回とした場合に、当該更新周回が繰り返されるように前記表示データの送信を行うものであることを特徴とする特徴ｈ１又はｈ２に記載の遊技機。

【１１７９２】

特徴ｈ３によれば、表示制御手段は予め定められた順序に従って表示データの送信対象となる表示手段を変更すればよいため、表示制御手段の処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１１７９３】

特徴ｈ４．前記順次送信手段は、一の前記表示手段に対する前記表示データの内容が当該表示手段を送信対象として前回送信した場合における前記表示データの内容と同一であったとしても、当該表示手段が送信対象となった場合にはその表示データを送信することを特徴とする特徴ｈ１乃至ｈ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７９４】

特徴ｈ４によれば、送信すべき表示データの内容が変更されていなくても当該表示データが送信されるため、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用される構成であっても、所定の表示手段にて同一の表示を継続させることが可能となる。

【１１７９５】

特徴ｈ５．前記順次送信手段は、前記表示制御手段において所定の処理を実行している状況で割り込んで起動される所定割込み処理（第２タイマ割込み処理）にて前記表示データを送信するための処理を実行することを特徴とする特徴ｈ１乃至ｈ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１７９６】

特徴ｈ５によれば、所定割込み処理にて表示データを送信するための処理が実行されるため、各表示手段に表示データが設定される周期を所定の周期とすることが可能となる。
よって、複数の表示手段に対して１個の表示実行手段が兼用される構成であっても、各表示手段において表示データに対応する表示を維持することができなくなる前に、各表示手段に対して表示実行手段による表示データの設定が行われるようにすることが可能となる。

【１１７９７】

特徴ｈ６．前記表示実行手段により前記表示設定の対象となる複数の前記表示手段に対して前記表示データを送信するための処理は、前記所定割込み処理に集約されていることを特徴とする特徴ｈ５に記載の遊技機。

【１１７９８】

特徴ｈ６によれば、表示実行手段により表示設定の対象となる各表示手段に表示データが設定される周期を同一の周期とすることが可能となる。

【１１７９９】

特徴ｈ７．前記表示制御手段は、前記所定の処理を実行している状況で特定割込み処理（第１タイマ割込み処理）を割り込んで起動させる手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
前記所定割込み処理の割込み周期は、前記特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期であることを特徴とする特徴ｈ５又はｈ６に記載の遊技機。
【１１８００】
特徴ｈ７によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて表示実行手段に表示データが送信される処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて表示実行手段に表示データを送信する処理が実行される構成に比べて短い周期で表示データを送信することが可能となる。
【１１８０１】
特徴ｈ８．前記特定割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴ｈ７に記載の遊技機。
【１１８０２】
特徴ｈ８によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で特定割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【１１８０３】
特徴ｈ９．前記所定割込み処理は前記特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｈ７又はｈ８に記載の遊技機。
【１１８０４】
特徴ｈ９によれば、所定割込み処理は特定割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、特定割込み処理が割り込んで起動される構成であっても表示データの送信周期を所定の周期とすることが可能となる。
【１１８０５】
特徴ｈ１０．前記所定割込み処理が開始される場合に前記特定割込み処理の割込みが禁止され、前記所定割込み処理が終了される場合に前記特定割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴ｈ７乃至ｈ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８０６】
特徴ｈ１０によれば、所定割込み処理が実行されている状況において特定割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、表示データを送信するための処理を優先させることが可能となる。
【１１８０７】
特徴ｈ１１．前記表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９１７の処理を実行する機能）を備え、
前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｈ５乃至ｈ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８０８】
特徴ｈ１１によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において複数の表示手段を表示制御することが可能となる。

【１１８０９】
特徴ｈ１２．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、
前記順次送信手段は、前記設定可能状況において所定の前記表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信することを特徴とする特徴ｈ１１に記載の遊技機。
【１１８１０】
特徴ｈ１２によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。
【１１８１１】
特徴ｈ１３．前記表示制御手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に遊技の進行を制御するために進行対応処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、
前記順次送信手段は、前記進行対応処理の実行結果に対応する対応表示が複数の前記表示手段のうち少なくとも一部の表示手段にて行われるようにするための前記表示データを前記表示実行手段に送信するものであり、
前記所定割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｈ１１又はｈ１２に記載の遊技機。
【１１８１２】
特徴ｈ１３によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても複数の表示手段を表示制御することが可能となる。
【１１８１３】
なお、特徴ｈ１～ｈ１３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１８１４】

＜特徴ｉ群＞
特徴ｉ１．他の処理が実行されている状況において第１割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第１割込み処理を実行する第１割込み実行手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）と、
他の処理が実行されている状況において第２割込み周期が経過したことに基づいて当該他の処理に割り込んで第２割込み処理を実行する第２割込み実行手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
前記第２割込み周期は前記第１割込み周期よりも短い周期であり、
所定の表示手段（特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御するための処理が前記第２割込み処理にて実行されることを特徴とする遊技機。
【１１８１５】
特徴ｉ１によれば、特定割込み処理の割込み周期よりも短い周期である所定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される。これにより、特定割込み処理にて所定の表示手段を表示制御するための処理が実行される構成に比べて短い周期で所定の表示手段の表示制御を行うことが可能となる。
【１１８１６】
特徴ｉ２．前記第１割込み処理において遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴ｉ１に記載の遊技機。
【１１８１７】
特徴ｉ２によれば、遊技を進行させるための処理を実行する上で適切な周期で第１割込み処理が起動されるようにしながら、既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。
【１１８１８】
特徴ｉ３．前記第２割込み処理は前記第１割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｉ１又はｉ２に記載の遊技機。
【１１８１９】
特徴ｉ３によれば、第２割込み処理は第１割込み処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されるため、第１割込み処理が割り込んで起動される構成であっても所定の表示手段の表示制御を所定の周期で行うことが可能となる。
【１１８２０】
特徴ｉ４．前記第２割込み処理が開始される場合に前記第１割込み処理の割込みが禁止され、前記第２割込み処理が終了される場合に前記第１割込み処理の割込みが許可されることを特徴とする特徴ｉ１乃至ｉ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８２１】
特徴ｉ４によれば、第２割込み処理が実行されている状況において第１割込み処理が割り込んで実行されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の表示手段の表示制御を優先させることが可能となる。
【１１８２２】
特徴ｉ５．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるメイン処理を実行する機能）を備え、
前記第２割込み処理は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても割り込んで起動されることを特徴とする特徴ｉ１乃至ｉ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８２３】
特徴ｉ５によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して第２割込み処理が割り込んで起動される構成であるため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定の表示手段を表示制御することが可能となる。
【１１８２４】

特徴ｉ６．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、
前記第２割込み実行手段は、前記設定可能状況において前記所定の表示手段にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記第２割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｉ５に記載の遊技機。
【１１８２５】
特徴ｉ６によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。
【１１８２６】
特徴ｉ７．前記第２割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても前記第２割込み周期が経過したことに基づいて前記第２割込み処理を実行することを特徴とする特徴ｉ５又はｉ６に記載の遊技機。
【１１８２７】
特徴ｉ７によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定の表示手段を表示制御することが可能となる。
【１１８２８】
なお、特徴ｉ１～ｉ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１８２９】
上記特徴ｈ群及び上記特徴ｉ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１１８３０】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領

域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１８３１】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１８３２】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、表示手段にて表示を行わせるための構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１８３３】

＜特徴ｊ群＞

特徴ｊ１．動作電力の供給が開始されたことに基づいて動作電力の供給開始時の処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０１～ステップＳ７９１８の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０１～ステップＳ８８１９の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０１～ステップＳ９４２０の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５０１～ステップＳ９５１８の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０１～ステップＳ９９１７の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理に割り込んで所定割込み処理を実行する所定割込み実行手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１８３４】

特徴ｊ１によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても所定割込み処理が割り込んで起動されるため、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。また、動作電力の供給開始時の処理に対して所定割込み処理として設定されている処理を設定する必要がないため、動作電力の供給開始時の処理の処理構成を複雑化させなくても、動作電力の供給開始直後であっても所定割込み処理として設定されている処理の実行を優先させることが可能となる。以上より、動作電力の供給が開始された場合における処理を好適に行うことが可能となる。

【１１８３５】

特徴ｊ２．前記所定割込み実行手段は、所定の表示手段（特図表示部３７ａ、特図保留表示部３７ｂ、普図表示部３８ａ、普図保留表示部３８ｂ、第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御するための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｊ１に記載の遊技機。

【１１８３６】

特徴ｊ２によれば、動作電力の供給開始直後であっても所定の表示手段にて所定の表示を行わせることが可能となる。

【１１８３７】

特徴ｊ３．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）を備え、

前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において、前記使用対象となる設

定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となり得る構成であり、
前記所定割込み実行手段は、前記設定可能状況において所定の表示手段（第４報知用表示装置２０４）にて現状の設定値に対応する表示が行われるようにするための処理を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｊ１又はｊ２に記載の遊技機。
【１１８３８】
特徴ｊ３によれば、使用対象となる設定値の設定が行われている状況において所定の表示手段にて現状の設定値が表示されるため、使用対象となる設定値の設定作業を行い易くなる。
【１１８３９】
特徴ｊ４．前記所定割込み実行手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後においても所定割込み周期が経過したことに基づいて前記所定割込み処理を実行することを特徴とする特徴ｊ１乃至ｊ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８４０】
特徴ｊ４によれば、所定割込み処理を利用することで、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況及び当該動作電力の供給開始時の処理が終了した後の状況のいずれにおいても所定割込み処理として設定されている処理を実行することが可能となる。
【１１８４１】
特徴ｊ５．前記所定割込み実行手段は、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）を前記所定割込み処理にて実行することを特徴とする特徴ｊ１乃至ｊ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８４２】
特徴ｊ５によれば、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１１８４３】
特徴ｊ６．前記所定割込み処理に、遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）が含まれており、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、
前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において終了後処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８２２～ステップＳ８８２５）が実行されている状況において前記所定割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴ｊ５に記載の遊技機。
【１１８４４】
特徴ｊ６によれば、終了後処理が実行されている状況において割り込んで起動され得る所定割込み処理を利用して、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において所定割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１８４５】
なお、特徴ｊ１～ｊ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ

１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴ααａ１～ααａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１８４６】

上記特徴ｊ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１８４７】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１８４８】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１８４９】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１８５０】

＜特徴ｋ群＞

特徴ｋ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、

前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０１の処理を実行する機能）と、

当該情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、

所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割

込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１８５１】
特徴ｋ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、所定の表示契機が発生したことに基づいて態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定の表示契機が発生した場合にはそれに対応する所定対応表示を態様情報に対応する表示よりも情報表示手段にて優先して行わせることが可能となり、情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。
【１１８５２】
特徴ｋ２．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）を備え、
前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものとして、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ１に記載の遊技機。
【１１８５３】
特徴ｋ２によれば、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われ、その後に情報表示手段にて態様情報に対応する表示が新たに開始される。これにより、情報表示手段にて表示されている態様情報が所定の期間の経過後におけるものであることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【１１８５４】
特徴ｋ３．前記情報導出手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記態様情報を導出するものであり、
前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、当該所定の期間よりも後に発生した前記所定事象に対応する前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ２に記載の遊技機。
【１１８５５】
特徴ｋ３によれば、所定の期間が経過することを基準として態様情報の新たな導出が行われる構成において、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に所定の期間の経過後に新たに導出された態様情報に対応する表示が行われる。
これにより、情報表示手段における態様情報に対応する表示が所定の期間が経過した後において新たに導出された態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。
【１１８５６】
特徴ｋ４．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶された前記履歴情報を消去する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋ３に記載の遊技機。
【１１８５７】
特徴ｋ４によれば、所定の期間が経過した場合に履歴情報記憶手段の履歴情報が消去されるため、履歴情報記憶手段において必要な記憶容量を抑えることが可能となる。
【１１８５８】

特徴ｋ５．前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、
前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記記憶実行手段により前記態様情報記憶手段に新たに記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が前記情報表示手段にて行われる前に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ２乃至ｋ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８５９】
特徴ｋ５によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。
【１１８６０】
特徴ｋ６．前記態様情報記憶手段は、異なる前記所定の期間のそれぞれに対応した複数の前記期間対応態様情報を記憶することが可能であり、
前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された複数の前記期間対応態様情報のそれぞれに対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであることを特徴とする特徴ｋ５に記載の遊技機。
【１１８６１】
特徴ｋ６によれば、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報が複数記憶されるとともにそれら複数の期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われるため、複数の所定の期間に対応する所定事象の発生頻度を比較することが可能となる。
【１１８６２】
特徴ｋ７．前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３１６の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８６３】
特徴ｋ７によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。この場合に、上記特徴ｋ１の構成を備え、所定の表示契機が発生したことに基づいて情報表示手段にて所定対応表示が行われる。これにより、切換前状態を間に挟んで異なる態様情報に対応する表示が行われる情報表示手段を利用して所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。
【１１８６４】
特徴ｋ８．前記所定対応表示制御手段は、前記所定の表示契機が発生した場合、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間が経過していない状況であったとしても前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ７の

いずれか１に記載の遊技機。
【１１８６５】
特徴ｋ８によれば、所定の表示契機が発生した場合には態様情報に対応する表示の途中であったとしても所定対応表示が開始される。これにより、所定の表示契機が発生したことを早期に報知することが可能となる。
【１１８６６】
特徴ｋ９．前記所定対応表示制御手段は、前記態様情報に対応する表示の表示継続期間の途中において前記所定の表示契機が発生した場合、当該表示継続期間が経過した後に前記所定対応表示が前記情報表示手段にて開始されるようにすることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８６７】
特徴ｋ９によれば、所定の表示契機が発生したとしてもその時点で表示されている態様情報に対応する表示が完了した後に所定対応表示が開始される。これにより、既に行われている態様情報に対応する表示を邪魔しないようにしながら、所定の表示契機が発生したことを報知することが可能となる。
【１１８６８】
特徴ｋ１０．前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）を備え、
当該態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３、第３履歴エリア３１４）を備え、
前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８６９】
特徴ｋ１０によれば、複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。
【１１８７０】
特徴ｋ１１．前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴ｋ１０に記載の遊技機。
【１１８７１】
特徴ｋ１１によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。
【１１８７２】
特徴ｋ１２．前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴ｋ１０又はｋ１１に記載の遊技機。
【１１８７３】
特徴ｋ１２によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から態様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。
【１１８７４】

特徴ｋ１３．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、
当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、
当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴ｋ１０乃至ｋ１２のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８７５】
特徴ｋ１３によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。
【１１８７６】
特徴ｋ１４．前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする特徴ｋ１乃至ｋ１３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８７７】
特徴ｋ１４によれば、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、１回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【１１８７８】
特徴ｋ１５．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、
前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、
前記態様情報表示制御手段は、前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように前記情報表示手段を表示制御するものであり、
前記所定対応表示制御手段は、前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定された場合に前記所定の表示契機が発生したものとして、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｋ１４に記載の遊技機。
【１１８７９】
特徴ｋ１５によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対

応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１１８８０】
特徴ｋ１６．前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴ｋ１５に記載の遊技機。
【１１８８１】
特徴ｋ１６によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。
【１１８８２】
なお、特徴ｋ１～ｋ１６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１８８３】
＜特徴ｌ群＞
特徴ｌ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０１の処理を実行する機能）と、
前記情報導出手段により導出された前記態様情報を記憶する態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）と、
当該態様情報記憶手段に記憶された前記態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、
を備え、
前記態様情報記憶手段は、前記情報導出手段により異なるタイミングで導出された複数の前記態様情報のそれぞれを記憶することを可能とするように複数の特定記憶領域（現状エリア３１１、第１履歴エリア３１２、第２履歴エリア３１３、第３履歴エリア３１４）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、所定表示順序に従って前記複数の前記特定記憶領域に記憶された複数の前記態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるように前記情報表示手段を制御することを特徴とする遊技機。

【１１８８４】

特徴ｌ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報が導出されるとともに、その導出された態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。

【１１８８５】

また、態様情報記憶手段には導出されたタイミングが異なる複数の態様情報が記憶されるとともにそれら複数の態様情報のそれぞれに対応する報知が順次実行されるため、情報表示手段の数を抑えながらも、複数の期間における所定事象の発生頻度を個別に把握することが可能となる。また、所定表示順序に従って複数の特定記憶領域に記憶された複数の態様情報のそれぞれに対応する表示が順次実行されるため、表示対象となっている態様情報の種類を遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【１１８８６】

特徴ｌ２．前記複数の特定記憶領域に対応付けて所定表示順序が定められていることを特徴とする特徴ｌ１に記載の遊技機。

【１１８８７】

特徴ｌ２によれば、複数の特定記憶領域に対応付けて態様情報に対応する表示の所定表示順序が定められているため、一の態様情報に対応する表示を新たに開始する場合において表示対象となる態様情報の種類を特定するための処理構成を簡素なものとすることが可能となる。

【１１８８８】

特徴ｌ３．所定の表示契機が発生したことに基づいて、前記態様情報に対応する表示が新たに開始される前に所定対応表示（シフト前表示）が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記態様情報表示制御手段は、前記所定対応表示が前記情報表示手段にて行われた後において前記態様情報に対応する表示を前記情報表示手段に行わせる場合、前記所定表示順序における最初の順番に対応する前記態様情報に対応する表示から開始させることを特徴とする特徴ｌ１又はｌ２に記載の遊技機。

【１１８８９】

特徴ｌ３によれば、所定の表示契機が発生したことに基づいて所定対応表示が行われた後は、所定表示順序における最初の順番に対応する態様態様に対応する表示から開始される。これにより、所定の表示契機が発生した場合には所定表示順序の最初の順番から様情報に対応する表示を改めて確認することが可能となる。

【１１８９０】

特徴ｌ４．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、

当該期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として前記複数の特定記憶領域に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

当該記憶実行手段は、前記複数の特定記憶領域に前記期間対応態様情報が前記情報導出手段により導出された順序に従って記憶された状態となるようにすることを特徴とする特徴

ｌ１乃至ｌ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８９１】
特徴ｌ４によれば、期間対応態様情報を導出された順序に従って確認することが可能となる。
【１１８９２】
特徴ｌ５．前記態様情報に対応する表示が行われている状況から当該態様情報とは異なる前記態様情報に対応する表示を行う前に前記情報表示手段が切換前状態（インターバル用非表示の状態）となるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３１６の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｌ１乃至ｌ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１８９３】
特徴ｌ５によれば、表示対象となる態様情報が切り換わる場合には情報表示手段が切換前状態となることにより、表示対象となる態様情報が切り換わったことを遊技ホールの管理者が明確に把握することが可能となる。
【１１８９４】
なお、特徴ｌ１～ｌ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１８９５】
＜特徴ｍ群＞
特徴ｍ１．遊技が実行されることにより所定事象が発生した場合にそれに対応する遊技の履歴情報を履歴記憶手段（通常用カウンタエリア２３１）に記憶させる履歴記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３における通常の入球管理処理を実行する機能）と、
前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して遊技の結果に対応する態様情報（ベース値）を導出する情報導出手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０１の処理を実行する機能）と、を備え、
前記情報導出手段は、処理実行契機が発生することに基づいて前記態様情報を導出するための情報導出処理を実行するものであって、前記態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出を完了するまでに前記情報導出処理を複数回実行するものであることを特徴とする遊技機。

【１１８９６】
特徴ｍ１によれば、所定事象が発生した場合にはそれに対応する履歴情報が履歴記憶手段にて記憶される。履歴情報が遊技機自身にて記憶されることにより、履歴情報への不正なアクセスや不正な改変を阻止することができる。また、履歴記憶手段に記憶されている履歴情報を利用して所定の期間における遊技の結果に対応する態様情報が導出されることにより、所定事象の発生頻度などの遊技履歴の管理結果を把握することが可能となる。また、態様情報の導出を開始してから当該態様情報の導出が完了するまでに情報導出処理が複数回実行されるため、１回の情報導出処理にて態様情報の導出を完了させる構成に比べて情報導出処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【１１８９７】
特徴ｍ２．所定の期間開始契機が発生してから所定の期間終了契機が発生するまでの所定の期間が経過したことを特定する期間経過特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２１０の処理を実行する機能）と、
前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、前記履歴記憶手段に記憶されている前記履歴情報を利用して前記情報導出手段により導出された前記所定の期間における遊技の結果に対応する前記態様情報を期間対応態様情報として態様情報記憶手段（演算結果記憶エリア２３４）に記憶させる記憶実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ２０３及びステップＳＡ２１６の処理を実行する機能）と、
前記態様情報記憶手段に記憶された前記期間対応態様情報に対応する表示が行われるように情報表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）を表示制御する態様情報表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における表示用処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、
前記期間経過特定手段により前記所定の期間が経過したことが特定されたことに基づいて、所定対応表示が前記情報表示手段にて行われるようにする所定対応表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ３２０の処理及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｍ１に記載の遊技機。
【１１８９８】
特徴ｍ２によれば、所定の期間の単位で導出された過去の態様情報が期間対応態様情報として記憶されるとともに当該期間対応態様情報に対応する表示が情報表示手段にて行われる。これにより、遊技ホールの管理者は情報表示手段を確認することにより、所定の期間の単位で導出された過去の期間対応態様情報を把握することが可能となる。また、所定の期間が経過した場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われた後に、所定の期間が経過したことで新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示が行われる。これにより、情報表示手段における期間対応態様情報に対応する表示が所定の期間が経過したことに基づいて新たに導出された期間対応態様情報に対応する表示であるのか否かを遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、期間対応態様情報を導出している途中の期間において所定対応表示が行われるようにすることが可能となるため、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中であるにも関わらずそれとは無関係に期間対応態様情報に対応する表示が行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１１８９９】
特徴ｍ３．前記所定対応表示制御手段は、前記情報導出手段により一の前記態様情報を導出するために要する最長の期間よりも長い期間に亘って前記所定対応表示を前記情報表示手段にて行わせることを特徴とする特徴ｍ２に記載の遊技機。
【１１９００】
特徴ｍ３によれば、所定の期間が経過して期間対応態様情報を導出している途中である場合には情報表示手段にて所定対応表示が行われることとなる。
【１１９０１】
なお、特徴ｍ１～ｍ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、

特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１９０２】

上記特徴ｋ群、上記特徴ｌ群及び上記特徴ｍ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１９０３】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンが知られている。例えば、パチンコ機では、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１９０４】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１１９０５】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の管理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１１９０６】

＜特徴ｎ群＞

特徴ｎ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作

及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能並びにステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、
前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記第２設定関連操作が行われたとしても前記設定可能状況となるようにする開始後発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１１９０７】

特徴ｎ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。

【１１９０８】

また、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる。これにより、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象の設定値の報知よりも使用対象の設定値の変更を優先させることが可能となり、使用対象の設定値の変更が実際には完了していないにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１９０９】

特徴ｎ２．前記設定可能状況において変更途中の設定値が報知されるようにする状況報知手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能並びに第２タイマ割込み処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎ１に記載の遊技機。

【１１９１０】

特徴ｎ２によれば、設定可能状況においては変更途中の設定値が報知されるため現状の設定値を把握しながら設定値の変更作業を行うことが可能となる。また、このように設定可能状況において変更途中の設定値が報知されることにより、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となることで設定値の変更操作が優先される構成であったとしても、実質的に設定値の確認も行うことが可能となる。

【１１９１１】

特徴ｎ３．前記状況報知手段及び前記報知発生手段はいずれも所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて対象となる設定値が表示されるようにすることを特徴とする特徴ｎ２に記載の遊技機。

【１１９１２】

特徴ｎ３によれば、設定値の変更が行われる場合及び設定値の確認が行われる場合のいずれであっても所定の表示手段にて対象となる設定値が表示されるため、それぞれの状況に対して所定の表示手段を兼用することが可能となる。また、動作電力の供給が開始される

場合に第２設定関連操作が行われたとしても設定可能状況となる構成であったとしても、設定可能状況となることで所定の表示手段にて設定値が表示されるため、第２設定関連操作を行った遊技ホールの管理者は当該所定の表示手段を目視することで設定値を確認することが可能となる。

【１１９１３】

特徴ｎ４．前記状況報知手段は、前記変更途中の設定値に対応する表示と前記設定可能状況であることに対応する表示とが前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴ｎ３に記載の遊技機。

【１１９１４】

特徴ｎ４によれば、設定可能状況である場合には所定の表示手段にて変更途中の設定値に対応する表示が行われるだけではなく設定可能状況であることに対応する表示が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作が行われたにも関わらず設定可能状況となった場合、設定可能状況となったことを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【１１９１５】

特徴ｎ５．前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に選択されていた設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９１６】

特徴ｎ５によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【１１９１７】

特徴ｎ６．前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、
前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、
前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０８の処理を実行する機能）を備え、
前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであり、
前記開始後発生手段は、前記設定可能状況とする場合、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９１８】

特徴ｎ６によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【１１９１９】
特徴ｎ７．前記状況発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第１設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎ６に記載の遊技機。
【１１９２０】
特徴ｎ７によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第２設定関連操作が行われた場合には動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に第２設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。
【１１９２１】
特徴ｎ８．前記開始後発生手段は、前記設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記第１設定関連操作及び前記第２設定関連操作のいずれもが行われなかたっとしても前記設定可能状況となるようにし得ることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１１９２２】
特徴ｎ８によれば、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作及び第２設定関連操作のいずれもが行われなかったとしても設定可能状況となり得るため、設定値の変更を行っている途中に動作電力の供給が停止された場合にはその後の動作電力の供給の再開に際して設定値の変更を行うことが可能な状況を積極的に生じさせることが可能となる。
【１１９２３】
特徴ｎ９．前記第１設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、
前記状況発生手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記設定可能状況を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１１９２４】
特徴ｎ９によれば、設定可能状況とするためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、設定可能状況は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、設定可能状況の途中で動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に設定可能状況が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで設定可能状況が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで設定可能状況を終了させることが可能となる。
【１１９２５】
特徴ｎ１０．前記状況発生手段は、前記報知発生手段により前記使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給

が開始される場合に前記第１設定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ｎ１乃至ｎ９のいずれか１に記載の遊技機。
【１１９２６】
特徴ｎ１０によれば、使用対象の設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしても、その後の動作電力の供給の開始に際して第１設定関連操作が行われた場合には設定可能状況となる。これにより、設定値の確認作業よりも設定値の変更作業を優先させることが可能となる。
【１１９２７】
なお、特徴ｎ１～ｎ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１１９２８】
＜特徴ｏ群＞
特徴ｏ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、
前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたことに基づいて、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定の設定関連処理を途中から再開させる途中再開手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１９２９】
特徴ｏ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理が

途中から再開される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定の設定関連処理を引き続き継続させることが可能となる。

【１１９３０】

特徴ｏ２．前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させることを特徴とする特徴ｏ１に記載の遊技機。

【１１９３１】

特徴ｏ２によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。

【１１９３２】

特徴ｏ３．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記途中再開手段により前記所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく、前記設定関連実行手段により前記所定の設定関連処理が新たに開始されることを特徴とする特徴ｏ２に記載の遊技機。

【１１９３３】

特徴ｏ３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が途中から再開されるため、所定の設定関連処理の途中からの再開を優先させることが可能となる。その一方、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が途中から再開されるのではなく新たに開始される。これにより、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が再開される場合における所定設定関連操作の有無により、所定の設定関連処理を新たに開始させること及び所定の設定関連処理を途中から再開させることのいずれかを選択することが可能となる。

【１１９３４】

特徴ｏ４．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、

前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ５０４の処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｏ２又はｏ３に記載の遊技機。

【１１９３５】

特徴ｏ４によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー

挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

【１１９３６】

特徴ｏ５．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴ｏ１乃至ｏ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９３７】

特徴ｏ５によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合にはその変更途中の設定値から当該設定値の変更を再開させることが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【１１９３８】

特徴ｏ６．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であり、
使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、
前記所定の設定関連処理において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、
前記設定関連実行手段は、
前記所定の設定関連処理として、変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の設定関連処理として、終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、選択対象となっていた設定値を使用対象として設定する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、を備え、
前記途中再開手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合に前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｏ１乃至ｏ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９３９】

特徴ｏ６によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。この場合に、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には動作電力の供給が停止される直前の状態から設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【１１９４０】

特徴ｏ７．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、
前記途中再開手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われ

なかったことに基づいて、前記所定の設定関連処理を途中から再開させるものであり、
前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われた場合、前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｏ６に記載の遊技機。

【１１９４１】

特徴ｏ７によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が停止される前に変更対象となっていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となる一方、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われた場合には設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、動作電力の供給が再開される場合における操作内容に応じて異ならせることが可能となる。

【１１９４２】

なお、特徴ｏ１～ｏ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１９４３】

＜特徴ｐ群＞

特徴ｐ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更

新処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、
当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合、その後に動作電力の供給が開始された後に前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する供給後実行手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１９４４】
特徴ｐ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定設定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には所定設定関連操作が行われていなくても所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。
【１１９４５】
特徴ｐ２．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、
前記供給後実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作が行われなかったとしても前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴ｐ１に記載の遊技機。
【１１９４６】
特徴ｐ２によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われたことに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理の途中で動作電力の供給が停止された後において動作電力の供給が再開される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。
【１１９４７】
特徴ｐ３．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、
前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ５０４の処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｐ１又はｐ２に記載の遊技機。
【１１９４８】
特徴ｐ３によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させること

が可能となる。
【１１９４９】
特徴ｐ４．前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴ｐ１乃至ｐ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１１９５０】
特徴ｐ４によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。
【１１９５１】
特徴ｐ５．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴ｐ１乃至ｐ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１１９５２】
特徴ｐ５によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が開始される場合に所定設定関連操作が行われなかったとしても設定値の報知が再度開始される。これにより、設定値の報知を優先させることが可能となる。
【１１９５３】
特徴ｐ６．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能並びにステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、を備え、
前記供給後実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないものであり、
前記状況発生手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われた場合、前記設定可能状況となるようにすることを特徴とする特徴ｐ５に記載の遊技機。
【１１９５４】
特徴ｐ６によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が実行されるのではなく、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況となる。これにより、設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況とするための特定関連操作が行われた場合には設定値の報知よりも設定可能状況の発生を優先させることが可能となる。
【１１９５５】
特徴ｐ７．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴ｐ１乃至ｐ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１１９５６】
特徴ｐ７によれば、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、

動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止されたとしても、動作電力の供給が再開された場合には設定値の変更作業を継続して行うことが可能となる。

【１１９５７】

なお、特徴ｐ１～ｐ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１９５８】

＜特徴ｑ群＞

特徴ｑ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

当該設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（所定の設定関連処理が設定確認用処理であればＲＡＭクリア操作又は設定変更操作、所定の設定関連処理が設定値更新処理であればＲＡＭクリア操作）が行われた場合、前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする遊技機。

【１１９５９】

特徴ｑ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理が実行されない。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に所定の設定関連処理を実行する必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで所定の設定関連処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１１９６０】

特徴ｑ２．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴ｑ１に記載の遊技機。
【１１９６１】
特徴ｑ２によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われないようにすることが可能となる。
【１１９６２】
特徴ｑ３．前記設定関連実行手段は、所定設定関連操作（所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作、所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定設定関連操作ではなく前記特定関連操作が行われた場合には前記所定の設定関連処理を実行しないことを特徴とする特徴ｑ１又はｑ２に記載の遊技機。
【１１９６３】
特徴ｑ３によれば、所定の設定関連処理を行わせるためには所定設定関連操作を行う必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１１９６４】
特徴ｑ４．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われなかった場合、前記所定設定関連操作が行われていなくても前記所定の設定関連処理を実行する手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｑ３に記載の遊技機。
【１１９６５】
特徴ｑ４によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うか否かによって、所定設定関連操作を行うことなく所定の設定関連処理が実行されるようにするか否かを選択することが可能となる。
【１１９６６】
特徴ｑ５．前記所定設定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることを含み、
前記設定関連実行手段は、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定の設定関連処理を終了させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ５０４の処理を実行する機能、主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｑ４に記載の遊技機。
【１１９６７】
特徴ｑ５によれば、所定の設定関連処理を開始させるためには設定キーを利用して設定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定の設定関連処理を不正に実行させる行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理は設定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく設定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に設定キー挿入部が特定対応状態である状況で動作電力の供給が開始されたとしても、即座に所定の設定関連処理が終了されることはなく、設定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に

所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定の設定関連処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定の設定関連処理を終了させることが可能となる。

【１１９６８】

特徴ｑ６．動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理とは異なる別処理を実行する別実行手段（所定の設定関連処理が設定確認用処理であれば主側ＣＰＵ６３におけるＲＡＭクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能又は主側ＣＰＵ６３におけるＲＡＭクリア処理と設定値更新処理とを実行する機能、所定の設定関連処理が設定値更新処理であれば第７７実施形態における主側ＣＰＵ６３のＲＡＭクリア処理のみを実行し設定値更新処理を実行しない機能）を備えていることを特徴とする特徴ｑ１乃至ｑ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９６９】

特徴ｑ６によれば、別処理を実行させるために行われる特定関連操作を利用して、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に所定の設定関連処理が実行されないようにすることが可能となる。

【１１９７０】

特徴ｑ７．前記別実行手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止されたとしても、その後に動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記別処理を実行することを特徴とする特徴ｑ６に記載の遊技機。

【１１９７１】

特徴ｑ７によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に特定関連操作が行われた場合には所定の設定関連処理よりも別処理の実行を優先させることが可能となる。

【１１９７２】

特徴ｑ８．前記所定の設定関連処理は使用対象となる設定値を報知するための処理であり、前記別処理は使用対象となる設定値を変更するための処理であることを特徴とする特徴ｑ６又はｑ７に記載の遊技機。

【１１９７３】

特徴ｑ８によれば、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作が行われた場合には設定値の報知が再開されない。これにより、設定値の報知が行われている途中で動作電力の供給が停止されたとしてもその後に設定値の報知を行わせる必要がない場合には、動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作を行うことで設定値の報知が行われないようにすることが可能となる。また、このように設定値の報知が行われないようにするための操作として、設定値を変更するための処理を実行させるための特定関連操作を利用することが可能となる。

【１１９７４】

なお、特徴ｑ１～ｑ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、

特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１９７５】

＜特徴ｒ群＞

特徴ｒ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能並びにステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、

前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０８の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする遊技機。

【１１９７６】

特徴ｒ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【１１９７７】

特徴ｒ２．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前回の前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されていた前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第１変更実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０１にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ１に記載の遊技機。

【１１９７８】

特徴ｒ２．終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開

始された場合に選択対応記憶手段に記憶されていた選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更が行われる。これにより、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了したとしても、設定可能状況が再開された場合には前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更操作を継続して行うことが可能となる。

【１１９７９】

特徴ｒ３．前記状況発生手段は、前記終了契機が発生する前に前記設定可能状況が終了した場合にその後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする第２変更実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０１にて否定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ２に記載の遊技機。

【１１９８０】

特徴ｒ３によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開することが可能となるだけではなく、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に設定対応記憶手段に記憶されている設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を行うことが可能となる。これにより、設定値の変更を開始する場合における初期の設定値を、設定可能状況が再開される場合における状況に応じて異ならせることが可能となる。

【１１９８１】

特徴ｒ４．前記第２変更実行手段は、前記終了契機が発生することで終了した前記設定可能状況の後に発生した前記設定可能状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とすることを特徴とする特徴ｒ３に記載の遊技機。

【１１９８２】

特徴ｒ４によれば、通常の設定可能状況においては現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更が行われることとなる。

【１１９８３】

特徴ｒ５．前記状況発生手段は、前記設定可能状況にて前記終了契機が発生する前に当該設定可能状況が終了した後の前記設定可能状況が開始される場合に特定関連操作が行われたことに基づいて、前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況及び前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値から当該設定値の変更を可能とする状況のうち一方の状況となるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４０５、ステップＳＡ４１２及びステップＳＡ４１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ３又はｒ４に記載の遊技機。

【１１９８４】

特徴ｒ５によれば、終了契機が発生する前に設定可能状況が終了した後において設定可能状況が開始された場合に、前回の設定可能状況において最後に選択されていた設定値から当該設定値の変更を再開させるか、又は現状の使用対象の設定値から当該設定値の変更を開始させるかを遊技ホールの管理者が選択することが可能となる。

【１１９８５】

特徴ｒ６．前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ１乃至ｒ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９８６】

特徴ｒ６によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【１１９８７】

特徴ｒ７．前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｒ１乃至ｒ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１１９８８】

特徴ｒ７によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

【１１９８９】

なお、特徴ｒ１～ｒ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１１９９０】

上記特徴ｎ群、上記特徴ｏ群、上記特徴ｐ群、上記特徴ｑ群及び上記特徴ｒ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１１９９１】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１１９９２】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した

特典が遊技者に付与される。
【１１９９３】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１１９９４】
＜特徴ｓ群＞
特徴ｓ１．所定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が所定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることに基づいて所定対応処理（設定確認用処理、設定値更新処理）を開始させる所定対応開始手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１３にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１７にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１３にて肯定判定をする機能及びステップＳＡ９１７にて肯定判定をする機能）と、
前記所定キー挿入部が前記所定キーにより前記所定対応状態から特定対応状態（ＯＦＦ操作された状態）に変更されたことを特定したことに基づいて前記所定対応処理を終了させる所定対応終了手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ７０９及びステップＳＡ７１０の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１１９９５】
特徴ｓ１によれば、所定対応処理を開始させるためには所定キーを利用して所定キー挿入部を所定対応状態とする必要があるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。この場合に、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、何らかの原因で所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。
【１１９９６】
特徴ｓ２．特定開始条件が成立していることに基づいて、前記所定キー挿入部が前記特定対応状態である状況において前記所定対応処理を開始させる別開始手段（第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１２にて肯定判定をする機能及び主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１４にて肯定判定をする機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０５及びステップＳＡ９１６にて肯定判定をする機能）を備えていることを特徴とする特徴ｓ１に記載の遊技機。
【１１９９７】
特徴ｓ２によれば、特定開始条件が成立していることに基づいて所定キー挿入部が特定対応状態である状況であっても所定対応処理が開始されるため、所定対応処理の開始契機を多様化させることが可能となる。但し、当該構成においては所定キー挿入部が特定対応状態である状況において所定対応処理が開始されることとなるが、上記特徴ｓ１の構成を備え、所定対応処理は所定キー挿入部が特定対応状態であるだけでは終了することはなく所定キー挿入部が所定対応状態から特定対応状態に変更された場合に終了する。これにより、所定キー挿入部が特定対応状態である状況で所定対応処理が開始されたとしても、即座に所定対応処理が終了されることはなく、所定キー挿入部を特定対応状態から所定対応状態に変更した後に更に所定対応状態から特定対応状態に変更することで所定対応処理が終了されるため、遊技ホールの管理者にとって好ましいタイミングで所定対応処理を終了させることが可能となる。
【１１９９８】
特徴ｓ３．前記所定対応開始手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記所定キー挿入部が前記所定対応状態となっていることに基づいて前記所定対応処理を開始させるものであり、
前記特定開始条件は、前記所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が

停止された場合であって動作電力の供給が再開された場合に成立することを特徴とする特徴ｓ２に記載の遊技機。
【１１９９９】
特徴ｓ３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定キー挿入部が所定対応状態となっていることに基づいて所定対応処理が開始されるため、所定対応処理を不正に開始させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、所定対応処理が実行されている状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開される場合に特定開始条件が成立している場合には所定キー挿入部が所定対応状態となっていなくても所定対応処理が開始される。これにより、所定対応処理が途中で終了してしまった場合には所定対応処理の開始を優先させることが可能となる。
【１２０００】
特徴ｓ４．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）を備え、
前記所定対応処理は、前記設定値に関連する処理であることを特徴とする特徴ｓ１乃至ｓ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２００１】
特徴ｓ４によれば、設定値に関連する処理について上記のような優れた効果を奏することが可能となる。
【１２００２】
なお、特徴ｓ１～ｓ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２００３】
上記特徴ｓ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２００４】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した

場合に、例えば制御手段にて遊技者に有利な遊技状態を発生させるか否かを決定する抽選処理が実行される。
【１２００５】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１２００６】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の進行が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２００７】
＜特徴ｔ群＞
特徴ｔ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第３３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０５～ステップＳ２０７の処理を実行する機能、、第４３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０６～ステップＳ３１０８の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０７～ステップＳ３２０９の処理を実行する機能、第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６０５～ステップＳ５６０７の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、
前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第３３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ１０３にて肯定判定をする機能、第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５５０３～ステップＳ５５０７にて肯定判定をする機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１３にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能）と、
前記設定可能状況となった場合、予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われるようにする開始対応手段（第３３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ２０１の処理を実行する機能、、第４３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３１０２の処理を実行する機能、第４４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ３２０３の処理を実行する機能、第５４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５６０１の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０４の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０５の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２００８】
特徴ｔ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定可能状況となった場合には予め定められた開始対応の設定値から設定値の変更が行われる。これにより、設定可能状況となる前における使用対象の設定値に関係なく、設定可能状況においては一定の開始対応の設定値から当該設定値の変更操作を行うことが可能となる。よって、設定値の変更操作の作業内容が作業者にとって分かり易いものとなる。
【１２００９】
特徴ｔ２．前記開始対応の設定値は前記有利度が最も低い設定値（「設定１」）であることを特徴とする特徴ｔ１に記載の遊技機。
【１２０１０】

特徴ｔ２によれば、設定可能状況となった場合には有利度が最も低い設定値から設定値の変更が行われる。これにより、遊技ホールの管理者が設定可能状況となった直後に意図せずに当該設定可能状況を終了させてしまったとしても有利度が最も低い設定値となるため、このような状況において遊技が行われたとしても遊技ホールに意図しない不利益が生じてしまわないようにすることが可能となる。

【１２０１１】

特徴ｔ３．前記設定手段により設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、

前記設定可能状況において選択されている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、

前記状況発生手段は、前記設定可能状況において変更契機が発生した場合に選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０７及びステップＳＢ３１０の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０８及びステップＳＢ９１４の処理を実行する機能）を備え、

前記設定手段は、前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであり、

前記開始対応手段は、前記設定可能状況となった場合に前記開始対応の設定値に対応する前記選択対応情報を前記選択対応記憶手段に記憶させることを特徴とする特徴ｔ１又はｔ２に記載の遊技機。

【１２０１２】

特徴ｔ３によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。

【１２０１３】

特徴ｔ４．前記設定可能状況において前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｔ３に記載の遊技機。

【１２０１４】

特徴ｔ４によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。

【１２０１５】

特徴ｔ５．前記設定可能状況ではない状況において前記設定対応記憶手段に記憶されている前記設定対応情報に対応する設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ６０１～ステップＳＡ６０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｔ３又はｔ４に記載の遊技機。

【１２０１６】

特徴ｔ５によれば、現状の使用対象の設定値を必要に応じて確認することが可能となる。

【１２０１７】

なお、特徴ｔ１～ｔ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ

６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２０１８】

上記特徴ｔ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２０１９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２０２０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２０２１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２０２２】

＜特徴ｕ群＞

特徴ｕ１．第１制御手段（ＭＰＵ６２）と、

当該第１制御手段が送信した情報に対応する制御を実行する第２制御手段（音光側ＭＰＵ３５２）と、を備えた遊技機において、

前記第１制御手段は、

動作電力の供給が開始された場合において第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報（更新時の復帰コマンド）を送信する第１送信手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１４の処理を実行する機能、第８５実施形態では主

側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１８の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合において第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報（確認時の復帰コマンド又はクリア時の復帰コマンド）を送信する第２送信手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１８又はステップＳＢ２０７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１８の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２０２３】

特徴ｕ１によれば、第１制御手段が送信した情報に対応する制御が第２制御手段にて実行される構成において、第１制御手段は動作電力の供給が開始された場合に、第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し、第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信する。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第１制御手段だけではなく第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【１２０２４】

特徴ｕ２．前記第１制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況である場合と前記第２開始状況である場合とで動作電力の供給開始時の処理（第８１実施形態ではステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２、第８３実施形態ではステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２、第８４実施形態ではステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９、第８５実施形態ではステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８及びステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６、第８６実施形態ではステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２０及びステップＳＣ１２５～ステップＳＣ１２８）の少なくとも一部の処理内容が異なる構成であることを特徴とする特徴ｕ１に記載の遊技機。

【１２０２５】

特徴ｕ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうちいずれであるのかによって第１制御手段における動作電力の供給開始時の処理の少なくとも一部の処理内容が異なるものとなるため、第１制御手段にて動作電力の供給開始時の処理として開始状況に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。

【１２０２６】

特徴ｕ３．前記第２制御手段は、
前記第１開始対応情報を受信した場合及び前記第２開始対応情報を受信した場合のいずれであっても開始対応処理を実行する開始対応実行手段（音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０５にて肯定判定をする機能）と、
前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報のうち他方の開始対応情報を受信した場合には前記所定対応処理を実行しない所定対応実行手段（音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０７、ステップＳＢ４０９及びステップＳＢ４１１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１又はｕ２に記載の遊技機。

【１２０２７】

特徴ｕ３によれば、第２制御手段は第１開始対応情報及び第２開始対応情報のいずれを受信した場合であっても開始対応処理を実行するため、第１制御手段からいずれかの開始対応情報が送信されることを契機として第２制御手段にて開始対応処理が実行されるようにすることが可能となる。また、第２制御手段は第１開始対応情報及び第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行し、他方の開始対応情報を受信した場合には所定対応処理を実行しない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第１制御手段だけではなく第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【１２０２８】
特徴ｕ４．前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（ＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、
前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｕ３に記載の遊技機。
【１２０２９】
特徴ｕ４によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作が行われたか否かに応じて、第１制御手段だけではなく第２制御手段にて実行される制御の内容を異ならせることが可能となる。
【１２０３０】
特徴ｕ５．前記第１制御手段は、前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報を含めた複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を送信した後に遊技の進行を制御するための処理（ステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）を実行する構成であり、
前記第２制御手段は、前記複数種類の開始対応情報のうちいずれかの開始対応情報を受信した後に、遊技の進行内容に対応する処理（ステップＳＢ４１２～ステップＳＢ４１４）を実行する構成であることを特徴とする特徴ｕ３又はｕ４に記載の遊技機。
【１２０３１】
特徴ｕ５によれば、第１制御手段は遊技の進行を制御するための処理を開始する前にいずれかの開始対応情報を送信し、第２制御手段はいずれかの開始対応情報を受信した後に遊技の進行内容に対応する処理を実行する。これにより、第１制御手段にて遊技の進行を制御するための処理が実行される状況となった後に第２制御手段にて遊技の進行内容に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ３の構成を備えていることにより、第２制御手段における所定対応処理の実行有無を相違させる複数の開始対応情報を利用して、遊技の進行内容に対応する処理の開始契機を第２制御手段に認識させることが可能となる。
【１２０３２】
特徴ｕ６．前記第１制御手段は、
動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況となっている場合及び前記第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１０３の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６０３の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０１及びステップＳＢ７０２の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８０３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１０３の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１２、ステップＳＢ１１５又はステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１２、ステップＳＢ６１５又はステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１１、ステップＳＢ７１８又はステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１０、ステップＳＢ８１３又はステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１１、ステップＳＣ１１５又はステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ５のいず

れか１に記載の遊技機。
【１２０３３】
特徴ｕ６によれば、第１制御手段は第１開始状況となっている場合及び第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する一方、第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理を実行する。これにより、いずれの開始状況であったとしても第１制御手段にて共通対応処理が実行されるようにする一方、開始状況の種類に対応する処理が第１制御手段にて実行されるようにすることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、動作電力の供給が開始された場合における開始状況の種類に対応する制御が第１制御手段だけではなく第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。
【１２０３４】
特徴ｕ７．前記第１制御手段は、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記第１開始状況であるとして、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする第１対応実行手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記第２開始状況であるとして、前記設定手段により設定されている前記使用対象となる設定値が報知されるようにする第２対応実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２０３５】
特徴ｕ７によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、設定可能状況となる場合と使用対象となる設定値が報知される場合とで異なる制御が第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。
【１２０３６】
特徴ｕ８．前記第１制御手段は、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記第１開始状況であることに基づいて前記設定値に

関する所定の設定関連処理を実行する第１対応実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記第２開始状況であることに基づいて前記所定の設定関連処理とは異なる別対応処理を実行する第２対応実行手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２０３７】
特徴ｕ８によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況であることに基づいて設定値に関する所定の設定関連処理が実行され、動作電力の供給が開始された場合に第２開始状況であることに基づいて所定の設定関連処理とは異なる別対応処理が実行される。これにより、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、第１制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と実行されない場合とで異なる制御が第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【１２０３８】
特徴ｕ９．前記第２対応実行手段は、前記別対応処理として前記第１制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化するための処理を実行することを特徴とする特徴ｕ８に記載の遊技機。

【１２０３９】
特徴ｕ９によれば、動作電力の供給が開始された場合における開始状況に応じて所定の設定関連処理が実行される場合と第１制御手段の所定の記憶領域が初期化される場合とを生じさせることが可能となる。この場合に、上記特徴ｕ１の構成を備え、第１制御手段は第１開始状況となっていることに基づいて第１開始対応情報を送信し第２開始状況となっていることに基づいて第２開始対応情報を送信するため、第１制御手段にて所定の設定関連処理が実行される場合と所定の記憶領域が初期化される場合とで異なる制御が第２制御手段にて行われるようにすることが可能となる。

【１２０４０】
特徴ｕ１０．前記第２制御手段は、
前記第１開始対応情報及び前記第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合、時刻の計測を可能とする時刻計測手段（ＤＲＤＴＤＣ３５６）において計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段（ＤＲＤＴＤＣ用メモリ３５７）に記憶させる手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０７の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５０７の処理を実行する機能）と、
前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４１３の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５１３の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｕ１乃至ｕ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２０４１】
特徴ｕ１０によれば、第２制御手段では時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報

を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、第１開始対応情報及び第２開始対応情報のうち一方の開始対応情報を受信した場合に、時刻計測手段において計測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶される。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。

【１２０４２】

なお、特徴ｕ１～ｕ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２０４３】

＜特徴ｖ群＞

特徴ｖ１．時刻の計測を可能とする時刻計測手段（ＤＲＤＴＤＣ３５６）にて計測されている時刻対応情報を時刻対応記憶手段（ＤＲＤＴＤＣ用メモリ３５７）に記憶させる時刻記憶実行手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４０７の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５０７の処理を実行する機能）と、

前記時刻対応記憶手段に記憶されている前記時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理を実行する時刻対応実行手段（第８１実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ４１３の処理を実行する機能、第８２実施形態では音光側ＣＰＵ３５３におけるステップＳＢ５１３の処理を実行する機能）と、を備え、

前記時刻記憶実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において第１開始状況（第８１実施形態では操作無しの状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合、第８２実施形態ではＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合）となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させ、動作電力の供給が開始された場合において第２開始状況（第８１実施形態ではＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作が行われた状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合、第８２実施形態では操作無しの状況でパチンコ機１０の電源のＯＮ操作が行われた場合）となっていることに基づいて前記時刻計測手段にて計測されている前記時刻対

応情報を前記時刻対応記憶手段に記憶させないものであることを特徴とする遊技機。
【１２０４４】
特徴ｖ１によれば、時刻対応記憶手段に記憶されている時刻対応情報を基準として処理実行タイミングとなった場合に時刻対応処理が実行されるため、所定の時刻となったタイミングで時刻対応処理が実行されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において第１開始状況となった場合には時刻計測手段において計測されている時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶され、動作電力の供給が開始された場合において第２開始状況となった場合には当該時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。
【１２０４５】
特徴ｖ２．前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（ＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、
前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｖ１に記載の遊技機。
【１２０４６】
特徴ｖ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の開始対応操作を行うか否かによって、時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶される状況と新たに記憶されない状況とのそれぞれを選択することが可能となる。
【１２０４７】
特徴ｖ３．前記第２開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において所定の開始対応操作（ＲＡＭクリア操作、設定変更操作又は設定確認操作）が行われたことに基づいて発生し、
前記第１開始状況は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の開始対応操作が行われなかったことに基づいて発生することを特徴とする特徴ｖ１又はｖ２に記載の遊技機。
【１２０４８】
特徴ｖ３によれば、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われなかった場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され、動作電力の供給が開始される場合に所定の開始対応操作が行われた場合に時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合には基本的には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されるようにしながら、必要に応じて所定の開始対応操作を行うことで時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されないようにすることが可能となる。
【１２０４９】
特徴ｖ４．動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち他方の開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１２、ステップＳＢ１１５又はステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１２、ステップＳＢ６１５又はステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１１、ステップＳＢ７１８又はステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１０、ステップＳＢ８１３又はステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１１、ステップＳＣ１１５又はステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２０５０】
特徴ｖ４によれば、第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴ｖ１の構成を備え、第１開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第２開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。
【１２０５１】
特徴ｖ５．動作電力の供給が開始された場合において前記第２開始状況となっていることに基づいて特定対応処理を実行し、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況となっていることに基づいて前記特定対応処理を実行しない手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１２、ステップＳＢ１１５又はステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１２、ステップＳＢ６１５又はステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１１、ステップＳＢ７１８又はステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１０、ステップＳＢ８１３又はステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１１、ステップＳＣ１１５又はステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２０５２】
特徴ｖ５によれば、第１開始状況及び第２開始状況のうち第２開始状況である場合に特定対応処理が実行される。この場合に、上記特徴ｖ１の構成を備え、第１開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶され第２開始状況となっていることに基づいて時刻対応情報が時刻対応記憶手段に記憶されない。これにより、特定対応処理が実行される場合には時刻対応情報が時刻対応記憶手段に新たに記憶されないようにすることが可能となる。
【１２０５３】
特徴ｖ６．動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況となっている場合及び前記第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理を実行する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１０３の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６０３の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０１及びステップＳＢ７０２の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８０３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ４又はｖ５に記載の遊技機。
【１２０５４】
特徴ｖ６によれば、第１開始状況となっている場合及び第２開始状況となっている場合のいずれであっても共通対応処理が実行される一方、第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況である場合に特定対応処理が実行される。これにより、いずれの開始状況であったとしても共通対応処理が実行されるようにする一方、開始状況の種類に対応する処理が実行されるようにすることが可能となる。
【１２０５５】
特徴ｖ７．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する

機能）と、を備え、
当該設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２０５６】
特徴ｖ７によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。
【１２０５７】
特徴ｖ８．動作電力の供給が開始された場合において前記第１開始状況及び前記第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて、制御手段に設けられた所定の記憶領域を初期化する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１７の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１７の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｖ１乃至ｖ７いずれか１に記載の遊技機。
【１２０５８】
特徴ｖ８によれば、動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況及び第２開始状況のうち一方の開始状況となっていることに基づいて第１制御手段の所定の記憶領域が初期化される。これにより、当該所定の記憶領域の初期化の有無と時刻対応情報の新たな記憶の有無とを関連付けることが可能となる。
【１２０５９】
なお、特徴ｖ１～ｖ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２０６０】
上記特徴ｕ群及び上記特徴ｖ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２０６１】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１２０６２】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１２０６３】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２０６４】
＜特徴ｗ群＞
特徴ｗ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定表示制御手段は、
前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記所定表示手段に前記設定値に関する表示を行わせる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９００４及びステップＳ９００６の処理を実行する機能）と、
前記所定の設定関連処理が実行された後に、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５１９の処理を実行する機能、第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１９の処理を実行する機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１９の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２３の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２３の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１２及びステップＳＢ７１９の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１７の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１９の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。
【１２０６５】

特徴ｗ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、所定の設定関連処理が実行される場合に所定表示手段において設定値に関する表示が行われるため、遊技ホールの管理者は所定表示手段を確認することで現状の設定値を把握することが可能となる。また、チェック用表示が所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【１２０６６】

この場合に、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行された後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が開始された場合にはチェック用表示を途中で終了させるといった調整用の処理を必要とすることなく、所定の設定関連処理が実行される場合における設定値に関する表示をチェック用表示よりも優先させることが可能となる。

【１２０６７】

特徴ｗ２．前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても前記チェック用表示を前記所定表示手段に行わせることを特徴とする特徴ｗ１に記載の遊技機。

【１２０６８】

特徴ｗ２によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。

【１２０６９】

特徴ｗ３．動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理として、前記所定の設定関連処理が実行された場合及び前記所定の設定関連処理が実行されなかった場合のいずれであっても共通して実行される処理であって、前記所定の設定関連処理が実行される場合には当該所定の設定関連処理よりも実行順序が後の処理である共通処理が設定されており、

当該共通処理として、前記所定表示手段に前記チェック用表示を開始させる処理が設定されていることを特徴とする特徴ｗ１又はｗ２に記載の遊技機。

【１２０７０】

特徴ｗ３によれば、動作電力の供給が開始された場合には所定の設定関連処理が実行されるか否かに関係なく所定表示手段にてチェック用表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合における状況に関係なく所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる。また、所定表示手段にチェック用表示を開始させるための処理が共通処理として設定されているため、処理構成の簡素化を図りながら既に説明したような優れた効果を奏することが可能となる。

【１２０７１】

特徴ｗ４．動作電力の供給が開始されて供給開始時の処理が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行する機能）を備え、

前記所定表示手段にて前記チェック用表示が実行されている状況であっても前記遊技を進行させるための処理が開始され得ることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２０７２】

特徴ｗ４によれば、所定表示手段におけるチェック用表示が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が開始され得るため、所定の設定関連処理の実行後に所定表示手段にてチェック用表示が行われる場合であっても遊技を進行させるための処理の開始タイミングが遅れてしまわないようにすることが可能となる。

【１２０７３】
特徴ｗ５．動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理を実行する遅延実行手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１５及びステップＳＢ７２４の処理を実行する機能）を備え、
前記チェック制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記所定の設定関連処理が実行されない場合、前記遅延処理が開始される前に前記チェック用表示を前記所定表示手段に開始させることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２０７４】
特徴ｗ５によれば、動作電力の供給が開始された場合に遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延処理が実行されることにより、各種機器の初期設定が完了した後に遊技を進行させるための処理が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の設定関連処理が実行されない場合には遅延処理が開始される前に所定表示手段におけるチェック用表示が開始される。これにより、遊技を進行させるための処理の開始を遅延させている期間を利用してチェック用表示を行わせることが可能となる。
【１２０７５】
特徴ｗ６．前記遅延実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行される場合、前記遅延処理を実行しないことを特徴とする特徴ｗ５に記載の遊技機。
【１２０７６】
特徴ｗ６によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には遅延処理が実行されないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。
【１２０７７】
特徴ｗ７．前記設定関連実行手段は、
動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２０７８】
特徴ｗ７によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。
【１２０７９】
特徴ｗ８．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｗ１乃至ｗ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２０８０】
特徴ｗ８によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｗ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。
【１２０８１】
なお、特徴ｗ１～ｗ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２０８２】
＜特徴ｘ群＞
特徴ｘ１．所定表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該所定表示手段を表示制御する所定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３における第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始されて供給開始後状況が終了した後に遊技を進行させるための処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０の処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定表示制御手段は、前記供給開始後状況において、前記所定表示手段が正常であるか否かを確認可能とするチェック用表示を前記所定表示手段に行わせるチェック制御手段（第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０５の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１３及びステップＳＢ７２２の処理を実行する機能）を備え、
前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況（第６８実施形態ではステップＳ９４０６にて否定判定をしている状況、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３にてステップＳＢ７１５及びステップＳＢ７２４の処理が実行されている状況）が生じ得る構成であることを特徴とする遊技機。
【１２０８３】
特徴ｘ１によれば、動作電力の供給が開始された場合にはチェック用表示が所定表示手段にて行われることにより、所定表示手段が正常であるか否かを確認することが可能となる

。この場合に、チェック用表示が行われている状況においては遊技を進行させるための処理の開始を遅延させることを可能とする遅延状況が生じ得る。これにより、遊技を進行させるための処理が開始される前に、所定表示手段におけるチェック用表示を確認する機会を担保することが可能となる。また、遅延状況が生じることにより遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。そして、この遅延状況を利用して所定表示手段にてチェック用表示を行わせることが可能となる。

【１２０８４】

特徴ｘ２．前記所定表示手段における前記チェック用表示が行われている状況においては前記遅延状況となるようにする手段（第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１５及びステップＳＢ７２４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｘ１に記載の遊技機。

【１２０８５】

特徴ｘ２によれば、チェック用表示が行われている状況においては遅延状況であるため、チェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２０８６】

特徴ｘ３．動作電力の供給が開始された場合に第１開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況となり、動作電力の供給が開始された場合に第２開始状況であることに基づいて前記所定表示手段にて前記チェック用表示が行われている状況において前記遅延状況とならないことを特徴とする特徴ｘ１又はｘ２に記載の遊技機。

【１２０８７】

特徴ｘ３によれば、第１開始状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況となることでチェック用表示が行われている途中で遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となり、第２開始状況である場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることで遊技を進行させるための処理の開始タイミングが極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１２０８８】

特徴ｘ４．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行されない状況であり、

前記第２開始状況は前記供給開始後状況において前記所定の設定関連処理が実行される状況であることを特徴とする特徴ｘ３に記載の遊技機。

【１２０８９】

特徴ｘ４によれば、所定の設定関連処理が実行される場合には所定の期間を要するため、遊技を進行させるための処理が開始される前に各種機器の初期設定を完了させることが可能となる。この場合に、所定の設定関連処理が実行される場合には所定表示手段にてチェック用表示が行われている状況において遅延状況とならないようにすることにより、所定の設定関連処理が実行された状況において遊技を進行させるための処理の開始が極端に遅くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１２０９０】

特徴ｘ５．前記設定関連実行手段は、

動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作

及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記使用対象となる設定値が報知されるようにする報知発生手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｘ４に記載の遊技機。
【１２０９１】
特徴ｘ５によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。
【１２０９２】
特徴ｘ６．前記所定表示制御手段は、前記所定表示手段に遊技履歴の管理結果に対応する情報を表示させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８７０８、ステップＳ８７０９及びステップＳ９１０７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｘ１乃至ｘ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２０９３】
特徴ｘ６によれば、遊技履歴の管理結果を遊技ホールの管理者に報知することが可能となる。この場合に、上記特徴ｘ１の構成を備え、所定表示手段にてチェック用表示が行われることにより、所定表示手段における遊技履歴の管理結果に対応する情報の表示が正確に行われているか否かを確認することが可能となる。
【１２０９４】
なお、特徴ｘ１～ｘ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか

１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２０９５】

上記特徴ｗ群及び上記特徴ｘ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２０９６】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２０９７】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２０９８】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定表示手段における表示が正確に行われているか否かを確認することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１２０９９】

＜特徴ｙ群＞

特徴ｙ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、

前記使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理を実行する設定監視手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０６の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定手段を有する制御手段への動作電力の供給が開始された場合に実行される供給開始時の処理（第８１実施形態ではステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２、第８３実施形態ではステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２、第８４実施形態ではステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９、第８５実施形態ではステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１

８及びステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６、第８６実施形態ではステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２０及びステップＳＣ１２５～ステップＳＣ１２８）に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする遊技機。

【１２１００】

特徴ｙ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象の設定値が異常であるか否かを監視するための設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常である場合にはそれに対処することが可能となる。また、供給開始時の処理に設定監視処理が含まれているため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技を進行させるための処理が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２１０１】

特徴ｙ２．前記設定監視手段は、前記供給開始時の処理が終了した後においても監視契機が発生する度に前記設定監視処理を実行することを特徴とする特徴ｙ１に記載の遊技機。

【１２１０２】

特徴ｙ２によれば、供給開始時の処理が完了した後において監視契機が発生する度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であることを特定し易くなる。

【１２１０３】

特徴ｙ３．定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）を備え、

前記割込み処理に前記設定監視処理が含まれていることを特徴とする特徴ｙ２に記載の遊技機。

【１２１０４】

特徴ｙ３によれば、定期的に起動される度に設定監視処理が実行されるため、使用対象の設定値が異常であるか否かの監視の実行頻度を高めることが可能となる。

【１２１０５】

特徴ｙ４．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１９の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１９の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２６の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ１乃至ｙ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１０６】

特徴ｙ４によれば、使用対象の設定値が異常であることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、使用対象の設定値が異常であるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２１０７】

特徴ｙ５．前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０３の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ４に記載の遊技機。

【１２１０８】

特徴ｙ５によれば、使用対象の設定値が異常である状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【１２１０９】

特徴ｙ６．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特

徴とする特徴ｙ４又はｙ５に記載の遊技機。
【１２１１０】
特徴ｙ６によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。
【１２１１１】
特徴ｙ７．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ４乃至ｙ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１１２】
特徴ｙ７によれば、使用対象の設定値が異常であることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。
【１２１１３】
特徴ｙ８．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴ｙ７に記載の遊技機。
【１２１１４】
特徴ｙ８によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１２１１５】
特徴ｙ９．前記設定監視手段は、前記設定監視処理にて前記使用対象の設定値が異常であることを特定したことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２１の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２１の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２８の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｙ１乃至ｙ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１１６】
特徴ｙ９によれば、使用対象の設定値が異常であることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、使用対象の設定値が異常となった場合にはそれを解消するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。
【１２１１７】
なお、特徴ｙ１～ｙ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８

、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２１１８】

上記特徴ｙ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２１１９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２１２０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２１２１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値の管理を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１２２】

＜特徴ｚ群＞

特徴ｚ１．動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１）に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９０６及びステップＳ７９０９の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８０７及びステップＳ８８１０の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４０８及びステップＳ９４１１の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５０６及びステップＳ９５０９の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０５及びステップＳ９９０８の処理を実行する機能、第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４０６及びステップＳＡ４０９の処理を実行する機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９０７及びステップＳＡ９１０の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０４～ステップＳＢ６０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０４～ステップＳＣ１０６の処理を実行する機能）と、

当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、

遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ７９１０の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８８１１の処理を実行する機能、第６８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９４１２の処理を実行する機能、第６９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９５１０の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ９９０９の処理を実行する機能、第７７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ４１０の処理を実行する機能、第７８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ９１１の処理を実行する機能、第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１９の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１９の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２６の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２５の処理を実行する機能）と、
前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２０１～ステップＳ８２０６の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ１０１～ステップＳＡ１０６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２１２３】

特徴ｚ１によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【１２１２４】

特徴ｚ２．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（第６５実施形態ではステップＳ８２０１、第６７実施形態ではステップＳ８９０１、第７４実施形態ではステップＳＡ１０２）が含まれていることを特徴とする特徴ｚ１に記載の遊技機。

【１２１２５】

特徴ｚ２によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１２１２６】

特徴ｚ３．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴ｚ１又はｚ２に記載の遊技機。

【１２１２７】

特徴ｚ３によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【１２１２８】

特徴ｚ４．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、
前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６

３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴ｚ１乃至ｚ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１２９】

特徴ｚ４によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴ｚ１の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２１３０】

特徴ｚ５．前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２１の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２１の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２８の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｚ４に記載の遊技機。

【１２１３１】

特徴ｚ５によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１２１３２】

特徴ｚ６．前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０３の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ｚ４又はｚ５に記載の遊技機。

【１２１３３】

特徴ｚ６によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【１２１３４】

なお、特徴ｚ１～ｚ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８

、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２１３５】

＜特徴αＤＡ群＞

特徴αＤＡ１．動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１）に記憶された情報に関して所定異常が発生しているか否かを監視する所定監視手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１０４～ステップＳＢ１０６の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６０４～ステップＳＢ６０６の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７０３～ステップＳＢ７０５の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０４～ステップＳＢ８０６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０４～ステップＳＣ１０６の処理を実行する機能）と、
当該所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定された場合、動作電力の供給開始時の処理の実行内容が、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されなかった場合とは異なる実行内容となるようにする規制手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１１９の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１９の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２６の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２３の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２５の処理を実行する機能）と、
前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技機の外部に特定出力を行う特定出力手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２２の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２２の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２９の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２６の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２１３６】

特徴αＤＡ１によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、所定異常が発生しているにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、所定異常が発生していることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１２１３７】

特徴αＤＡ２．前記特定出力手段は、前記所定異常とは異なる事象が発生していることが特定された場合にも遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴αＤＡ１に記載の遊技機。

【１２１３８】

特徴αＤＡ２によれば、所定異常とは異なる事象が発生した場合にも遊技機の外部に特定出力が行われる。これにより、特定出力を行うための構成を兼用することが可能となる。

【１２１３９】

特徴αＤＡ３．前記特定出力手段は、前記所定異常が発生している状況において動作電力

の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合に前記所定異常が発生している場合には遊技機の外部に前記特定出力を行うことを特徴とする特徴αＤＡ１又はαＤＡ２に記載の遊技機。

【１２１４０】

特徴αＤＡ３によれば、所定異常が発生している状況においては動作電力の供給が再開される度に遊技機の外部に特定出力を行うことが可能となる。これにより、所定異常が発生していることを遊技ホールの管理者に認識させ易くなる。

【１２１４１】

特徴αＤＡ４．前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とすることを特徴とする特徴αＤＡ１乃至αＤＡ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１４２】

特徴αＤＡ４によれば、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されるため、所定異常が発生しているにも関わらず遊技が開始されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２１４３】

特徴αＤＡ５．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（第６５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８２０１～ステップＳ８２０６の処理を実行する機能、第６７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能、第７４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ１０１～ステップＳＡ１０６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ４に記載の遊技機。

【１２１４４】

特徴αＤＡ５によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【１２１４５】

特徴αＤＡ６．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（第６５実施形態ではステップＳ８２０１、第６７実施形態ではステップＳ８９０１、第７４実施形態ではステップＳＡ１０２）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＡ５に記載の遊技機。

【１２１４６】

特徴αＤＡ６によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１２１４７】

特徴αＤＡ７．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴αＤＡ４乃至αＤＡ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１４８】

特徴αＤＡ７によれば、所定異常が発生していることで所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【１２１４９】

特徴αＤＡ８．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１５の処理を実行する機能）と、

前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３にお

けるステップＳＢ１１４にて肯定判定をする機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６１４にて肯定判定をする機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７１７にて肯定判定をする機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ４乃至αＤＡ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１５０】

特徴αＤＡ８によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生している場合には設定値に関しても異常が発生している可能性がある。これに対して、上記特徴αＤＡ１の構成を備え、所定の記憶領域に記憶された情報に関して所定異常が発生していることを特定した場合には動作電力の供給開始時の処理の実行内容が所定異常の発生していない場合とは異なる実行内容となるため、設定値に関して異常が発生している可能性があるにも関わらず通常通りに処理が進行してしまわないようにすることが可能となる。また、所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて遊技機の外部に特定出力が行われるため、設定値に関して異常が発生している可能性があることに対処するように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１２１５１】

特徴αＤＡ９．前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、前記設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ１２１の処理を実行する機能、第８３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ６２１の処理を実行する機能、第８４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ７２８の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ８に記載の遊技機。

【１２１５２】

特徴αＤＡ９によれば、所定異常が発生していることが特定された場合には設定可能状況を発生させるべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるため、所定異常となった場合には設定値の設定を行うように遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１２１５３】

特徴αＤＡ１０．前記規制手段は、前記所定監視手段により前記所定異常が発生していることが特定されたことに基づいて、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とするものであり、

本遊技機は、前記設定可能状況が発生したことに基づいて前記規制状態を解除する手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３０３の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＡ８又はαＤＡ９に記載の遊技機。

【１２１５４】

特徴αＤＡ１０によれば、所定異常が発生している状況の解除に際して使用対象の設定値の新たな設定を行わせることが可能となる。

【１２１５５】

なお、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８

、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２１５６】

＜特徴αＤＢ群＞

特徴αＤＢ１．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理を開始する手段（第８１実施形態ではステップＳＢ１０１～ステップＳＢ１２２、第８３実施形態ではステップＳＢ６０１～ステップＳＢ６２２、第８４実施形態ではステップＳＢ７０１～ステップＳＢ７２９、第８５実施形態ではステップＳＢ８０１～ステップＳＢ８１８及びステップＳＢ８２３～ステップＳＢ８２６、第８６実施形態ではステップＳＣ１０１～ステップＳＣ１２０及びステップＳＣ１２５～ステップＳＣ１２８）と、

定期的に起動される割込み処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における第１タイマ割込み処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理又は設定確認用処理を実行する機能）と、

前記動作電力の供給開始時の処理において前記所定の設定関連処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定する許可設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ２０１又はステップＳＢ３０１の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２１５７】

特徴αＤＢ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、設定値に関する所定の設定関連処理は動作電力の供給開始時の処理の一部の処理として実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２１５８】

この場合に、動作電力の供給開始時の処理において所定の設定関連処理が実行される場合に割込み処理の実行が禁止されている状態から許可される状態となる。つまり、動作電力の供給開始時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止する一方、所定の設定関連処理においては割込み処理が割り込んで起動され得ることとなる。動作電力の供給開始

時の処理においては基本的に割込み処理の実行を禁止することで動作電力の供給開始時の処理が完了するまでに要する時間を短縮することが可能となる。その一方、所定の設定関連処理では設定値に関する処理が実行されるため処理が完了するまでに要する時間が長くなることが想定され、このような所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行を許可することで処理の実行態様を好適なものとすることが可能となる。

【１２１５９】

特徴αＤＢ２．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理において終了契機操作が行われたことに基づいて当該所定の設定関連処理を終了させることを特徴とする特徴αＤＢ１に記載の遊技機。

【１２１６０】

特徴αＤＢ２によれば、所定の設定関連処理は終了契機操作が行われるまで継続されるため、処理が完了するまでに要する時間が長くなり易い。この場合に、上記特徴αＤＢ１の構成を備え、所定の設定関連処理が実行されている状況においては割込み処理の実行が許可されるため、処理の実行態様を好適なものとすることが可能となる。

【１２１６１】

特徴αＤＢ３．前記所定の設定関連処理が終了する場合に前記割込み処理の実行が許可されている状態から前記割込み処理の実行が禁止される状態に設定する禁止設定手段（第８１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ２０６又はステップＳＢ３１２の処理を実行する機能、第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１６の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＢ１又はαＤＢ２に記載の遊技機。

【１２１６２】

特徴αＤＢ３によれば、所定の設定関連処理が終了する場合には割込み処理の実行が再度禁止される。これにより、動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において割込み処理の実行が許可される期間を、所定の設定関連処理が実行されている期間に制限することが可能となる。

【１２１６３】

特徴αＤＢ４．前記割込み処理に停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＢ１乃至αＤＢ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２１６４】

特徴αＤＢ４によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であっても停電監視処理が実行されるため、所定の設定関連処理が完了するまでに要する時間が長くなり得る構成であったとしても、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１２１６５】

特徴αＤＢ５．前記割込み処理に遊技の進行を制御するために実行される進行対応処理（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０７～ステップＳ８９２０）が含まれており、
前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理は実行される一方、前記進行対応処理は実行されることはなく、
前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後において前記割込み処理が割り込んで起動された場合、前記停電監視処理及び前記進行対応処理の両方が実行され得ることを特徴とする特徴αＤＢ４に記載の遊技機。

【１２１６６】

特徴αＤＢ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況において停電の発生の監視を定期的に行う構成において、所定の設定関連処理が実行されている状況において割込み処理が割り込んで起動されたとしても遊技の進行を制御するための進行対応処理が実行されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２１６７】

特徴αＤＢ６．前記設定関連実行手段は、
動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として前記使用対象となる設定値が変更され得る変更可能処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記所定の設定関連処理として、前記使用対象となる設定値が報知されるようにするための設定報知処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、を備え、
前記許可設定手段は、前記動作電力の供給開始時の処理において前記変更可能処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理において前記設定報知処理が実行される場合に前記割込み処理の実行が禁止されている状態から前記割込み処理の実行が許可される状態に設定するものであることを特徴とする特徴αＤＢ１乃至αＤＢ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１６８】
特徴αＤＢ６によれば、使用対象となる設定値を変更するためには動作電力の供給が開始される場合に第１設定関連操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、動作電力の供給が開始される場合に第２設定関連操作を行うことで使用対象の設定値が報知されるため、遊技ホールの管理者は必要に応じて使用対象の設定値を確認することが可能となる。
【１２１６９】
なお、特徴αＤＢ１～αＤＢ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２１７０】
上記特徴ｚ群、上記特徴αＤＡ群及び上記特徴αＤＢ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２１７１】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、

遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２１７２】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２１７３】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給が開始された場合における処理が好適に行われる必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２１７４】

＜特徴αＤＣ群＞

特徴αＤＣ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、
前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２１７５】

特徴αＤＣ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【１２１７６】

特徴αＤＣ２．前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合であっても前記所定の設定関連処理が実行される場合には前記規制状態としないことを特徴とする特徴αＤＣ１に記載の遊技機。

【１２１７７】

特徴αＤＣ２によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２１７８】

特徴αＤＣ３．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行す

る手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＣ１又はαＤＣ２に記載の遊技機。
【１２１７９】
特徴αＤＣ３によれば、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。
【１２１８０】
特徴αＤＣ４．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＣ３に記載の遊技機。
【１２１８１】
特徴αＤＣ４によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。
【１２１８２】
特徴αＤＣ５．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１８３】
特徴αＤＣ５によれば、所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。
【１２１８４】
特徴αＤＣ６．前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１８５】
特徴αＤＣ６によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。
【１２１８６】
特徴αＤＣ７．前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合であっても特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１８７】
特徴αＤＣ７によれば、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２１８８】
特徴αＤＣ８．前記設定関連実行手段は、動作電力の供給が開始される場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記所定の設定関連処理を実行することを特徴とする特徴αＤＣ７に記載の遊技機。
【１２１８９】
特徴αＤＣ８によれば、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２１９０】
特徴αＤＣ９．前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リ

セットボタン６８ｃの押圧操作）が行われていることとを含み、
前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、前記他の所定操作が行われていなくても前記設定キー挿入部が前記所定対応状態であることに基づいて前記規制状態としないことを特徴とする特徴αＤＣ８に記載の遊技機。
【１２１９１】
特徴αＤＣ９によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかったとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源のＯＮ操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２１９２】
特徴αＤＣ１０．動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記設定値に関する別関連処理を実行する別関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＣ９に記載の遊技機。
【１２１９３】
特徴αＤＣ１０によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても動作電力の供給の再開に際して別関連処理を実行させるための操作を行うことで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２１９４】
特徴αＤＣ１１．前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記他の所定操作が行われていない状況で前記設定キー挿入部が前記所定対応状態とされたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴αＤＣ１０に記載の遊技機。
【１２１９５】
特徴αＤＣ１１によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。
【１２１９６】
特徴αＤＣ１２．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、
前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴αＤＣ１１に記載の遊技機。
【１２１９７】
特徴αＤＣ１２によれば、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合、その後の動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を報知するための処理よりも使用対象となる設定値を変更するための処理の実行を優先させることが可能となる。
【１２１９８】
特徴αＤＣ１３．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であることを特徴とする特徴αＤＣ１乃至αＤＣ１２のいずれか１に記載の遊技機。
【１２１９９】
特徴αＤＣ１３によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させ

るための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。

【１２２００】

なお、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２０１】

＜特徴αＤＤ群＞

特徴αＤＤ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の別関連処理を実行する別関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される規制状態とする規制手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、を備え、

当該規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。

【１２２０２】
特徴αＤＤ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。
【１２２０３】
また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２０４】
また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して所定関連操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されない。これにより、設定値に関連する処理を実行させるための操作が行われた場合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２０５】
特徴αＤＤ２．前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始される場合に前記所定関連操作が行われたことに基づいて、前記別関連処理が実行されることなく前記所定の設定関連処理が実行されることを特徴とする特徴αＤＤ１に記載の遊技機。
【１２２０６】
特徴αＤＤ２によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合において動作電力の供給が再開される場合に別関連処理を実行させるための操作が行われた場合には別関連処理ではなく所定の設定関連処理が実行される。これにより、所定の設定関連処理の実行を優先させることが可能となる。
【１２２０７】
特徴αＤＤ３．前記特定関連操作には、設定キー挿入部（設定キー挿入部６８ａ）が設定キーにより所定対応状態（ＯＮ操作された状態）とされていることと、他の所定操作（リセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われていることとを含み、
前記所定関連操作には、前記設定キー挿入部が前記設定キーにより前記所定対応状態とされていることを含み、前記他の所定操作が行われていることを含まないことを特徴とする特徴αＤＤ２に記載の遊技機。
【１２２０８】
特徴αＤＤ３によれば、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われていなかったとしても設定キー挿入部が所定対応状態とされていることで、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。これにより、所定の設定関連処理の実行途中で動作電力の供給が停止された場合において設定キー挿入部は所定対応状態であるものの他の所定操作を行うことなく電源のＯＮ操作を行った場合であっても所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２０９】
特徴αＤＤ４．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理であり、
前記別関連処理は、前記使用対象となる設定値を報知するための処理であることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２１０】
特徴αＤＤ４によれば、使用対象となる設定値を変更するための処理の途中で動作電力の

供給が停止された場合にはその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、設定値の変更が完了していない状況であるにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。また、使用対象となる設定値を変更している途中で動作電力の供給が停止された場合には動作電力の供給の再開に際して、使用対象となる設定値を変更することを可能とする処理が実行されるようにするための操作が行われた場合だけではなく、使用対象となる設定値を報知するための処理が実行されるようにするための操作が行われた場合にも所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。

【１２２１１】

特徴αＤＤ５．前記規制状態であっても前記所定進行処理とは異なる非規制処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０１～ステップＳ８９０５の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２１２】

特徴αＤＤ５によれば、所定進行処理の実行が規制されている状況であっても非規制処理は実行されるようにすることが可能となる。これにより、規制状態であっても必要な処理の実行を担保することが可能となる。

【１２２１３】

特徴αＤＤ６．前記非規制処理には、停電の発生を監視するための停電監視処理（ステップＳ８９０１）が含まれていることを特徴とする特徴αＤＤ５に記載の遊技機。

【１２２１４】

特徴αＤＤ６によれば、規制状態であっても停電監視処理が実行されるため、規制状態において停電が発生した場合にそれに対して適切に対処することが可能となる。

【１２２１５】

特徴αＤＤ７．前記規制手段は、前記規制状態である状況において動作電力の供給が停止されたとしても動作電力の供給が再開された場合には前記規制状態となるようにすることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２１６】

特徴αＤＤ７によれば、所定進行処理の実行が規制された状態が動作電力の供給を停止させただけでは解除されないようにすることが可能となる。

【１２２１７】

特徴αＤＤ８．前記規制状態となったことに基づいて、前記所定の設定関連処理が実行される状況とすべきことを遊技者に認識可能とさせる報知が実行されるようにする手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８２５の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１２７の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＤ１乃至αＤＤ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２１８】

特徴αＤＤ８によれば、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合には所定の設定関連処理を再度実行すべきことを遊技ホールの管理者に促すことが可能となる。

【１２２１９】

特徴αＤＤ９．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に特定関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作及びリセットボタン６８ｃの押圧操作）が行われたことに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（主側ＣＰＵ６３における設定値更新処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が開始された場合に、遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規

制される規制状態とする規制手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８０８にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１０８及びステップＳＣ１１６にて肯定判定をする機能）と、を備え、
前記特定関連操作には、第１関連操作（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）と第２関連操作（リセットボタン６８ｃの押圧操作）とを含み、
前記規制手段は、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記特定関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであって、前記所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合であってもその後に動作電力の供給が開始された場合に前記第１関連操作及び前記第２関連操作のうち前記第１関連操作が行われたことに基づいて前記規制状態としないものであることを特徴とする遊技機。
【１２２２０】
特徴αＤＤ９によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理を完了する前に動作電力の供給が停止された場合においてその後に動作電力の供給が再開された場合に遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制される。これにより、所定の設定関連処理が完了していないにも関わらず遊技を進行させるための所定進行処理が実行されてしまわなようにすることが可能となる。
【１２２２１】
また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して特定関連操作が行われることで所定進行処理の実行が規制されない。これにより、動作電力の供給の再開に際して所定の設定関連処理が実行される場合にまで遊技を進行させるための所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２２２】
また、所定の設定関連処理が完了する前に動作電力の供給が停止された場合であっても、動作電力の供給の再開に際して第１関連操作が行われていれば所定進行処理の実行が規制されない。これにより、所定の設定関連処理を実行させるための一部の操作が行われた場合には所定進行処理の実行が規制されてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２２３】
なお、特徴αＤＤ１～αＤＤ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１

～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２２４】

＜特徴αＤＥ群＞

特徴αＤＥ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、

前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１０の処理を実行する機能）と、

当該操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていないことが特定された場合に記憶状態が非操作対応状態となり、前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていることが特定された場合に記憶状態が操作対応状態となる操作対応記憶手段（ＯＦＦ確認フラグ３６１）と、

前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で、前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、

本遊技機は、前記設定可能状況が開始される場合又は前記設定可能状況が開始された場合に前記操作対応記憶手段の記憶状態を前記操作対応状態に設定する状態設定手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０１の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２２５】

特徴αＤＥ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能となる設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われた状態で電源のＯＮ操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。また、設定可能状況においては操作対応記憶手段の記憶状態が非操作対応状態である状況で所定対応操作手段が操作されていることが特定されたことに基づいて選択対象となる設定値が変更されるため、所定対応操作手段の１回の操作に対して選択対象となる設定値の変更が複数回発生してしまわないようにすることが可能となる。

【１２２２６】

この場合に、設定可能状況が開始される場合又は設定可能状況が開始された場合に操作対応記憶手段の記憶状態が操作対応状態に設定される。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【１２２２７】
特徴αＤＥ２．前記状況発生手段は、前記所定対応操作手段の操作を検知する手段の検知状態が操作検知状態である場合、前記操作対応記憶手段の記憶状態に関係なく前記所定対応操作手段が操作されていると特定することを特徴とする特徴αＤＥ１に記載の遊技機。
【１２２２８】
特徴αＤＥ２によれば、特定関連操作が行われたか否かの特定に際しては所定対応操作手段が操作されていない状態から操作された状態に切り換わったか否かを特定するのではなく、所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する構成であるため、設定可能状況を発生させるか否かを特定するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【１２２２９】
特徴αＤＥ３．前記使用対象となっている設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段（設定参照用エリア３４１）と、
前記選択対象となっている設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段（設定更新用エリア３４２）と、を備え、
前記選択対象変更手段は、前記設定可能状況において前記操作対応記憶手段の記憶状態が前記非操作対応状態である状況で前記操作特定手段により前記所定対応操作手段が操作されていることが特定されたことに基づいて、前記選択対象となっている設定値が変更されるように前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報を変更するものであり、
前記状況発生手段は、前記設定可能状況において前記終了契機が発生した場合に前記選択対応記憶手段に記憶されている前記選択対応情報に対応する情報を前記設定対応情報として前記設定対応記憶手段に記憶させることにより、前記設定可能状況において選択対象となっていた設定値を使用対象として設定するものであることを特徴とする特徴αＤＥ１又はαＤＥ２に記載の遊技機。
【１２２３０】
特徴αＤＥ３によれば、使用対象の設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶手段と、設定可能状況において変更途中の設定値に対応する選択対応情報を記憶する選択対応記憶手段とが設けられていることにより、設定可能状況が開始される前に設定されていた設定値の情報を記憶保持しながら、設定可能状況において設定値を変更することが可能となる。
【１２２３１】
特徴αＤＥ４．前記設定可能状況において前記選択対象となっている設定値の表示が所定の表示手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）にて行われるようにする手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＡ８０１～ステップＳＡ８０３の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＥ１乃至αＤＥ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２３２】
特徴αＤＥ４によれば、設定可能状況において変更途中の設定値を確認しながら設定値の変更操作を行うことが可能となる。
【１２２３３】
特徴αＤＥ５．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定されている設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始される場合に所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われたことに基づいて前記使用対象となる設定値の変更を行うことが可能な設定可能状況（設定値更新処理が実行される状況）となるようにする状況発生手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ８１２にて肯定判定をする機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１３にて肯定判定をする機能）と、
前記所定対応操作手段が操作されているか否かを特定する操作特定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１０の処理を実行する機能）と、
前記設定可能状況において前記所定対応操作手段が操作されていることが前記操作特定手段により特定されたことに基づいて、選択対象となる設定値を変更させる選択対象変更手

段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９１４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記設定可能状況において終了契機が発生した場合に前記選択対象となっている設定値が前記使用対象となる設定値である構成であり、
本遊技機は、前記設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における前記所定対応操作手段の操作が、前記設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにする手段（第８５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ９０１の処理を実行する機能、第８６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２３４】

特徴αＤＥ５によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。また、使用対象となる設定値を変更することが可能となる設定可能状況を生じさせるためには所定対応操作手段の操作を含む特定関連操作が行われた状態で電源のＯＮ操作を行う必要があるため、使用対象となる設定値を不正に変更しようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。また、設定可能状況を生じさせるために操作される所定対応操作手段が操作されたことに基づいて選択対象の設定値が変更されるため、設定値を変更するために必要な操作手段の数を抑えることが可能となる。

【１２２３５】

この場合に、設定可能状況を発生させるための動作電力の供給が開始される場合における所定対応操作手段の操作が、設定可能状況において選択対象となる設定値の変更の契機となる操作として扱われないようにされる。これにより、設定可能状況を生じさせるための所定対応操作手段の操作が設定可能状況の開始後においても継続された場合に、その所定対応操作手段の操作によって選択対象となる設定値の変更が発生してしまわないようにすることが可能となる。

【１２２３６】

なお、特徴αＤＥ１～αＤＥ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２３７】

上記特徴αＤＣ群、上記特徴αＤＤ群及び上記特徴αＤＥ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２２３８】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２２３９】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２２４０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２２４１】

＜特徴αＤＦ群＞

特徴αＤＦ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、所定の記憶領域（第８７実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする遊技機。

【１２２４２】

特徴αＤＦ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、所定の記憶領域が初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２２４３】

特徴αＤＦ２．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行

する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＦ１に記載の遊技機。
【１２２４４】
特徴αＤＦ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されることにより、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、使用対象となる設定値の新たな設定が行われた場合及び使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２４５】
特徴αＤＦ３．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
前記表示記憶領域は前記別初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴αＤＦ２に記載の遊技機。
【１２２４６】
特徴αＤＦ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象となる設定値の新たな設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象となる設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象となる設定値の新たな設定が行われる場合及び所定の初期化条件が成立した場合のいずれであっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２４７】
特徴αＤＦ４．前記特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況において、前記表示記憶領域及び前記所定の記憶領域にバックアップ電力を供給する手段（電源・発射制御装置７８）を備えていることを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２４８】
特徴αＤＦ４によれば、表示記憶領域及び所定の記憶領域が情報の記憶保持のために動作電力の供給が必要な構成であっても、特定表示制御手段に動作電力が供給されていない状況においては表示記憶領域及び所定の記憶領域にはバックアップ電力が供給されるため、特定表示手段に動作電力が供給されていない状況であってもこれら表示記憶領域及び所定

の記憶領域において情報を記憶保持することが可能となる。
【１２２４９】
特徴αＤＦ５．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、
前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２５０】
特徴αＤＦ５によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＦ１に記載された構成を備えていることにより動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化手段により初期化されたとしても特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２５１】
特徴αＤＦ６．前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されることで前記特典付与情報が当該所定の記憶領域から消去される場合であっても、前記表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴αＤＦ５に記載の遊技機。
【１２２５２】
特徴αＤＦ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化された場合には特典付与情報が所定の記憶領域から消去されることにより、動作電力の供給が停止される前に特典付与情報が所定の記憶領域に記憶されていたとしても動作電力の供給が再開された場合には当該特典付与情報が消去された状態において遊技を開始させることが可能となる。この場合に、このように特典付与情報が所定の記憶領域から消去される場合であっても、特定表示手段に表示を行わせるための表示データが設定される表示記憶領域は初期化手段により初期化されない。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることを優先させることが可能となる。
【１２２５３】
特徴αＤＦ７．前記特定表示手段として、第１特定表示手段（特図表示部３７ａ）と、第２特定表示手段（普図表示部３８ａ）と、を備え、
前記表示記憶領域として、第１表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１）と、第２表示記憶領域（第３表示データバッファ２７３）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、
前記第１表示記憶領域に表示データを設定する第１表示データ設定手段（特図表示部３７ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記第２表示記憶領域に表示データを設定する第２表示データ設定手段（普図表示部３８ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定表示制御手段は、
前記第１表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第１特定表示手段を表示制御する第１特定表示制御手段（特図表示部３７ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、
前記第２表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記第２特定表示手段を表示制御する第２特定表示制御手段（普図表示部３８ａに関して主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１表示記憶領域及び前記第２表示記憶領域は前記初期化手段により初期化されないことを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２５４】
特徴αＤＦ７によれば、第１特定表示手段及び第２特定表示手段のいずれについても動作電力の供給が開始された場合における表示内容を、所定の記憶領域が初期化手段により初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれであっても動作電力の供給が停止される前における表示内容とすることが可能となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が第１特定表示手段及び第２特定表示手段のいずれの表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２５５】
特徴αＤＦ８．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合、前記動作電力の供給開始時の処理が終了した後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＦ１乃至αＤＦ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２５６】
特徴αＤＦ８によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２２５７】
特徴αＤＦ９．動作電力の供給が開始されたことに基づいて、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定することが可能な設定可能状況となるようにする状況発生手段（第８７実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定可能状況が発生する場合又は前記設定可能状況が発生した後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
前記設定可能状況は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＦ８に記載の遊技機。
【１２２５８】
特徴αＤＦ９によれば、設定可能状況が発生する場合及び発生しない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２２５９】
なお、特徴αＤＦ１～αＤＦ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ

１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２６０】

＜特徴αＤＧ群＞

特徴αＤＧ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第８８実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、を備え、

前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合のいずれにおいても前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ５０２、ステップＳＣ５０３、ステップＳＣ５０７及びステップＳＣ５１０の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２６１】

特徴αＤＧ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２２６２】

特徴αＤＧ２．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行

する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＧ１に記載の遊技機。
【１２２６３】
特徴αＤＧ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２６４】
特徴αＤＧ３．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＧ２に記載の遊技機。
【１２２６５】
特徴αＤＧ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合、設定値の新たな設定が行われなかった場合、所定の初期化条件が成立した場合及び所定の初期化条件が成立しなかった場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２６６】
特徴αＤＧ４．前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部３８ａにおける変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴αＤＧ１乃至αＤＧ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２６７】
特徴αＤＧ４によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。
【１２２６８】

特徴αＤＧ５．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、
前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＧ１乃至αＤＧ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２２６９】

特徴αＤＧ５によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＧ１に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２２７０】

特徴αＤＧ６．前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、
前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴αＤＧ５に記載の遊技機。

【１２２７１】

特徴αＤＧ６によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

【１２２７２】

特徴αＤＧ７．前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、
前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データを設定しないことを特徴とする特徴αＤＧ５又はαＤＧ６に記載の遊技機。

【１２２７３】
特徴αＤＧ７によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示手段の表示を開始することが可能となる。
【１２２７４】
特徴αＤＧ８．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＧ１乃至αＤＧ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２７５】
特徴αＤＧ８によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２７６】
特徴αＤＧ９．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＧ８に記載の遊技機。
【１２２７７】
特徴αＤＧ９によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２２７８】
特徴αＤＧ１０．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＧ９に記載の遊技機。
【１２２７９】
特徴αＤＧ１０によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２２８０】
なお、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８

、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２２８１】

＜特徴αＤＨ群＞

特徴αＤＨ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（第８７～第８９実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能、第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８７～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となることを特徴とする遊技機。

【１２２８２】

特徴αＤＨ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われたこと及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われなかった所定状況であることの区別を不可とする表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２２８３】

特徴αＤＨ２．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示

データを設定する表示データ設定手段（第８８～第８９実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能、第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能）と、
前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、前記特定表示手段に特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（第８８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ５０２、ステップＳＣ５０３、ステップＳＣ５０７及びステップＳＣ５１０の処理を実行する機能、第８９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ６０２及びステップＳＣ６０３の処理を実行する機能、第９０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行する機能、第９１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行する機能、第９２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５、ステップＳＤ１０９、ステップＳＤ１１０、ステップＳＤ１１３及びステップＳＤ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２２８４】

特徴αＤＨ２によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において使用対象となる設定値の設定が行われることにより、使用対象となる設定値の設定を行うためには動作電力の供給を新たに開始させる必要が生じることとなり、使用対象となる設定値の設定を不正に行うとしてもそれが行いづらくなる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２２８５】

特徴αＤＨ３．動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＨ２に記載の遊技機。

【１２２８６】

特徴αＤＨ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定

値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。
【１２２８７】
特徴αＤＨ４．前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＨ２又はαＤＨ３に記載の遊技機。
【１２２８８】
特徴αＤＨ４によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２８９】
特徴αＤＨ５．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、
前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＨ２乃至αＤＨ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２９０】
特徴αＤＨ５によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＨ１に記載された構成を備えていることにより、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２９１】
特徴αＤＨ６．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＨ５に記載の遊技機。
【１２２９２】
特徴αＤＨ６によれば、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても使用対象となる設

定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２９３】
特徴αＤＨ７．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＨ６に記載の遊技機。
【１２２９４】
遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴αＤＨ７によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の設定が行われない所定状況の場合のいずれにおいても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、使用対象となる設定値の設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２２９５】
特徴αＤＨ８．前記特定対応表示データは複数種類存在しており、
前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＨ２乃至αＤＨ７のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２９６】
特徴αＤＨ８によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。
【１２２９７】
特徴αＤＨ９．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＨ２乃至αＤＨ８のいずれか１に記載の遊技機。
【１２２９８】
特徴αＤＨ９によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１２２９９】
特徴αＤＨ１０．前記設定手段は動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記使用対象となる設定値の設定を行うものであり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＨ９に記載の遊技機。
【１２３００】
特徴αＤＨ１０によれば、使用対象となる設定値の設定が行われた場合及び使用対象となる設定値の設定が行われなかった場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２３０１】
特徴αＤＨ１１．動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、
前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８８～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭ

クリア処理を実行する機能）を備え、
当該別初期化手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において前記所定の記憶領域を初期化するものであり、
前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＨ９又はαＤＨ１０に記載の遊技機。

【１２３０２】
特徴αＤＨ１１によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれにおいても、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定及び所定の記憶領域の初期化のうちいずれが行われたのかを区別できないようにすることが可能となる。また、使用対象の設定値の設定が行われた場合及び所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における特定対応表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１２３０３】
なお、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２３０４】
＜特徴αＤＩ群＞
特徴αＤＩ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、
遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報

（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を所定の記憶領域（第８９～第９２実施形態におけるクリア対象エリア３７１）に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、
決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に設定する表示データ設定手段（第８９実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能、第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能）と、
前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第８９～第９２実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記結果対応の表示データとして利用される特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定する対応設定手段（第８９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ６０２及びステップＳＣ６０３の処理を実行する機能、第９０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行する機能、第９１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行する機能、第９２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５、ステップＳＤ１０９、ステップＳＤ１１０、ステップＳＤ１１３及びステップＳＤ１１４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２３０５】
特徴αＤＩ１によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。また、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２３０６】
特徴αＤＩ２．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＩ１に記載の遊技機。

【１２３０７】
特徴αＤＩ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合であっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２３０８】
特徴αＤＩ３．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合にも前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＩ２に記載の遊技機。
【１２３０９】
特徴αＤＩ３によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、使用対象の設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データが表示記憶領域に設定される。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立することで所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段の決定結果を報知する場合に表示される表示内容となる。よって、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２３１０】
特徴αＤＩ４．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＩ１乃至αＤＩ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３１１】
遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴αＤＩ４によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２３１２】
特徴αＤＩ５．前記特定対応表示データは複数種類存在しており、
前記対応設定手段は、複数種類の前記特定対応表示データの中から使用対象となった前記特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定することを特徴とする特徴αＤＩ１乃至αＤＩ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３１３】
特徴αＤＩ５によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の特定対応表示の表示内容を多様化させることが可能となる。
【１２３１４】
特徴αＤＩ６．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、前記表示記憶領域に前記特定対応表示データが設定された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＩ１乃至αＤＩ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３１５】
特徴αＤＩ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１２３１６】
特徴αＤＩ７．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＩ６に記載の遊技機。
【１２３１７】
特徴αＤＩ７によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２３１８】
特徴αＤＩ８．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８９～第９２実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＩ７に記載の遊技機。
【１２３１９】
特徴αＤＩ８によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２３２０】
なお、特徴αＤＩ１～αＤＩ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ

１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２３２１】

＜特徴αＤＪ群＞

特徴αＤＪ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に表示データを設定する表示データ設定手段（第９０～第９２実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ７１７の処理を実行する機能、第９３実施形態であれば主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、

前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第９０～第９３実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設定手段（第９０実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ８０２～ステップＳＣ８０５の処理を実行する機能、第９１実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ９０２～ステップＳＣ９０５の処理を実行する機能、第９２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ１０２～ステップＳＤ１０５、ステップＳＤ１０９、ステップＳＤ１１０、ステップＳＤ１１３及びステップＳＤ１１４の処理を実行する機能、第９３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定対応表示は複数種類存在していることを特徴とする遊技機。

【１２３２２】

特徴αＤＪ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在している。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

【１２３２３】

特徴αＤＪ２．前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合に前記特定表示手段に前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定するものであり、
前記特定対応表示データが複数種類存在していることを特徴とする特徴αＤＪ１に記載の遊技機。

【１２３２４】

特徴αＤＪ２によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示データのうちのいずれかの特定対応表示データを表示記憶領域に設定することで特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、予め定められた複数種類の特定対応表示データのうち１種類の特定対応表示データを選択して表示記憶領域に設定するだけで特定表示手段にて特定対応表示を行わせることが可能となるため、複数種類の特定対応表示のうちの１種類の特定対応表示を特定表示手段に行わせるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１２３２５】

特徴αＤＪ３．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を前記所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記表示データ設定手段は、決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を前記表示記憶領域に設定し、
前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにするものであり、
前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データとして利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＪ２に記載の遊技機。

【１２３２６】

特徴αＤＪ３によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、付与決定手段の決定結果を報知するために利用される結果対応の表示データを利用して動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、表示データの容量の増大化を抑制しながら、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。

【１２３２７】

特徴αＤＪ４．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データであることを特徴とする特徴αＤＪ３に記載の遊技機。

【１２３２８】

遊技ホールの閉店時には付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容が特定表示手段にて表示された状況で遊技機の電源が遮断されることが普通である。この場合に、特徴αＤＪ４によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定の記憶領域が初期化されたとしても、特定表示手段の表示内容が付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定されたことに対応する表示内容となる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定で

きないようにすることが可能となる。
【１２３２９】
特徴αＤＪ５．前記特定対応表示データは、前記結果対応の表示データのうち、前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与しないと決定された場合に利用される表示データ、及び前記付与決定手段において遊技者に前記特典を付与すると決定された場合に利用される表示データの両方を含むことを特徴とする特徴αＤＪ３に記載の遊技機。
【１２３３０】
特徴αＤＪ５によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合、付与決定手段において遊技者に特典を付与しないと決定された場合における表示及び付与決定手段において遊技者に特典を付与すると決定された場合における表示のいずれかが特定対応表示として特定表示手段にて行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、その表示内容が動作電力の供給が停止される前に表示されていた表示内容であると当該遊技者に認識させることが可能となり、所定の記憶領域が初期化されたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２３３１】
特徴αＤＪ６．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＪ１乃至αＤＪ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３３２】
特徴αＤＪ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。
【１２３３３】
特徴αＤＪ７．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、
前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴αＤＪ６に記載の遊技機。
【１２３３４】
特徴αＤＪ７によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであって

も特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２３３５】

特徴αＤＪ８．前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合においても前記特定表示手段の表示内容を前記特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴αＤＪ１乃至αＤＪ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３３６】

特徴αＤＪ８によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化された場合及び初期化されなかった場合のいずれにおいても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、初期化手段による所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２３３７】

特徴αＤＪ９．前記対応設定手段は、所定規制状況（遊技回の実行中、開閉実行モードの実行中、普図表示部３８ａにおける変動表示回の実行中、普電開放状態の実行中）において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴αＤＪ８に記載の遊技機。

【１２３３８】

特徴αＤＪ９によれば、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、所定規制状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、動作電力の供給が停止された場合における特定表示手段の表示内容から当該特定表示手段の表示を開始させることが可能となる。

【１２３３９】

特徴αＤＪ１０．前記特定表示制御手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記対応設定手段は、前記特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴αＤＪ８又はαＤＪ９に記載の遊技機。

【１２３４０】

特徴αＤＪ１０によれば、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特定表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特定表示手段における絵柄の変動表示を再開させることが可能となる。

【１２３４１】

特徴αＤＪ１１．前記特典付与手段は、前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されている場合、前記特定表示手段にて前記特典が付与されることに対応する表示が行われた後に前記特典を付与するものであり、
前記対応設定手段は、前記特典付与手段により前記特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化されなかった場合、前記特定対応表示を行わせるための特定対応表示データを前記表示記憶領域に設定しないことを特徴とする特徴αＤＪ８乃至αＤＪ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３４２】
特徴αＤＪ１１によれば、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には表示記憶領域に特定対応表示データが設定されないため、表示記憶領域には動作電力の供給が停止された場合における表示データがそのまま記憶保持されることとなる。これにより、特典が付与されている状況において動作電力の供給が停止された場合であってその後に動作電力の供給が開始された場合において所定の記憶領域が初期化されなかった場合には、特典が付与されている状況に対応する表示内容から特定表示手段の表示を開始することが可能となる。
【１２３４３】
特徴αＤＪ１２．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＪ１乃至αＤＪ１１のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３４４】
特徴αＤＪ１２によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１２３４５】
特徴αＤＪ１３．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、
前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＪ１２に記載の遊技機。
【１２３４６】
特徴αＤＪ１３によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２３４７】
特徴αＤＪ１４．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９０～第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＪ１３に記載の遊技機。
【１２３４８】
特徴αＤＪ１４によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定

表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２３４９】
なお、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２３５０】
＜特徴αＤＫ群＞
特徴αＤＫ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、
遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を所定の記憶領域（第９３実施形態におけるクリア対象エリア３７１）に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、
前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、
決定結果の表示タイミングとなった場合に前記付与決定手段の決定結果に対応する結果対応の表示データ（ステップＳ５０７又はステップＳ５０９に選択された表示データ）を表示記憶領域（第１表示データバッファ２７１、第３表示データバッファ２７３）に設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）と、
前記表示記憶領域に記憶された前記結果対応の表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御することで、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにする特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始されたことに基づいて、前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域（第９３実施形態におけるクリア対象エリア３７１）を初期化する初期化手段（第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合における前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにする対応設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ２０２～ステップＳＤ２１７の処理を実行す

る機能）と、を備え、
前記特定対応表示は複数種類存在しており、
複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれていることを特徴とする遊技機。
【１２３５１】
特徴αＤＫ１によれば、動作電力の供給が開始されたことに基づいて所定の記憶領域が初期化されることにより所定の記憶領域が初期化された状況で遊技が開始されるようにすることが可能となる。この場合に、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が特定対応表示となる。そして、当該特定対応表示は複数種類存在しているとともに、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容が含まれている。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなる。よって、動作電力の供給が開始された場合に特定表示手段の表示内容を確認したとしても、所定の記憶領域の初期化が行われたか否かを特定しづらくさせることが可能となる。
【１２３５２】
特徴αＤＫ２．複数種類の前記特定対応表示には、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容と、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択されない表示内容とが含まれていることを特徴とする特徴αＤＫ１に記載の遊技機。
【１２３５３】
特徴αＤＫ２によれば、複数種類の特定対応表示には付与決定手段の決定結果に対応する表示として選択され得る表示内容及び選択されない表示内容の両方が含まれているため、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となる。
【１２３５４】
特徴αＤＫ３．前記特定表示手段は複数の発光部を有しており、
前記対応設定手段は、前記複数の発光部のそれぞれについて個別に点灯状態とするか否かの抽選処理（ステップＳＤ２０４、ステップＳＤ２１２）を実行し、前記複数の発光部のそれぞれに対する当該抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示データを前記表示記憶領域に設定することで前記特定対応表示が行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＫ１又はαＤＫ２に記載の遊技機。
【１２３５５】
特徴αＤＫ３によれば、特定表示手段における複数の発光部のそれぞれについて点灯状態とするか否かの抽選処理が実行され、それら抽選処理の結果に対応する点灯パターンの表示内容が、所定の記憶領域が初期化された場合における特定対応表示として特定表示手段に表示される。これにより、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を多様化することが可能となるとともに、所定の記憶領域が初期化された場合における特定表示手段の表示内容を不規則なものとすることが可能となる。
【１２３５６】
特徴αＤＫ４．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化することを特徴とする特徴αＤＫ１乃至αＤＫ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３５７】
特徴αＤＫ４によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、使用対象の設定値の新たな設定に付随して

所定の記憶領域が初期化された場合には複数種類の特定対応表示のうちのいずれかの特定対応表示が特定表示手段にて行われる。これにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合における特定表示手段の表示内容が多様化されることとなり、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、使用対象の設定値の新たな設定が行われたか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２３５８】

特徴αＤＫ５．動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われない場合であっても前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第９３実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

前記対応設定手段は、動作電力の供給が開始された場合に前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合及び動作電力の供給が開始された場合に前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた場合のいずれにおいても前記特定表示手段の表示内容を特定対応表示となるようにすることを特徴とする特徴αＤＫ４に記載の遊技機。

【１２３５９】

特徴αＤＫ５によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には設定値の設定が行われない場合であっても所定の記憶領域が初期化されるため、設定値の新たな設定が行われない状況であっても所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、設定値の新たな設定が行われた場合及び所定の初期化条件が成立して所定の記憶領域が初期化された場合のいずれであっても特定表示手段にて特定対応表示が行われる。これにより、動作電力の供給が開始された場合に遊技者が特定表示手段の表示内容を確認したとしても、設定値の新たな設定が行われたか否か及び所定の初期化条件が成立したか否かを特定できないようにすることが可能となる。

【１２３６０】

特徴αＤＫ６．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記特定表示手段にて前記特定対応表示が行われる場合、当該特定対応表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＫ１乃至αＤＫ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３６１】

特徴αＤＫ６によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定対応表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。

【１２３６２】

特徴αＤＫ７．動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理が実行される構成であって、前記初期化手段による前記所定の記憶領域を初期化する処理は前記動作電力の供給開始時の処理に含まれる構成であり、

前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記動作電力の供給開始時の処理が実行された後に前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＫ６に記載の遊技機。

【１２３６３】

特徴αＤＫ７によれば、所定の記憶領域が初期化手段により初期化される場合及び初期化されない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。

【１２３６４】

特徴αＤＫ８．動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第８８実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行

する機能）を備え、
前記初期化手段は、前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記所定の記憶領域を初期化する構成であり、
前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定は前記動作電力の供給開始時の処理が実行されている状況において発生することを特徴とする特徴αＤＫ７に記載の遊技機。
【１２３６５】
特徴αＤＫ８によれば、使用対象の設定値の新たな設定が行われる場合及び行われない場合のいずれであっても、動作電力の供給開始時の処理が終了した後のタイミングで特定表示手段における表示が開始されるようにすることが可能となる。
【１２３６６】
なお、特徴αＤＫ１～αＤＫ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２３６７】
上記特徴αＤＦ群、上記特徴αＤＧ群、上記特徴αＤＨ群、上記特徴αＤＩ群、上記特徴αＤＪ群及び上記特徴αＤＫ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２３６８】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１２３６９】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理

が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２３７０】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、動作電力の供給開始時の動作を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２３７１】

＜特徴αＤＬ群＞

特徴αＤＬ１．特定表示手段（特図表示部３７ａ、普図表示部３８ａ）と、

当該特定表示手段を表示制御する特定表示制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＣ４１２～ステップＳＣ４１４の処理を実行する機能）と、

動作電力の供給が開始されたことに基づいて発生した設定可能状況において、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（第９４～第９５実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＣ２１６の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われたこと、及び動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことの一方である示唆対象状況となったことに基づいて、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様（特図用の第２表示振分テーブル３９２を参照する態様、普図用の第２表示振分テーブル３９４を参照する態様）で決定する態様決定手段（第９４実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ４０２～ステップＳＤ４１１の処理を実行する機能、第９５実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ５０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２３７２】

特徴αＤＬ１によれば、動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容を確認することで、使用対象となる設定値の新たな設定が行われたこと、又は使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上若しくはそれまでの設定値の有利度よりも高くなったことを予測することが可能となる。これにより、特定表示手段の表示内容を利用して設定値に関する予測を遊技者に行わせることが可能となり、遊技の興趣向上を図ることが可能となる。

【１２３７３】

特徴αＤＬ２．前記態様決定手段は、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度以上となる設定値又は動作電力の供給が停止される前における前記設定値よりも有利となる設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定し、動作電力の供給が停止される前における前記設定値の有利度よりも低い設定値が前記使用対象となる設定値として前記設定手段により設定されたことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様（特図用の第１表示振分テーブル３９１を参照する態様、普図用の第１表示振分テーブル３９３を参照する態様）で決定することを特徴とする特徴αＤＬ１に記載の遊技機。

【１２３７４】

特徴αＤＬ２によれば、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなった場合には示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定されるとともに、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値よりも低くなった場合には非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示

手段の表示内容が決定される。これにより、使用対象となる設定値の有利度がそれまでの設定値の有利度以上又はそれまでの設定値の有利度よりも高くなったか否かの予測を行い易くなる。

【１２３７５】

特徴αＤＬ３．前記態様決定手段は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定が行われなかったことに基づいて動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を前記非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴αＤＬ２に記載の遊技機。

【１２３７６】

特徴αＤＬ３によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった場合にも非示唆対象状況に対応する決定態様で動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が決定されるため、非示唆対象状況に対応する決定態様で特定表示手段の表示内容が決定された場合にその状況が使用対象となる設定値の新たな設定が行われなかった状況なのか、それとも使用対象となる設定値の有利度がそれまでよりも低くなった状況なのかを特定できないようにすることが可能となる。

【１２３７７】

特徴αＤＬ４．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況である場合には前記示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３７８】

特徴αＤＬ４によれば、示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

【１２３７９】

特徴αＤＬ５．前記態様決定手段は、前記示唆対象状況ではない場合である非示唆対象状況である場合には当該非示唆対象状況に対応する抽選態様により前記特定表示手段の表示内容を抽選により決定することを特徴とする特徴αＤＬ４に記載の遊技機。

【１２３８０】

特徴αＤＬ５によれば、非示唆対象状況における特定表示手段の表示内容を多様化させることが可能となる。これにより、特定表示手段を確認したとしても、非示唆対象状況であるか否かを明確には特定できないようにすることが可能となる。

【１２３８１】

特徴αＤＬ６．前記示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容及び前記非示唆対象状況に対応する抽選態様による前記特定表示手段の表示内容の抽選にて選択され得る表示内容のいずれにも共通表示内容（特図用の第１～第３初期表示、普図用の第１～第３初期表示）が存在しており、当該共通表示内容の選択確率が前記示唆対象状況に対応する抽選態様の場合と前記非示唆対象状況に対応する抽選態様の場合とで相違していることを特徴とする特徴αＤＬ５に記載の遊技機。

【１２３８２】

特徴αＤＬ６によれば、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであっても特定表示手段にて共通表示内容の表示が行われるため、示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを明確には特定できないようにすることが可能となる。その一方、共通表示内容の選択確率は示唆対象状況である場合と非示唆対象状況である場合とで相違しているため、特定表示手段の表示内容から示唆対象状況及び非示唆対象状況のいずれであるのかを予測させることが可能となる。

【１２３８３】

特徴αＤＬ７．表示記憶領域に表示データを設定する表示データ設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９１５の処理を実行する機能）を備え、

前記特定表示制御手段は、前記表示記憶領域に記憶された前記表示データに対応する表示が行われるように前記特定表示手段を表示制御するものであり、

前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われる場合又は前記設定手段による前記使用対象の設定値の設定が行われた後に前記表示記憶領域を含む所定の記憶領域を初期化する初期化手段（第９４～第９５実施形態における主側ＣＰＵ６３の第２ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３８４】

特徴αＤＬ７によれば、動作電力の供給が開始された場合に使用対象の設定値の設定が行われる場合又は行われた場合に付随して所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象の設定値の新たな設定が行われた場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、上記特徴αＤＬ１の構成を備えていることにより、所定の記憶領域の初期化に伴って表示記憶領域が初期化される状況を利用して、特定表示手段の表示内容により示唆対象状況であるか否かを予測させることが可能となる。

【１２３８５】

特徴αＤＬ８．動作電力の供給が開始された場合に所定の初期化条件が成立した場合（主側ＲＡＭ６５に関する情報異常が発生しておらずさらに設定更新表示フラグ及び遊技停止フラグに「１」がセットされていない状況で「ＲＡＭクリア操作」が行われた場合）、前記所定の記憶領域を初期化する別初期化手段（第９４～第９５実施形態における主側ＣＰＵ６３の第１ＲＡＭクリア処理を実行する機能）を備え、

前記態様決定手段は、前記別初期化手段により前記所定の記憶領域が初期化された場合、動作電力の供給が開始された場合における前記特定表示手段の表示内容を非示唆対象状況に対応する決定態様で決定することを特徴とする特徴αＤＬ７に記載の遊技機。

【１２３８６】

特徴αＤＬ８によれば、動作電力の供給が開始された場合において所定の初期化条件が成立した場合には所定の記憶領域が初期化されるため、所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。この場合に、別初期化手段により所定の記憶領域が初期化される場合には動作電力の供給が開始された場合における特定表示手段の表示内容が非示唆対象状況に対応する決定態様で決定されるため、示唆対象状況であるか否かの予測を行い易くなる。

【１２３８７】

特徴αＤＬ９．遊技者に特典を付与するか否かを決定し、遊技者に特典を付与する場合には特典付与情報（大当たり結果の種類に対応したフラグにセットされる「１」の情報）を所定の記憶領域に記憶させる付与決定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０８の処理を実行する機能）と、

前記所定の記憶領域に前記特典付与情報が記憶されていることに基づいて遊技者に特典（開閉実行モード）を付与する特典付与手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ４０８～ステップＳ４１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定表示制御手段は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２３８８】

特徴αＤＬ９によれば、遊技者に特典を付与するか否かの決定結果に対応する表示が特定表示手段にて行われることにより遊技者は特定表示手段に注目することとなる。この場合に、上記特徴αＤＬ１の構成を備えていることにより特定表示手段を利用して上記のような優れた効果を奏することが可能となる。

【１２３８９】

特徴αＤＬ１０．前記示唆対象状況に対応する決定態様で決定された前記特定表示手段の表示内容は、前記付与決定手段の決定結果に対応する表示が前記特定表示手段にて行われる場合には表示されない表示内容であることを特徴とする特徴αＤＬ９に記載の遊技機。

【１２３９０】

特徴αＤＬ１０によれば、示唆対象状況に対応する決定態様で決定された表示内容を、付

与決定手段の決定結果に対応する表示内容と区別することが可能となる。
【１２３９１】
特徴αＤＬ１１．前記特定表示制御手段は、動作電力の供給が開始された場合において前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が前記特定表示手段にて行われる場合、前記態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われた状態で前記特定表示手段の表示を開始させることを特徴とする特徴αＤＬ１乃至αＤＬ１０のいずれか１に記載の遊技機。
【１２３９２】
特徴αＤＬ１１によれば、動作電力の供給が開始された場合において態様決定手段により決定された表示内容による表示が行われる前に動作電力の供給が停止された場合における表示内容の表示が特定表示手段にて行われてしまわないようにすることが可能となる。
【１２３９３】
なお、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２３９４】
上記特徴αＤＬ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２３９５】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１２３９６】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が

開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２３９７】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技の興趣向上を図る必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２３９８】

＜特徴αＤＭ群＞

特徴αＤＭ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態を対応動作状態とする対応動作制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４、ステップＳＥ３０５、ステップＳＥ３０８及びステップＳＥ３０９の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０４及びステップＳＥ６０７の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能、第９９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ９０４及びステップＳＥ９０７の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１、６ＤＲ表示部４８３及び小当たり表示部４８４を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２３９９】

特徴αＤＭ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては遊技機前方から視認可能となる所定領域の状態が対応動作状態となる。これにより、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されている状況であるか否かを容易に把握することが可能となる。

【１２４００】

特徴αＤＭ２．遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に設けられた所定動作手段（第９７実施形態では普図表示部４２３ａ、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９、第９９実施形態では第１特図表示部４２５及び第２特図表示部４２６）を備え、

前記対応動作制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定動作手段の動作状態を遊技が実行されている場合には発生しない動作状態とすることで前記所定領域の状態を前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴αＤＭ１に記載の遊技機。

【１２４０１】

特徴αＤＭ２によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定動作手段の動作状態が、遊技が実行されている場合には発生しない動作状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【１２４０２】

特徴αＤＭ３．遊技機前方から視認可能となる前記所定領域に複数の所定動作手段（第９６実施形態では第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６及び特別表示部４２９、第９７実施形態では普図表示部４２３ａ、普図保留表示部４２３ｂ、第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６、第１特図保留表示部４２７、第２特図保留表示部４２８及び特別表示部４２９、第９８実施形態では特電入賞装置４１６、第１特図表示部４２５及び第

２特図表示部４２６、第１００実施形態では１５ＤＲ表示部４８１、６ＤＲ表示部４８３及び小当たり表示部４８４）を含み、
前記対応動作制御手段は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態とすることを特徴とする特徴αＤＭ１又はαＤＭ２に記載の遊技機。
【１２４０３】
特徴αＤＭ３によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。
【１２４０４】
特徴αＤＭ４．前記対応動作状態は、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せのうち遊技が実行されている場合には発生しない組合せの動作状態であることを特徴とする特徴αＤＭ３に記載の遊技機。
【１２４０５】
特徴αＤＭ４によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを遊技が実行されている場合には発生しない組合せとすることで所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が実行される。これにより、遊技が実行されている場合に動作する複数の所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。
【１２４０６】
特徴αＤＭ５．前記複数の所定動作手段の前記対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態である一方、それら個別動作状態は遊技が実行されている場合に同時に発生しない動作状態であることを特徴とする特徴αＤＭ４に記載の遊技機。
【１２４０７】
特徴αＤＭ５によれば、複数の所定動作手段の対応動作状態におけるそれぞれの個別動作状態は遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態であることにより、遊技が実行されている場合に発生し得る動作状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。
【１２４０８】
特徴αＤＭ６．前記複数の所定動作手段のうち第１所定動作手段は表示手段であり、第２所定動作手段は可動手段であることを特徴とする特徴αＤＭ３乃至αＤＭ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４０９】
特徴αＤＭ６によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの個別動作状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。
【１２４１０】
特徴αＤＭ７．前記対応動作制御手段は、
前記所定の設定関連処理として第１設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第１対応動作状態とする第１対応動作制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４及びステップＳＥ３０５の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０４の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１及び小当たり表示部４８４を表示制御する機能）と、
前記所定の設定関連処理として第２設定関連処理が実行されている状況において、前記複数の所定動作手段の動作状態の組合せを前記対応動作状態として第２対応動作状態とする第２対応動作制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０８

及びステップＳＥ３０９の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０７の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１及び６ＤＲ表示部４８３を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする特徴αＤＭ３乃至αＤＭ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４１１】

特徴αＤＭ７によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して第１設定関連処理が実行されている状況であることの報知及び第２設定関連処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。

【１２４１２】

特徴αＤＭ８．前記第１設定関連処理は前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理であり、

前記第２設定関連処理は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＭ７に記載の遊技機。

【１２４１３】

特徴αＤＭ８によれば、複数の所定動作手段の動作状態の組合せを利用して使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況であることの報知、及び使用対象となる設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることの報知のそれぞれを実行することが可能となる。

【１２４１４】

なお、特徴αＤＭ１～αＤＭ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４１５】

＜特徴αＤＮ群＞

特徴αＤＮ１．遊技が実行されている状況において第１期間（遊技回）を生じさせる第１期間発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８１５及びステップＳＤ８１６の処理を実行する機能）と、

前記第１期間において第１期間対応状態（絵柄の変動表示が行われる状態）となるように

第１所定動作手段（第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６）を制御する第１所定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７０６の処理を実行する機能）と、遊技が実行されている状況において第２期間（開閉実行モード）を生じさせる第２期間発生手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を実行する機能）と、
前記第２期間において第２期間対応状態（開放状態）となるように第２所定動作手段（特電入賞装置４１６）を制御する第２所定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、
前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、前記第１所定動作手段が前記第１期間対応状態となり、前記第２所定動作手段が前記第２期間対応状態となるようにする対応動作制御手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２４１６】

特徴αＤＮ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において第１所定動作手段が第１期間対応状態となる第１期間が発生し得るとともに第２所定動作手段が第２期間対応状態となる第２期間が発生し得る構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１所定動作手段が第１期間対応状態となるとともに第２所定動作手段が第２期間対応状態となる。これにより、遊技が実行されている場合に動作する第１所定動作手段及び第２所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【１２４１７】

また、遊技が実行されている場合に発生し得る第１期間対応状態及び第２期間対応状態を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。また、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には第１所定動作手段及び第２所定動作手段の両方に対して不正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２４１８】

特徴αＤＮ２．前記第２期間発生手段は、前記第１期間の後に前記第２期間を生じさせることを特徴とする特徴αＤＮ１に記載の遊技機。

【１２４１９】

特徴αＤＮ２によれば、遊技が行われている状況においては第１期間の後に第２期間が生じるため、第１所定動作手段が第１期間対応状態となるとともに第２所定動作手段が第２期間対応状態となった場合、遊技が行われている状況とは異なる特別な状況であるという認識を遊技ホールの管理者に与えることが可能となる。これにより、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１２４２０】

特徴αＤＮ３．前記第１所定動作手段及び前記第２所定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴αＤＮ１又はαＤＮ２に記載の遊技機。

【１２４２１】

特徴αＤＮ３によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの期間対応状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【１２４２２】

特徴αＤＮ４．前記第１期間の後に前記第２期間を生じさせるか否かを決定するための期間抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）を備え、
前記第１所定動作制御手段は、前記第１期間において前記第１所定動作手段を前記第１期間対応状態とした後に前記期間抽選の結果が報知されるようにし、
前記第２所定動作制御手段は、前記期間抽選の結果が前記第２期間を生じさせる結果であった場合であって前記第１期間が終了した後に前記第２期間対応状態となるように前記第２所定動作手段を制御することを特徴とする特徴αＤＮ１乃至αＤＮ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４２３】
特徴αＤＮ４によれば、期間抽選の結果を報知するための第１所定動作手段及び期間抽選の結果が当選結果であった場合に第２期間対応状態となる第２所定動作手段を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。
【１２４２４】
特徴αＤＮ５．前記第１所定動作手段は絵柄を変動表示する絵柄表示手段（第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６）であり、
前記第２所定動作手段は開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、
前記第１所定動作制御手段は、前記第１期間において前記絵柄の変動表示を行わせることにより前記絵柄表示手段を前記第１期間対応状態とするものであり、
前記第２所定動作制御手段は、前記第２期間において前記開放状態とすることにより前記可変入球手段を前記第２期間対応状態とするものであることを特徴とする特徴αＤＮ４に記載の遊技機。
【１２４２５】
特徴αＤＮ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては絵柄表示手段にて絵柄の変動表示が実行されている状況において可変入球手段が開放状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１２４２６】
特徴αＤＮ６．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＮ１乃至αＤＮ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４２７】
特徴αＤＮ６によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【１２４２８】
なお、特徴αＤＮ１～αＤＮ６の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～

ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４２９】

＜特徴αＤＯ群＞

特徴αＤＯ１．遊技が実行されている状況において所定の表示を行う所定の表示手段（第１特図表示部４２５、第２特図表示部４２６）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段を利用して行われるようにする実行報知制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４及びステップＳＥ３０８の処理を実行する機能、第９７実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ６０４及びステップＳＥ６０７の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４及びステップＳＥ７０７の処理を実行する機能、第９９実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ９０４及びステップＳＥ９０７の処理を実行する機能、第１００実施形態では主側ＣＰＵ６３における１５ＤＲ表示部４８１を表示制御する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２４３０】

特徴αＤＯ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況において所定の表示を行う所定の表示手段を備えた構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては当該所定の表示手段を利用して所定の設定関連処理が実行されていることの報知が実行される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を所定の表示手段を利用して行うことが可能となる。

【１２４３１】

特徴αＤＯ２．前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が前記所定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＯ１に記載の遊技機。

【１２４３２】

特徴αＤＯ２によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて遊技が実行されている状況においては発生しない特定表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを所定の表示手段の表示内容から明確に把握することが可能となる。

【１２４３３】

特徴αＤＯ３．遊技が実行されている状況において特定の表示を行う特定の表示手段（第６４及び第９７実施形態では特別表示部４２９、第１００実施形態では６ＤＲ表示部４８３及び小当たり表示部４８４）を備え、

前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、当該所定の設定関連処理が実行されていることの報知が前記所定の表示手段及び前記特定の表示手段にて行われるようにすることを特徴とする特徴αＤＯ１又はαＤＯ２に記載の遊技機。

【１２４３４】

特徴αＤＯ３によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする場合には所定の表示手段及び特定の表示手段の両方に対して不正を施す必要がある。よって、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を不正に行わせようとする行為を行いづらくさせることが可能となる。

【１２４３５】

特徴αＤＯ４．前記所定の表示手段及び前記特定の表示手段は遊技機前方から視認可能な所定範囲（特図ユニット４２２）に集約されていることを特徴とする特徴αＤＯ３に記載の遊技機。

【１２４３６】

特徴αＤＯ４によれば、所定の表示手段の表示内容及び特定の表示手段の表示内容の組合せを利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることの報知が実行される構成において、それら表示内容の確認を行い易くさせることが可能となる。

【１２４３７】

特徴αＤＯ５．前記実行報知制御手段は、前記設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況において、前記所定の表示手段にて所定対応表示を行わせ、前記特定の表示手段にて特定対応表示を行わせるものであり、

前記所定の表示手段における前記所定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において発生し得る表示内容であり、

前記所定の表示手段における前記所定対応表示及び前記特定の表示手段における前記特定対応表示は遊技が実行されている状況において同時に発生しないことを特徴とする特徴αＤＯ３又はαＤＯ４に記載の遊技機。

【１２４３８】

特徴αＤＯ５によれば、、遊技が実行されている場合に発生し得る所定の表示手段における所定対応表示及び特定の表示手段における特定対応表示を利用して所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知を実行することが可能となる。

【１２４３９】

特徴αＤＯ６．所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）と、

絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記所定の表示手段を表示制御する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７０６の処理を実行する機能）と、

前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果が前記所定の表示手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において状態対応表示が行われるように前記特定の表示手段を表示制御する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０３及びステップＳＥ１１５の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定対応表示は前記絵柄の変動表示であり、前記特定対応表示は前記状態対応表示であることを特徴とする特徴αＤＯ５に記載の遊技機。

【１２４４０】

特徴αＤＯ６によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては所定の表示手段にて絵柄の変動表示が行われている状況において特定の表示手段にて所定遊技状態で

あることを示す状態対応表示が行われる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１２４４１】

特徴αＤＯ７．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＯ１乃至αＤＯ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４４２】

特徴αＤＯ７によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。

【１２４４３】

なお、特徴αＤＯ１～αＤＯ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４４４】

＜特徴αＤＰ群＞

特徴αＤＰ１．遊技が実行されている状況において第１特定動作手段（第９６実施形態では特別表示部４２９、第９８実施形態では特電入賞装置４１６）が第１対応状態となるようにする第１対応状態実行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０３及びステップＳＥ１１５の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能）と、

遊技が実行されている状況において前記第１特定動作手段が前記第１対応状態となる場合には第２特定動作手段（第９６実施形態では特別表示部４２９及び第２特図表示部４２６、第９８実施形態では特別表示部４２９）が第２対応状態となるようにする第２対応状態実行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７０６の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０３及びステップＳＥ１１５の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理（設定値更新処理、設定確認用処理）が実行されている状況において、前記第１特定動作手段が前記第１対応状態となり、前記第２特定動作手段が前記第２対応状態とは異なる状態となるようにする特定対応制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ３０４、ステップＳＥ３０５、ステップＳＥ３０８及びステップＳＥ３０９の処理を実行する機能、第９８実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＥ７０４、ステップＳＥ７０７、ステップＳＥ８０２及びステップＳＥ８１６の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２４４５】

特徴αＤＰ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、遊技が実行されている状況においては第１特定動作手段が第１対応状態となる場合には第２特定動作手段が第２対応状態となる構成において、設定値に関する所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が第１対応状態となるのに対して第２特定動作手段が第２対応状態とは異なる状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となるとともに、この報知を第１特定動作手段及び第２特定動作手段を利用して行うことが可能となる。

【１２４４６】

特徴αＤＰ２．前記第１特定動作手段及び前記第２特定動作手段のうち一方は表示手段であり他方は可動手段であることを特徴とする特徴αＤＰ１に記載の遊技機。

【１２４４７】

特徴αＤＰ２によれば、表示手段と可動手段とのそれぞれの状態の組合せにより所定の設定関連処理が実行されている状況であることを示す報知が行われるため、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを把握し易くなる。

【１２４４８】

特徴αＤＰ３．前記第２特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、
前記第２対応状態は、前記第２特定動作手段が開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる状態であり、
前記第１特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第１対応状態となることで前記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段（特別表示部４２９）であり、
前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記第２特定動作手段を前記閉鎖状態に維持させることを特徴とする特徴αＤＰ１又はαＤＰ２に記載の遊技機。

【１２４４９】

特徴αＤＰ３によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段にて所定遊技状態であることを示す表示が行われているにも関わらず第２特定動作手段は閉鎖状態に維持される。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。

【１２４５０】

特徴αＤＰ４．前記第１特定動作手段は、所定遊技状態において開放状態と閉鎖状態との間で切り換えられる可変入球手段（特電入賞装置４１６）であり、
前記第１対応状態は、前記開放状態であり、
前記第２特定動作手段は、前記所定遊技状態において前記第２対応状態となることで前記所定遊技状態であることを示す表示が行われる表示手段（特別表示部４２９）であることを特徴とする特徴αＤＰ１又はαＤＰ２に記載の遊技機。

【１２４５１】

特徴αＤＰ４によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段においては所定遊技状態であることを示す表示が行われない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状

況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１２４５２】
特徴αＤＰ５．前記特定対応制御手段は、前記所定の設定関連処理が実行されている状況において前記第２特定動作手段を非表示状態とすることを特徴とする特徴αＤＰ４に記載の遊技機。
【１２４５３】
特徴αＤＰ５によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段は所定遊技状態であることを示す表示が行わないだけではなく非表示状態となる。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１２４５４】
特徴αＤＰ６．所定遊技状態に遊技状態を移行させるか否かを決定するための移行抽選を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ８０３の処理を実行する機能）を備え、
前記第２対応状態実行手段は、絵柄の変動表示が開始された後に前記移行抽選の抽選結果に対応する停止結果が表示されるように前記第２特定動作手段を表示制御するものであり、
本遊技機は、前記移行抽選の抽選結果が前記所定遊技状態への移行に対応する結果であった場合であってそれに対応する前記停止結果である移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示された後に前記所定遊技状態に遊技状態を移行させる手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ９０４及びステップＳＥ１１６の処理を実行する機能）を備え、
前記第１対応状態実行手段は、前記所定遊技状態において前記第１特定動作手段を開放状態と閉鎖状態との間で切り換えるものであり、
前記第１対応状態は、前記開放状態であり、
前記第２対応状態は、前記移行停止結果が前記第２特定動作手段にて表示されている状態であることを特徴とする特徴αＤＰ１又はαＤＰ２に記載の遊技機。
【１２４５５】
特徴αＤＰ６によれば、所定の設定関連処理が実行されている状況においては第１特定動作手段が開放状態となっているにも関わらず第２特定動作手段においては移行停止結果が表示されない。これにより、所定の設定関連処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に明確に認識させることが可能となる。
【１２４５６】
特徴αＤＰ７．前記所定の設定関連処理は、前記設定手段による前記使用対象となる設定値の設定を可能とする処理、又は現状の前記設定値が報知されるようにするための処理であることを特徴とする特徴αＤＰ１乃至αＤＰ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４５７】
特徴αＤＰ７によれば、既に説明したような優れた効果を奏しながら、使用対象となる設定値の設定を可能とする処理が実行されている状況又は現状の設定値が報知されるようにするための処理が実行されている状況であることを遊技ホールの管理者に認識させることが可能となる。
【１２４５８】
なお、特徴αＤＰ１～αＤＰ７の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３

、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４５９】

＜特徴αＤＱ群＞

特徴αＤＱ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてのステップＳＤ７０１の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０１の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＤ８０３の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０８～ステップＳＦ１１０及びステップＳＦ２０８～ステップＳＦ２１０の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第１当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第１移行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＤ８０５～ステップＳＤ８０７、ステップＳＤ９０４及びステップＳＥ２０２～ステップＳＥ２０８の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第２当選結果（小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第２移行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＤ８０９～ステップＳＤ８１１及びステップＳＤ９１５の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を実

行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記複数段階の設定値のうち第１設定値（例えば「設定１」）よりも第２設定値（例えば「設定６」）の方が前記所定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１特定数多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記所定移行判定において前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２特定数少ない構成であり、
前記第２特定数は前記第１特定数以上であることを特徴とする遊技機。
【１２４６０】
特徴αＤＱ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果又は第２当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第１当選結果又は第２当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第１当選結果となった場合と第２当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。
【１２４６１】
この場合に、第１設定値と第２設定値との間における所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第２当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、所定移行判定にて第１当選結果となる確率を第１設定値と第２設定値との間で変動させることが可能となる。
【１２４６２】
特徴αＤＱ２．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＱ１に記載の遊技機。
【１２４６３】
特徴αＤＱ２によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第２当選結果となる確率に影響を与えないようしながら所定移行判定にて第１当選結果となる確率を変動させることが可能となる。
【１２４６４】
特徴αＤＱ３．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴αＤＱ１又はαＤＱ２に記載の遊技機。
【１２４６５】
特徴αＤＱ３によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第１当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。
【１２４６６】
特徴αＤＱ４．前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４６７】

特徴αＤＱ４によれば、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて外れ結果となる確率については複数段階の設定値間で大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。

【１２４６８】

特徴αＤＱ５．前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が０個であることを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４６９】

特徴αＤＱ５によれば、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が０個となる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況において当該第１当選結果となる確率を極力高くすることが可能となる。

【１２４７０】

特徴αＤＱ６．前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記遊技モードが前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が１個以上であることを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２４７１】

特徴αＤＱ６によれば、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が１個以上となる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【１２４７２】

特徴αＤＱ７．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、

前記第２移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第２当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モー

ドを継続させるものであり、
前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記特定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の前記設定値の相違による変動分が、前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＱ１乃至αＤＱ６のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４７３】
特徴αＤＱ７によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても、第２当選結果となる確率に影響を与えないようしながら、第１当選結果となる確率を各設定値の間で変動させることが可能となる。
【１２４７４】
特徴αＤＱ８．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が同一であることを特徴とする特徴αＤＱ７に記載の遊技機。
【１２４７５】
特徴αＤＱ８によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においもて、複数段階の設定値の全てにおいて第２当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように特定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とした構成であっても、特定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、特定移行判定にて第１当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。
【１２４７６】
特徴αＤＱ９．前記特定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多いことを特徴とする特徴αＤＱ７又はαＤＱ８に記載の遊技機。
【１２４７７】
特徴αＤＱ９によれば、特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が各設定値のいずれであっても最も多い構成において、特定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の各設定値の変動分が特定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分により吸収される。これにより、特定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を特定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成であっても、特定移行判定にて外れ結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。
【１２４７８】
なお、特徴αＤＱ１～αＤＱ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ

１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２４７９】

＜特徴αＤＲ群＞

特徴αＤＲ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてのステップＳＤ７０１の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０１の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＤ８０３の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＤ７１０～ステップＳＤ７１２の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０８～ステップＳＦ１１０及びステップＳＦ２０８～ステップＳＦ２１０の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第１当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させる第１移行手段（第９６実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＤ８０５～ステップＳＤ８０７、ステップＳＤ９０４及びステップＳＥ２０２～ステップＳＥ２０８の処理を実行する機能、第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第１当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、

前記複数段階の設定値のうち第１設定値（例えば「設定１」）よりも第２設定値（例えば「設定６」）の方が前記所定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１所定数多い構成であり、

前記第１当選結果とは異なる所定対象結果（外れ結果）であると前記所定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第１設定値及び前記第２設定値のそれぞれにおいて最も多い構成であり、

前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記所定移行判定において前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２所定数少ない構成であり、

前記第２所定数は前記第１所定数以上であることを特徴とする遊技機。

【１２４８０】

特徴αＤＲ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果となることで可変入球手段が開放

状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第１当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。

【１２４８１】

この場合に、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が第１設定値及び第２設定値のいずれであっても最も多い構成において、所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の第１設定値と第２設定値との間での変動分が、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて所定対象対象となる確率の変動分で吸収する構成であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにすることが可能となる。よって、所定移行判定において第１当選結果が選択される確率から設定値の予測を可能としながらも、当該第１当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる所定対象結果が選択される確率からは設定値の予測を行いづらくさせることが可能となる。

【１２４８２】

特徴αＤＲ２．前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、

前記複数段階の設定値の全てにおいて前記所定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＲ１に記載の遊技機。

【１２４８３】

特徴αＤＲ２によれば、複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い所定対象結果の相対的に小さな確率の変動によって、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

【１２４８４】

特徴αＤＲ３．前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況であっても、前記所定移行判定にて前記所定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が最も多いことを特徴とする特徴αＤＲ１又はαＤＲ２に記載の遊技機。

【１２４８５】

特徴αＤＲ３によれば、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果であると判定される更新数値情報の数が最も多くなる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況であっても、所定移行判定にて所定対象結果となる確率については確率の大きな変動を生じさせないようにしながら、所定移行判定にて所定対象結果となる確率の変動分により所定移行判定にて第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。

【１２４８６】

特徴αＤＲ４．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、

当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させるものであり、
前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第１当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、
前記第１設定値及び前記第２設定値のそれぞれにおける前記特定移行判定において最も選択される確率が高い抽選結果ではない抽選結果として特定対象結果（外れ結果）が存在しており、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１特定数多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２特定数少ない構成であり、
前記第２特定数は第１特定数以上であることを特徴とする特徴αＤＲ１乃至αＤＲ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４８７】
特徴αＤＲ４によれば、特定移行判定においては最も高い選択確率ではない特定対象結果の確率の変動分により、特定移行判定において第１当選結果となる各設定値の確率の変動分が吸収される。これにより、特定移行判定においては第１当選結果の選択確率及び特定対象結果の選択確率のそれぞれを利用して遊技者は設定値を推測することが可能となる。
【１２４８８】
特徴αＤＲ５．前記特定対象結果は前記所定対象結果であることを特徴とする特徴αＤＲ４に記載の遊技機。
【１２４８９】
特徴αＤＲ５によれば、所定移行判定においては所定対象結果の選択確率によっては設定値の推測を行いづらくする一方、特定移行判定においては所定対象結果の選択確率によって設定値の推測を行い易くさせることが可能となる。
【１２４９０】
特徴αＤＲ６．前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定対象結果が前記特定移行判定にて選択される確率が最も高い抽選結果ではない構成であり、
前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＲ４又はαＤＲ５に記載の遊技機。
【１２４９１】
特徴αＤＲ６によれば、複数段階の設定値の全てにおいて特定対象結果の相対的に大きな確率の変動によって、特定移行判定にて第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。
【１２４９２】
特徴αＤＲ７．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させるものであり、
前記特定移行判定の結果として、前記所定遊技状態への移行が発生しない外れ結果及び前記第１当選結果以外にも別の当選結果が存在しており、
前記第１当選結果とは異なる特定対象結果（小当たり結果）であると前記特定移行判定にて判定される前記更新数値情報の数は、前記第１設定値及び前記第２設定値のそれぞれに

おいて最も多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数が第１特定数多い構成であり、
前記第１設定値よりも前記第２設定値の方が前記特定移行判定において前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数が第２特定数少ない構成であり、
前記第２特定数は第１特定数以上である構成であり、
前記所定対象結果と前記特定対象結果とは異なることを特徴とする特徴αＤＲ１乃至αＤＲ３のいずれか１に記載の遊技機。
【１２４９３】
特徴αＤＲ７によれば、所定移行判定と特定移行判定とで選択確率が最も高い抽選結果が異なる構成であっても、所定移行判定及び特定移行判定のそれぞれにおいて最も選択確率が高い抽選結果の選択確率の変動分によって、第１当選結果の選択確率の各設定値の間での変動分が吸収される。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれにおいても第１当選結果が選択される確率から設定値の推測を可能としながらも、当該第１当選結果の確率の変動に応じて確率が変動することとなる抽選結果が選択される確率からは設定値の推測を行いづらくさせることが可能となる。
【１２４９４】
特徴αＤＲ８．前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のいずれであっても最も多い構成であり、
前記複数段階の設定値の全てにおいて前記特定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分が前記特定移行判定にて前記特定対象結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収されていることを特徴とする特徴αＤＲ７に記載の遊技機。
【１２４９５】
特徴αＤＲ８によれば、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても複数段階の設定値の全てにおいて最も選択確率が高い抽選結果の相対的に小さな確率の変動によって、第１当選結果となる確率の変動分を吸収することが可能となる。
【１２４９６】
なお、特徴αＤＲ１～αＤＲ８の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による

相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２４９７】
＜特徴αＤＳ群＞
特徴αＤＳ１．更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、
所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、
前記所定移行判定の結果が第１当選結果（第１０２実施形態における第２特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行を可能とする第１移行手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、
遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、
前記高確率モードである状況で前記所定移行判定にて前記第１当選結果であると判定される前記更新数値情報の数の前記複数段階の設定値の間における変動分が前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数の変動分により吸収される構成であり、
前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も高い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において、前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が１個以上となるように、前記複数段階の設定値のうち前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が最も低い設定値である状況であって前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記外れ結果であると判定される前記更新数値情報の数が設定されていることを特徴とする遊技機。
【１２４９８】
特徴αＤＳ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果となることで所定遊技状態への移行が可能となるため、遊技者は第１当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。
【１２４９９】
この場合に、高確率モードである状況で所定移行判定にて第１当選結果であると判定される更新数値情報の数の複数段階の設定値の間における変動分が所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数の変動分によって吸収される。そして、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況である最高設定値であって高確率モードである状況において、所定移行判定にて外れ結果であると判定される更新数値情報の数が１個以上となる。これにより、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値における変動分を所定移行判定にて外れ結果となる確率の変動分で吸収する構成において、上記のように所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況であっても所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。
【１２５００】

特徴αＤＳ２．前記所定移行判定の結果が第２当選結果（第１０２実施形態における第２特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第２移行手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を実行する機能）を備え、
前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は前記複数段階の設定値の間において同一であることを特徴とする特徴αＤＳ１に記載の遊技機。

【１２５０１】
特徴αＤＳ２によれば、複数段階の設定値の全てにおいて所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とすることが可能となる。また、このように所定移行判定にて第２当選結果となる確率を一定とした構成であっても、所定移行判定にて第１当選結果となる確率の各設定値の変動分は外れ結果となる確率の変動分により吸収されるため、所定移行判定にて第１当選結果となる確率を設定値に応じた確率とすることが可能となる。

【１２５０２】
特徴αＤＳ３．前記所定移行判定の結果が第２当選結果（第１０２実施形態における第２特図側の保留情報が当否判定処理の対象となった場合の小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の遊技モードを継続させる第２移行手段（第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を実行する機能）を備え、
前記高確率モードである状況において前記所定移行判定にて前記第２当選結果であると判定される前記更新数値情報の数は、前記複数段階の設定値のそれぞれにおいて最も多いことを特徴とする特徴αＤＳ１又はαＤＳ２に記載の遊技機。

【１２５０３】
特徴αＤＳ３によれば、高確率モードである状況においては所定移行判定にて第２当選結果が選択される確率が最も高い構成であっても、所定移行判定にて第１当選結果となる確率が最も高くなる状況において所定移行判定にて外れ結果が選択され得るようにすることが可能となる。

【１２５０４】
なお、特徴αＤＳ１～αＤＳ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ

６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２５０５】

＜特徴αＤＴ群＞

特徴αＤＴ１．遊技領域を流下する遊技球が入球可能であり開放状態と閉鎖状態との間で切り換え可能に設けられた可変入球手段（特電入賞装置４１６）と、

更新契機が発生する度に更新数値情報を更新する更新手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ８９０２の処理を実行する機能）と、

所定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する所定取得手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０１の処理を実行する機能）と、

当該所定取得手段が取得した前記更新数値情報が所定遊技状態（開閉実行モード）への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための所定移行判定を実行する所定移行判定手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、

前記所定遊技状態において前記可変入球手段を前記開放状態と前記閉鎖状態との間で切り換える切換制御手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ１０８～ステップＳＦ１１０及びステップＳＦ２０８～ステップＳＦ２１０の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第１当選結果（大当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、遊技者の有利度に影響を与える遊技モードを前記所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前から変動させ得る第１移行手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３０６～ステップＳＦ３０８及びステップＳＦ４０３の処理を実行する機能）と、

前記所定移行判定の結果が第２当選結果（小当たり結果）であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させる第２移行手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第１特図側の保留情報についてステップＳＦ３１０、ステップＳＦ３１１及びステップＳＦ４０５の処理を実行する機能）と、

遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値を設定する設定手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＢ３１１の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定移行判定の結果が外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、

前記遊技モードとして、前記所定移行判定にて前記第１当選結果となる確率が相対的に高低となる高確率モードと低確率モードとが存在しており、

前記所定移行判定において前記第２当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする遊技機。

【１２５０６】

特徴αＤＴ１によれば、所定移行判定にて第１当選結果又は第２当選結果となることで可変入球手段が開放状態となる所定遊技状態に移行するため、遊技者は第１当選結果又は第２当選結果となることを期待しながら遊技を行うこととなる。また、所定移行判定にて第１当選結果となった場合と第２当選結果となった場合とでその後の遊技状態の態様が相違することとなるため、遊技状態の移行態様を多様化させることが可能となる。また、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成

であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。
【１２５０７】
この場合に、所定移行判定において第２当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、第２当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。
【１２５０８】
特徴αＤＴ２．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０２実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、
前記第２移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第２当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、
前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記特定移行判定において前記第２当選結果となる確率は、前記設定手段によって設定されている前記使用対象となる設定値及び前記遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一であることを特徴とする特徴αＤＴ１に記載の遊技機。
【１２５０９】
特徴αＤＴ２によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第２当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている。これにより、所定移行判定及び特定移行判定のいずれであっても、第２当選結果となる確率からは設定値及び遊技モードの両方について遊技者が推測できないようにすることが可能となる。
【１２５１０】
特徴αＤＴ３．前記所定移行判定において前記第２当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第２当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴αＤＴ２に記載の遊技機。
【１２５１１】
特徴αＤＴ３によれば、所定移行判定だけではなく特定移行判定においても第２当選結果となる確率は設定値及び遊技モードのそれぞれがいずれであっても同一となっている構成において、第２当選結果となる確率が変動する状況を生じさせることが可能となる。
【１２５１２】
特徴αＤＴ４．特定の取得契機が発生した場合に前記更新数値情報を取得する特定取得手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３におけるステップＳＦ２０１の処理を実行する機能）と、
当該特定取得手段が取得した前記更新数値情報が前記所定遊技状態への移行に対応する数値情報に対応しているか否かを判定するための特定移行判定を実行する特定移行判定手段（第１０１～第１０３実施形態では主側ＣＰＵ６３における第２特図側の保留情報に対してステップＳＦ３０４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第１当選結果であることに基づいて

、前記所定遊技状態に移行させ、前記所定遊技状態の終了後における前記遊技モードを当該所定遊技状態の開始前から変動させ得るものであり、
前記第２移行手段は、前記特定移行判定の結果が前記第２当選結果であることに基づいて、前記所定遊技状態への移行契機が発生し得る状態に移行させる、又は前記所定遊技状態に移行させ当該所定遊技状態の終了後において当該所定遊技状態の開始前の前記遊技モードを継続させるものであり、
前記特定移行判定の結果が前記外れ結果であった場合には前記所定遊技状態への移行が発生しない構成であり、
前記所定移行判定において前記第２当選結果となる確率と前記特定移行判定において前記第２当選結果となる確率とは相違していることを特徴とする特徴αＤＴ１に記載の遊技機。
【１２５１３】
特徴αＤＴ４によれば、第２当選結果となる確率が変動する状況を生じさせることが可能となる。
【１２５１４】
なお、特徴αＤＴ１～αＤＴ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２５１５】
上記特徴αＤＭ群、上記特徴αＤＮ群、上記特徴αＤＯ群、上記特徴αＤＰ群、上記特徴αＤＱ群、上記特徴αＤＲ群、上記特徴αＤＳ群及び上記特徴αＤＴ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２５１６】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２５１７】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１２５１８】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。
【１２５１９】
＜特徴αＤＵ群＞
特徴αＤＵ１．アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段（第１０４実施形態における主側ＲＡＭ６５）と、
当該特定記憶手段における所定のアドレスを対象アドレスとして指定するアドレス指定手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ８０１、ステップＳＦ８０３、ステップＳＦ８０７、ステップＳＧ１０１、ステップＳＧ１０３、ステップＳＧ１０７、ステップＳＧ２０１、ステップＳＧ２０４及びステップＳＧ２０８の処理を実行する機能）と、
当該アドレス指定手段により指定された前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特定処理の実行対象とする特定処理実行手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ８０２、ステップＳＧ１０２及びステップＳＧ２０２の処理を実行する機能）と、を備え、
前記アドレス指定手段は、
前記特定処理実行手段による前記特定処理の実行が完了した場合に前記対象アドレスを現状の対象アドレスとなっているアドレスに対して次の順番となるアドレスに更新するアドレス更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０１の処理を実行する機能）と、
当該アドレス更新手段により更新された後の前記対象アドレスが特定アドレス（特定制御用のワークエリア２２１であれば１６進数で「０１００」、特定制御用のスタックエリア２２２であれば１６進数で「０２００」、非特定制御用のワークエリア２２３であれば１６進数で「０３００」、非特定制御用のスタックエリア２２４であれば１６進数で「０４００」）となる場合に所定第１情報を所定第１情報記憶領域（キャリーフラグ５１６）に設定する情報設定手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０３の処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定処理実行手段は、前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されている場合に前記特定処理の実行を終了することを特徴とする遊技機。
【１２５２０】
特徴αＤＵ１によれば、対象アドレスが順次更新されるとともに更新された後の対象アドレスに対応する記憶領域が特定処理の実行対象となる。これにより、特定記憶手段における複数の記憶領域を順次、特定処理の実行対象とすることが可能となる。この場合に、更新された後の対象アドレスが特定アドレスとなる場合には所定第１情報が設定され、所定第１情報が設定されている場合に特定処理の実行が終了される。これにより、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かの特定に際しては所定第１情報が設定されているか否かを特定するだけでよいため、当該特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。よって、特定記憶手段に記憶されている情報を好適に扱うことが可能となる。
【１２５２１】
特徴αＤＵ２．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、

前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値の更新を行うことで当該対象アドレスの更新を行うものであり、
前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記複数ビットのデータにおける基準ビット（上位バイト５１５ａ）の値が変更されることで前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報を設定するものであることを特徴とする特徴αＤＵ１に記載の遊技機。
【１２５２２】
特徴αＤＵ２によれば、対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される場合に所定第１情報が設定される。これにより、所定第１情報を設定するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【１２５２３】
特徴αＤＵ３．前記アドレスは、複数ビットのデータとして設定されており、
前記アドレス更新手段は、前記対象アドレスに対して更新用数値を加算することで当該対象アドレスの更新を行うものであり、
前記情報設定手段は、前記対象アドレスに対して前記更新用数値の加算が行われた場合に前記複数ビットのデータにおいて最下位ビットとは異なる基準ビット（上位バイト５１５ａ）の値が変更されることで前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報を設定するものであることを特徴とする特徴αＤＵ１又はαＤＵ２に記載の遊技機。
【１２５２４】
特徴αＤＵ３によれば、対象アドレスに更新用数値が加算されることで基準ビットへの桁上がりが発生する場合に所定第１情報が設定される。これにより、所定第１情報を設定するための処理構成を簡素化することが可能となる。
【１２５２５】
特徴αＤＵ４．前記特定アドレスは複数存在しており、
それら複数の特定アドレスはいずれも、直前の順番のアドレスが前記対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスに対して前記更新用数値の更新が行われた場合に前記基準ビットの値が変更されるアドレスであることを特徴とする特徴αＤＵ２又はαＤＵ３に記載の遊技機。
【１２５２６】
特徴αＤＵ４によれば、特定アドレスが複数存在している構成において、いずれの特定アドレスであっても直前のアドレスが対象アドレスとして設定されている状況において当該対象アドレスが更新されることで基準ビットの値が変更される。そして、基準ビットの値が変更されることで所定第１情報が設定される。これにより、複数の特定アドレスが存在している構成であっても同一の契機で所定第１情報が設定されるようにすることが可能となる。よって、特定処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。
【１２５２７】
特徴αＤＵ５．複数バイトにより構成され、前記対象アドレスのアドレス情報が設定されるアドレス情報記憶領域（アドレスカウンタ５１５）を備え、
前記アドレス更新手段は、
前記アドレス情報記憶領域における第１バイト（下位バイト５１５ｂ）に対して更新用数値の更新を行うことで前記対象アドレスの更新を行う第１更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０１の処理を実行する機能）と、
前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記アドレス情報記憶領域における第２バイト（上位バイト５１５ａ）の更新を行う第２更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０５の処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定アドレスは、前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更されて前記第２バイトが更新された結果のアドレスであり、

前記情報設定手段は、前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報を設定するものであり、
前記第２更新手段は、前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定された場合に前記第２バイトの更新を行うものであることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ４のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５２８】
第１バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合には第２バイトを更新する必要がある。この場合、第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第１情報が設定されるため、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで第２バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴αＤＵ５によれば所定第１情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第２バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。
【１２５２９】
特徴αＤＵ６．前記特定処理実行手段は、特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行するものであり、
前記特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記特定アドレスとなるように又は前記特定アドレスに対して直前の順番のアドレス（特定制御用のワークエリア２２１であれば１６進数で「００ＤＦＤＦ」、特定制御用のスタックエリア２２２であれば１６進数で「０１ＤＦＤＦ」、非特定制御用のワークエリア２２３であれば１６進数で「０２ＤＦＤＦ」、非特定制御用のスタックエリア２２４であれば１６進数で「０３ＤＦＤＦ」）となるように、前記特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ５のいずれか１に記載の遊技機。
【１２５３０】
特徴αＤＵ６によれば、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなる。
【１２５３１】
特徴αＤＵ７．前記特定記憶手段において前記特定範囲のアドレスよりも前の順番のアドレスに対応する前記記憶領域に未使用の記憶領域が存在していることを特徴とする特徴αＤＵ６に記載の遊技機。
【１２５３２】
特徴αＤＵ７によれば、特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行い易くなるように、特定記憶手段における特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域を設定することが可能となる。
【１２５３３】
特徴αＤＵ８．前記特定範囲のアドレスとして、第１特定範囲のアドレス（例えば特定制御用のスタックエリア２２２のアドレス範囲）と、第２特定範囲のアドレス（例えば非特定制御用のスタックエリア２２４のアドレス範囲）とが存在しており、
前記特定処理実行手段は、第１特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第１特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行し、第２特定実行契機が発生した場合に前記特定記憶手段において前記第２特定範囲のアドレスに含まれる前記記憶領域に対して前記特定処理を実行するものであり、

前記特定アドレスとして、前記第１特定範囲のアドレスに対応させて第１特定アドレスと、前記第２特定範囲のアドレスに対応させて第２特定アドレスとが少なくとも存在しており、
前記第１特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第１特定アドレスとなるように又は前記第１特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第１特定範囲のアドレスが設定されており、
前記第２特定範囲のアドレスにおいて前記特定処理の実行順序において最後の順序となるアドレスが前記第２特定アドレスとなるように又は前記第２特定アドレスに対して直前の順番のアドレスとなるように、前記第２特定範囲のアドレスが設定されていることを特徴とする特徴αＤＵ６又はαＤＵ７に記載の遊技機。

【１２５３４】
特徴αＤＵ８によれば、第１特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合、及び第２特定範囲のアドレスに含まれる記憶領域に対する特定処理の実行が完了したか否かの特定を行う場合のいずれであっても、所定第１情報が設定されているか否かを特定すればよい。これにより、特定処理の実行が完了したか否かの特定を行うための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２５３５】
特徴αＤＵ９．前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５３６】
特徴αＤＵ９によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても所定第１情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能となる。

【１２５３７】
特徴αＤＵ１０．前記特定処理は前記対象アドレスに対応する前記記憶領域の情報をクリアするための処理であることを特徴とする特徴αＤＵ１乃至αＤＵ９のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５３８】
特徴αＤＵ１０によれば、特定記憶手段の記憶領域の情報をクリアする処理の終了契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２５３９】
なお、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ

１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２５４０】

上記特徴αＤＵ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２５４１】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２５４２】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２５４３】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、情報を記憶する特定記憶手段に対する処理を好適に実行することが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。

【１２５４４】

＜特徴αＤＶ群＞

特徴αＤＶ１．複数バイトにより構成され、数値情報を記憶する数値情報記憶領域（アドレスカウンタ５１５）と、

前記数値情報記憶領域における第１バイト（下位バイト５１５ｂ）に対して更新用数値の更新を行うことで前記数値情報の更新を行う第１更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０１の処理を実行する機能）と、

前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われることで当該第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更された場合に、所定第１情報記憶領域（キャリーフラグ５１６）に所定第１情報を設定する情報設定手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０３の処理を実行する機能）と、

前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定された場合に前記数値情報記憶領域における第２バイト（上位バイト５１５ａ）の更新を行う第２更新手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ９０５の処理を実行する機能）と、

前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されたことに基づいて特別処理を実行する特別処理実行手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０５～ステップＳＧ８１０、ステップＳＦ１０５～ステップＳＦ１０７及びステップＳＦ２０６～ステップＳＦ２０８の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２５４５】

第１バイトに対して更新用数値の更新が行われることで第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には第２バイトを更新する必要がある。この場

合、第１バイトの数値情報が最小値及び最大値の一方から他方に変更される場合には所定第１情報が設定されるため、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで第２バイトを更新する必要があるか否かを特定することが可能となる。この場合に、特徴αＤＶ１によれば所定第１情報が設定されているか否かを特定することで、特別処理を実行する必要があるか否かを特定することが可能となる。これにより、第２バイトの数値情報を更新する契機を特定するための構成を利用して、特別処理を実行する契機を特定することが可能となる。よって、特別処理を実行する契機を特定するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２５４６】

特徴αＤＶ２．前記第１バイトに対して前記更新用数値の更新が行われた場合において前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されることで前記第２バイトの更新が行われた場合における当該第２バイトの数値情報が相違する第１状況（特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２を対象とする状況）と第２状況（非特定制御用のワークエリア２２３及び非特定制御用のスタックエリア２２４を対象とする状況）とが存在しており、

前記特別処理実行手段は、前記第１状況及び前記第２状況のいずれであっても前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されたことに基づき前記特別処理を実行することを特徴とする特徴αＤＶ１に記載の遊技機。

【１２５４７】

特徴αＤＶ２によれば、更新後における第２バイトの数値情報が異なる第１状況及び第２状況のいずれであっても所定第１情報が設定されたことに基づき特別処理が実行されるため、第１状況及び第２状況のそれぞれにおいて特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２５４８】

特徴αＤＶ３．アドレスが対応付けられた記憶領域を複数有し、情報を記憶する特定記憶手段（第１０４実施形態における主側ＲＡＭ６５）を備え、

前記数値情報記憶領域に記憶される前記数値情報は対象アドレスの情報であり、

本遊技機は、前記対象アドレスに対応する前記記憶領域を特定処理の実行対象とする特定処理実行手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ８０２、ステップＳＧ１０２及びステップＳＧ２０２の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＶ１又はαＤＶ２に記載の遊技機。

【１２５４９】

特徴αＤＶ３によれば、対象アドレスの更新に付随して特別処理を実行する場合において、当該特別処理を実行するための処理負荷を軽減することが可能となる。

【１２５５０】

特徴αＤＶ４．前記特別処理実行手段は、前記所定第１情報記憶領域に前記所定第１情報が設定されている場合に前記特別処理として前記特定処理の実行を終了させることを特徴とする特徴αＤＶ３に記載の遊技機。

【１２５５１】

特徴αＤＶ４によれば、所定第１情報が設定されているか否かを特定することで、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。これにより、第２バイトを更新する必要があるか否かを特定するための構成を利用して、実行対象とすべき記憶領域の全てに対して特定処理の実行が完了したか否かを特定することが可能となる。

【１２５５２】

特徴αＤＶ５．前記特定処理は複数種類存在していることを特徴とする特徴αＤＶ４に記載の遊技機。

【１２５５３】

特徴αＤＶ５によれば、複数種類の特定処理のいずれが実行されている状況であっても所定第１情報が設定されているか否かを特定することで終了契機を特定することが可能とな

る。
【１２５５４】
なお、特徴αＤＶ１～αＤＶ５の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。
【１２５５５】
上記特徴αＤＶ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。
【１２５５６】
遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。
【１２５５７】
また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。
【１２５５８】
ここで、上記例示等のような遊技機においては、制御手段における処理の実行を好適に行うことが可能な構成が求められており、この点について未だ改良の余地がある。
【１２５５９】
＜特徴αＤＷ群＞
特徴αＤＷ１．所定動作手段（可動体５１２）と、

当該所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段（音光側ＣＰＵ３５３）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記所定動作手段に初期動作を行わせる初期動作制御手段（第１０４実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ３１１の処理を実行する機能、第１０５実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ４１２の処理を実行する機能）と、
前記初期動作の開始タイミングを遅延させる遅延手段（第１０４実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ３１０の処理を実行する機能、第１０５実施形態における音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＧ４１１の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２５６０】

特徴αＤＷ１によれば、動作電力の供給が開始された場合に所定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して所定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。この場合に、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、動作電力の供給が開始された直後において上記初期動作の確認を行う必要はなく、余裕を持って上記初期動作の確認を行うことが可能となる。

【１２５６１】

特徴αＤＷ２．特定動作手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５２４の処理を実行する機能及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち一方は、遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられており、
前記特定動作手段及び前記所定動作手段のうち他方は、遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴αＤＷ１に記載の遊技機。

【１２５６２】

特徴αＤＷ２によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段及び所定動作手段のうち一方は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して他方は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴αＤＷ１の構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、特定動作手段における初期動作を確認した後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

【１２５６３】

特徴αＤＷ３．遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるように設けられた特定動作手段（第１～第４報知用表示装置２０１～２０４）と、
当該特定動作手段の動作を制御する特定動作制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、
動作電力の供給が開始された場合に前記特定動作手段に初期動作を行わせる手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５２４の処理を実行する機能及び第２タイマ割込み処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられていることを特徴とする特徴αＤＷ１に記載の遊技機。

【１２５６４】

特徴αＤＷ３によれば、動作電力の供給が開始された場合に特定動作手段にて初期動作が行われるため、動作電力の供給の開始に際して特定動作手段が正常に動作するか否かを確認することが可能となる。また、特定動作手段は遊技機の背面側を露出させることで視認可能となるのに対して所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるため、特定動作手段及び所定動作手段のそれぞれの初期動作を確認するためには遊技機の背面側及び前面

側のそれぞれを視認する必要がある。この場合に、上記特徴αＤＷ１の構成を備え、所定動作手段における初期動作の開始タイミングが遅延される。これにより、遊技機の背面側を露出させて特定動作手段における初期動作を確認した後に、遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させて所定動作手段における初期動作を確認することが可能となり、それぞれの初期動作の確認を好適に行うことが可能となる。

【１２５６５】

特徴αＤＷ４．前記遅延手段は、前記初期動作の開始タイミングを遅延させるための待機期間を設定することを特徴とする特徴αＤＷ１乃至αＤＷ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５６６】

特徴αＤＷ４によれば、待機期間を計測することで所定動作手段の初期動作が遅延されるため、当該所定動作手段の初期動作を遅延させるための処理構成を簡素化することが可能となる。

【１２５６７】

特徴αＤＷ５．遊技の進行を制御する進行制御手段（主側ＣＰＵ６３）を備え、
前記所定動作制御手段は、前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御するものであり、
前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された後において前記進行制御手段から開始基準情報（第１０４実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第１０５実施形態ではクリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合に前記待機期間を設定することを特徴とする特徴αＤＷ４に記載の遊技機。

【１２５６８】

特徴αＤＷ５によれば、進行制御手段から送信された開始基準情報を受信したタイミングを基準として待機期間の計測が行われる。これにより、進行制御手段における制御の進行状況を基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【１２５６９】

特徴αＤＷ６．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、
前記遅延手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記待機期間を設定することを特徴とする特徴αＤＷ５に記載の遊技機。

【１２５７０】

特徴αＤＷ６によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、いずれの種類の開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段の初期動作を遅延させるための待機期間が設定されるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【１２５７１】

特徴αＤＷ７．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行するものであって、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、
前記遅延手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合に前記待機期間を設定し、前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合には前記待機期間を設定しないことを特徴とする特徴αＤＷ５に記載の遊技機。

【１２５７２】

特徴αＤＷ７によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて

異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合に待機期間が設定され、所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合には待機期間が設定されない。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の初期動作を遅延させる状況と遅延させない状況とを生じさせることが可能となる。

【１２５７３】

特徴αＤＷ８．前記進行制御手段は、動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行するものであって、当該動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴αＤＷ５乃至αＤＷ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５７４】

特徴αＤＷ８によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段の初期動作を遅延させることが可能となる。

【１２５７５】

特徴αＤＷ９．前記所定動作手段は遊技機の前面側から視認可能となるように設けられており、

前記遅延手段は、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われている場合に前記初期動作の開始タイミングを遅延させ、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には前記初期動作の開始タイミングを遅延させないことを特徴とする特徴αＤＷ１乃至αＤＷ８のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５７６】

特徴αＤＷ９によれば、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われている場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されることにより、このような状況においては遊技機の前面側が視認可能となる通常の状態に復帰させた後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となる。一方、動作電力の供給が開始された場合において遊技機の背面側を露出させる操作が行われていない場合には所定動作手段の初期動作の開始タイミングが遅延されないことにより、このような状況においては動作電力の供給が開始された直後に所定動作手段における初期動作を確認することが可能となる。

【１２５７７】

なお、特徴αＤＷ１～αＤＷ９の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ

６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２５７８】

上記特徴αＤＷ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２５７９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２５８０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２５８１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段が正常に動作するか否かの確認を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２５８２】

＜特徴αＤＸ群＞

特徴αＤＸ１．遊技の進行を制御する進行制御手段（主側ＣＰＵ６３）と、
所定動作手段（可動体５１２）と、
前記進行制御手段から送信される指示情報に基づいて前記所定動作手段の動作を制御する所定動作制御手段（音光側ＣＰＵ３５３）と、を備え、
前記進行制御手段は、
動作電力の供給が開始された場合に動作電力の供給開始時の処理（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３）を実行する手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５０１～ステップＳＦ５２３の処理を実行する機能）と、
前記動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に開始基準情報（第１０４実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド、第１０５実施形態では通常復帰コマンド、クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を送信する開始送信手段（第１０４実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＦ５１４、ステップＳＦ５１９、ステップＳＦ６０７及びステップＳＦ７１４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記所定動作制御手段は、前記開始基準情報を受信した後に前記所定動作手段に所定動作（初期動作）を行わせることを特徴とする遊技機。

【１２５８３】

特徴αＤＸ１によれば、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された場合に送信された開始基準情報を所定動作制御手段が受信した後に所定動作手段にて所定

動作が行われる。これにより、進行制御手段において動作電力の供給開始時の処理が実行された後に所定動作手段にて所定動作が行われるようにすることが可能となる。

【１２５８４】

特徴αＤＸ２．前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、いずれの種類の前記開始基準情報を受信した場合であっても前記所定動作手段に前記所定動作を行わせることを特徴とする特徴αＤＸ１に記載の遊技機。

【１２５８５】

特徴αＤＸ２によれば、いずれの種類の開始基準情報が送信された場合であっても所定動作手段にて所定動作が行われるため、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に関係なく所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

【１２５８６】

特徴αＤＸ３．前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の前記開始基準情報を送信するものであり、

前記所定動作制御手段は、所定の種類の前記開始基準情報（クリア時の復帰コマンド、確認時の復帰コマンド及び更新時の復帰コマンド）を受信した場合と前記所定の種類以外の前記開始基準情報（通常復帰コマンド）を受信した場合とで前記所定動作手段の制御内容を相違させることを特徴とする特徴αＤＸ１又はαＤＸ２に記載の遊技機。

【１２５８７】

特徴αＤＸ３によれば、進行制御手段は動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて異なる種類の開始基準情報を送信するため、所定動作制御手段は進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じた制御を実行することが可能となる。この場合に、所定の種類の開始基準情報が送信された場合と所定の種類以外の開始基準情報が送信された場合とで所定動作手段の制御内容が相違している。これにより、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理の実行内容に応じて所定動作手段の所定動作の実行態様を相違させることが可能となる。

【１２５８８】

特徴αＤＸ４．前記開始送信手段は、前記動作電力の供給開始時の処理が終了する場合に前記開始基準情報を送信するものであることを特徴とする特徴αＤＸ１乃至αＤＸ３のいずれか１に記載の遊技機。

【１２５８９】

特徴αＤＸ４によれば、進行制御手段における動作電力の供給開始時の処理が終了したタイミングを基準として所定動作手段にて所定動作を行わせることが可能となる。

【１２５９０】

なお、特徴αＤＸ１～αＤＸ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～

ａＤＫ８、特徴ａＤＬ１～ａＤＬ１１、特徴ａＤＭ１～ａＤＭ８、特徴ａＤＮ１～ａＤＮ６、特徴ａＤＯ１～ａＤＯ７、特徴ａＤＰ１～ａＤＰ７、特徴ａＤＱ１～ａＤＱ９、特徴ａＤＲ１～ａＤＲ８、特徴ａＤＳ１～ａＤＳ３、特徴ａＤＴ１～ａＤＴ４、特徴ａＤＵ１～ａＤＵ１０、特徴ａＤＶ１～ａＤＶ５、特徴ａＤＷ１～ａＤＷ９、特徴ａＤＸ１～ａＤＸ４、特徴ａＤＹ１～ａＤＹ１１、特徴ａＤＺ１～ａＤＺ４、特徴ａａ１～ａａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２５９１】

上記特徴ａＤＸ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２５９２】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２５９３】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２５９４】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、所定動作手段にて所定動作を行わせるための制御を好適に行う必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２５９５】

＜特徴ａＤＹ群＞

特徴ａＤＹ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する設定対応情報を記憶する設定対応記憶領域（設定参照用エリア３４１）を有する特定情報記憶手段（主側ＲＡＭ６５）と、

前記設定対応情報に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ７０１～ステップＳＧ７１２の処理を実行する機能）と、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記特定情報記憶手段における前記設定対応記憶領域とは異なる所定の記憶領域（特定制御用のワークエリア２２１及び特定制御用のスタックエリア２２２）を初期化するための初期化処理を実行する初期化実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０１～ステップＳＧ８０７の処理を実行する機能）と、を備えていることを特徴とする遊技機。

【１２５９６】

特徴ａＤＹ１によれば、遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象となる設定値が設定される構成であるため、遊技者はより有利な設定値が使用対象となっていることを期待することとなる。この場合に、所定の設定関連処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可

能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

【１２５９７】

特徴αＤＹ２．前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴αＤＹ１に記載の遊技機。

【１２５９８】

特徴αＤＹ２によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。

【１２５９９】

特徴αＤＹ３．前記特定関連報知は、遊技機前面体（遊技機本体１２）の開放操作を要することなく当該特定関連報知を確認することが可能なように実行されることを特徴とする特徴αＤＹ２に記載の遊技機。

【１２６００】

特徴αＤＹ３によれば、遊技機前面体の開放操作を要することなく確認することが可能なように特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握し易くなる。

【１２６０１】

特徴αＤＹ４．前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行されることを特徴とする特徴αＤＹ２又はαＤＹ３に記載の遊技機。

【１２６０２】

特徴αＤＹ４によれば、所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで特定関連報知が実行されるため、特定関連報知が実行されていることを遊技ホールの管理者が把握し易くなる。

【１２６０３】

特徴αＤＹ５．前記特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されることを特徴とする特徴αＤＹ２乃至αＤＹ４のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６０４】

特徴αＤＹ５によれば、特定関連報知が実行されている状況であっても遊技を進行させるための処理が実行されるため、遊技の進行を阻害しないようにしながら特定関連報知を実行することが可能となる。

【１２６０５】

特徴αＤＹ６．前記初期化実行手段は、前記所定の設定関連処理が実行された場合に、前記初期化処理及び前記特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理（第１０６実施形態におけるＲＡＭクリア処理）を呼び出し、前記所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機（設定キー挿入部６８ａがＯＦＦ状態であってリセットボタン６８ｃが押圧操作された状態で主側ＣＰＵ６３への動作電力の供給が開始されること）が発生したことに基づいて前記所定集約処理を呼び出すことを特徴とする特徴αＤＹ２乃至αＤＹ５のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６０６】

特徴αＤＹ６によれば、所定の設定関連処理が実行されていない場合であっても初期化契機が発生したことに基づいて所定の記憶領域の初期化処理及び特定関連報知処理が実行さ

れる。この場合に、設定関連処理が実行された場合及び初期化契機が発生した場合のいずれであってもこれら初期化処理及び特定関連報知処理の両方を含む所定集約処理が呼び出されることで、初期化処理及び特定関連報知処理の両方が実行される。これにより、処理構成の簡素化を図りながら上記各状況において初期化処理及び特定関連報知処理の両方を実行することが可能となる。

【１２６０７】

特徴αＤＹ７．前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

本遊技機は、前記開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるようにする閉鎖対応報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能）を備えていることを特徴とする特徴ＤＹ１乃至ＤＹ６のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６０８】

特徴αＤＹ７によれば、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体が開放状態から閉鎖状態となったことに基づいて閉鎖対応報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とした後に実際には当該所定の設定関連処理を不正に実行させることなく開閉体が閉鎖状態とされた場合であっても、当該閉鎖状態とされた後において閉鎖対応報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。

【１２６０９】

特徴αＤＹ８．前記設定関連実行手段は、開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて前記所定の設定関連処理を実行するものであり、

本遊技機は、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に特定関連報知が実行されるようにするための特定関連報知処理を実行する特定関連報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能）と、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるようにするための所定対象報知処理を実行する所定対象報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記特定関連報知の方が前記所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする特徴αＤＹ１乃至αＤＹ７のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６１０】

特徴αＤＹ８によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化される構成において所定の設定関連処理が実行された場合には特定関連報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は特定関連報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたこと及び所定の記憶領域が初期化されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて所定対象報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して所定対象報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度が高く設定

されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【１２６１１】

特徴αＤＹ９．前記所定対象報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象報知実行手段は、前記所定対象報知よりも前記特定関連報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記特定関連報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記所定対象報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴αＤＹ８に記載の遊技機。

【１２６１２】

特徴αＤＹ９によれば、特定関連報知の方が所定対象報知よりも実行の優先度を高くした構成において、特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように特定関連報知が終了した後に所定対象報知が実行される場合であってもその実行期間は、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に特定関連報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、特定関連報知の終了後に所定対象報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１２６１３】

特徴αＤＹ１０．前記特定関連報知は、前記所定の設定関連処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、

前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αＤＹ９に記載の遊技機。

【１２６１４】

特徴αＤＹ１０によれば、所定対象報知よりも特定関連報知が優先して実行される場合であっても当該特定関連報知の終了後には所定対象報知の実行期間を担保することが可能となる。

【１２６１５】

特徴αＤＹ１１．前記所定の設定関連処理は、前記使用対象となる設定値を変更する処理であることを特徴とする特徴αＤＹ１乃至αＤＹ１０のいずれか１に記載の遊技機。

【１２６１６】

特徴αＤＹ１１によれば、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には特定情報記憶手段における所定の記憶領域が初期化されることにより、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。また、このように所定の記憶領域が初期化される場合であっても設定対応記憶領域は初期化の対象から除外されるため、設定値に変動を与えないようにしながら、使用対象となる設定値を変更する処理が実行された場合には所定の記憶領域が初期化された状況で遊技を開始させることが可能となる。

【１２６１７】

なお、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１

～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６１８】

上記特徴αＤＹ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２６１９】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２６２０】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２６２１】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２６２２】

＜特徴αＤＺ群＞

特徴αＤＺ１．第１報知契機（設定確認用処理が実行されること）が発生したことに基づいて第１報知が実行されるようにする第１報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１０７の処理を実行する機能）と、

第２報知契機（遊技機本体１２が開放状態から閉鎖状態となること）が発生したことに基づいて第２報知期間に亘って第２報知が実行されるようにする第２報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１１４の処理を実行する機能）と、を備え、

前記第１報知の方が前記第２報知よりも実行の優先度が高く設定されており、

前記第２報知実行手段は、前記第２報知よりも前記第１報知が優先して実行された場合であって前記第２報知契機が発生した後に前記第２報知期間が経過する前に前記第１報知が終了した場合、当該第２報知期間の残り期間に亘って前記第２報知が実行されるようにすることを特徴とする遊技機。

【１２６２３】

特徴αＤＺ１によれば、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高い構成において、第１報知が終了した後に第２報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第１報知が終了した後に第２報知が実行される場合であってもその実行期間は、第２報知契機が発生した後に第１報知が終了するまでに要した期間を第２報知期間から減算した残りの期間となる。これにより、第１報知の終了後に第２報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。

【１２６２４】

特徴αＤＺ２．前記第１報知は前記第１報知契機が発生した後に第１報知期間が経過するまで実行される構成であり、

前記第２報知期間は前記第１報知期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αＤＺ１に記載の遊技機。

【１２６２５】

特徴αＤＺ２によれば、第２報知よりも第１報知が優先して実行される場合であっても当該第１報知の終了後には第２報知の実行期間を担保することが可能となる。

【１２６２６】

特徴αＤＺ３．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて、前記設定値に関する所定の設定関連処理を実行する設定関連実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ７０１～ステップＳＧ７１２の処理を実行する機能）と、を備え、

前記所定の設定関連処理が実行された場合に前記第１報知契機が発生し、

前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われたことに基づいて前記第２報知契機が発生することを特徴とする特徴αＤＺ１又はαＤＺ２に記載の遊技機。

【１２６２７】

特徴αＤＺ３によれば、所定の設定関連処理が実行された場合には第１報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第１報知が実行されていることを確認することで所定の設定関連処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定関連処理が実行されるため、所定の設定関連処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、所定の設定関連処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第２報知が実行されるため、所定の設定関連処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して第２報知が実行されるため、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、所定の設定関連処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。

【１２６２８】

特徴αＤＺ４．前記設定関連実行手段は、前記所定の設定関連処理として、現状の設定値が報知されるようにするための処理を実行することを特徴とする特徴αＤＺ３に記載の遊技機。

【１２６２９】

特徴αＤＺ４によれば、現状の設定値を確認するための処理が実行された場合には第１報知が実行されることで、設定値の確認が行われたか否かを遊技ホールの管理者が確認することが可能となる。

【１２６３０】

なお、特徴αＤＺ１～αＤＺ４の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６３１】

上記特徴αＤＺ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２６３２】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２６３３】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２６３４】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、報知を好適に実行する必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２６３５】

＜特徴αａ群＞

特徴αａ１．遊技者の有利度に対応する複数段階の設定値の中から使用対象として設定された設定値に対応する態様で利益付与用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３におけるステップＳ５０３及びステップＳ５０４の処理を実行する機能）と、

開閉体（遊技機本体１２）が開放状態となっている状況において発生させる特定事象（設定キー挿入部６８ａのＯＮ操作）が発生していることに基づいて、現状の設定値が報知されるようにするための設定確認用処理を実行する手段（主側ＣＰＵ６３における設定確認用処理を実行する機能）と、
前記設定確認用処理が実行された場合に第１報知が実行されるようにする第１報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ８０８の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１０７の処理を実行する機能）と、
前記開閉体に対して開放操作及び閉鎖操作のうち一方である所定対象操作が行われた場合に第２報知が実行されるようにする第２報知実行手段（第１０６実施形態における主側ＣＰＵ６３のステップＳＧ９０４の処理を実行する機能及び音光側ＣＰＵ３５３のステップＳＨ１１４の処理を実行する機能）と、を備え、
前記第１報知の方が前記第２報知よりも実行の優先度が高く設定されていることを特徴とする遊技機。
【１２６３６】
特徴αａ１によれば、設定確認用処理が実行された場合には第１報知が実行されるため、遊技ホールの管理者は第１報知が実行されていることを確認することで設定確認用処理が実行されたことを把握することが可能となる。また、開閉体が開放状態となっている状況において発生させる特定事象が発生していることに基づいて所定の設定確認用処理が実行されるため、設定確認用処理を実行させるためには開閉体を開放状態とする必要が生じ、設定確認用処理を不正に実行させようとしてもそれを行いづらくさせることが可能となる。また、開閉体に対して所定対象操作が行われたことに基づいて第２報知が実行されるため、設定確認用処理を不正に実行させるべく開閉体を開放状態とされた場合であってもそれに対して第２報知が実行される。よって、当該不正行為の有無を遊技ホールの管理者が把握することが可能となる。また、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高く設定されているため、開閉体に対して所定対象操作が行われたか否かを報知することを可能としながら、設定確認用処理が行われていることを直接的に報知することが可能となる。
【１２６３７】
特徴αａ２．前記第２報知は、前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に所定対象関連期間が経過するまで実行される構成であり、
前記第２報知実行手段は、前記第２報知よりも前記第１報知が優先して実行された場合であって前記開閉体に対して前記所定対象操作が行われた後に前記所定対象関連期間が経過する前に前記第１報知が終了した場合、当該所定対象関連期間の残り期間に亘って前記第２報知が実行されるようにすることを特徴とする特徴αａ１に記載の遊技機。
【１２６３８】
特徴αａ２によれば、第１報知の方が第２報知よりも実行の優先度が高い構成において、第１報知が終了した後に第２報知が実行され得るようにすることが可能となる。また、このように第１報知が終了した後に第２報知が実行される場合であってもその実行期間は、開閉体に対して所定対象操作が行われた後に第１報知が終了するまでに要した期間を所定対象関連期間から減算した残りの期間となる。これにより、第１報知の終了後に第２報知が実行される場合においてそれら報知の合計の実行期間が過剰に長くなってしまわないようにすることが可能となる。
【１２６３９】
特徴αａ３．前記第１報知は、前記設定確認用処理が実行された後に特定関連期間が経過するまで実行される構成であり、
前記所定対象関連期間は前記特定関連期間よりも長い期間に設定されていることを特徴とする特徴αａ２に記載の遊技機。
【１２６４０】
特徴αａ３によれば、第２報知よりも第１報知が優先して実行される場合であっても当該第１報知の終了後には第２報知の実行期間を担保することが可能となる。
【１２６４１】

なお、特徴αａ１～αａ３の構成に対して、特徴ＤＡ１～ＤＡ１５、特徴ＤＢ１～ＤＢ７、特徴ＤＣ１～ＤＣ５、特徴ＤＤ１～ＤＤ１０、特徴ＤＥ１～ＤＥ６、特徴ＤＦ１～ＤＦ３、特徴ＤＧ１～ＤＧ１８、特徴ＤＨ１～ＤＨ７、特徴ＤＩ１～ＤＩ９、特徴ＤＪ１～ＤＪ４、特徴ＤＫ１～ＤＫ７、特徴ＤＬ１～ＤＬ２０、特徴ＤＭ１～ＤＭ７、特徴ＤＮ１～ＤＮ６、特徴ＤＯ１～ＤＯ１１、特徴ＤＰ１～ＤＰ１２、特徴ＤＱ１～ＤＱ５、特徴ＤＲ１～ＤＲ１７、特徴ＤＳ１～ＤＳ８、特徴ＤＴ１～ＤＴ１３、特徴ＤＵ１～ＤＵ８、特徴ＤＶ１～ＤＶ６、特徴ＤＷ１～ＤＷ１１、特徴ＤＸ１～ＤＸ１１、特徴ＤＹ１～ＤＹ１１、特徴ＤＺ１～ＤＺ１０、特徴ａ１～ａ３、特徴ｂ１～ｂ７、特徴ｃ１～ｃ２１、特徴ｄ１～ｄ１０、特徴ｅ１～ｅ９、特徴ｆ１～ｆ６、特徴ｇ１～ｇ６、特徴ｈ１～ｈ１３、特徴ｉ１～ｉ７、特徴ｊ１～ｊ６、特徴ｋ１～ｋ１６、特徴ｌ１～ｌ５、特徴ｍ１～ｍ３、特徴ｎ１～ｎ１０、特徴ｏ１～ｏ７、特徴ｐ１～ｐ７、特徴ｑ１～ｑ８、特徴ｒ１～ｒ７、特徴ｓ１～ｓ４、特徴ｔ１～ｔ５、特徴ｕ１～ｕ１０、特徴ｖ１～ｖ８、特徴ｗ１～ｗ８、特徴ｘ１～ｘ６、特徴ｙ１～ｙ９、特徴ｚ１～ｚ６、特徴αＤＡ１～αＤＡ１０、特徴αＤＢ１～αＤＢ６、特徴αＤＣ１～αＤＣ１３、特徴αＤＤ１～αＤＤ９、特徴αＤＥ１～αＤＥ５、特徴αＤＦ１～αＤＦ９、特徴αＤＧ１～αＤＧ１０、特徴αＤＨ１～αＤＨ１１、特徴αＤＩ１～αＤＩ８、特徴αＤＪ１～αＤＪ１４、特徴αＤＫ１～αＤＫ８、特徴αＤＬ１～αＤＬ１１、特徴αＤＭ１～αＤＭ８、特徴αＤＮ１～αＤＮ６、特徴αＤＯ１～αＤＯ７、特徴αＤＰ１～αＤＰ７、特徴αＤＱ１～αＤＱ９、特徴αＤＲ１～αＤＲ８、特徴αＤＳ１～αＤＳ３、特徴αＤＴ１～αＤＴ４、特徴αＤＵ１～αＤＵ１０、特徴αＤＶ１～αＤＶ５、特徴αＤＷ１～αＤＷ９、特徴αＤＸ１～αＤＸ４、特徴αＤＹ１～αＤＹ１１、特徴αＤＺ１～αＤＺ４、特徴αａ１～αａ３のうちいずれか１又は複数の構成を適用してもよい。これにより、その組み合わせた構成による相乗的な効果を奏することが可能となる。

【１２６４２】

上記特徴αａ群に係る発明によれば、以下の課題を解決することが可能である。

【１２６４３】

遊技機としてパチンコ機やスロットマシンなどが知られている。例えば、パチンコ機は、遊技者に付与された遊技球を貯留する皿貯留部を遊技機前面部に備えており、当該皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内されて、遊技者の発射操作に応じて遊技領域に向けて発射される。そして、例えば遊技領域に設けられた入球部に遊技球が入球した場合に、例えば払出装置から皿貯留部に遊技球が払い出される。また、パチンコ機においては、皿貯留部として上側皿貯留部と下側皿貯留部とを備えた構成も知られており、この場合、上側皿貯留部に貯留された遊技球が遊技球発射装置に案内され、当該上側皿貯留部にて余剰となった遊技球が下側皿貯留部に排出される。

【１２６４４】

また、スロットマシンでは、メダルがベットされている状況でスタートレバーが操作されて新たなゲームが開始される場合に制御手段にて抽選処理が実行される。また、抽選処理が実行された場合には制御手段にて回転開始制御が実行されることによりリールの回転が開始され、当該リールの回転中にストップボタンが操作された場合には制御手段にて回転停止制御が実行されることによりリールの回転が停止される。そして、リールの回転停止後の停止結果が抽選処理の当選役に対応したものである場合には、当該当選役に対応した特典が遊技者に付与される。

【１２６４５】

ここで、上記例示等のような遊技機においては、遊技機の有利度を決定付ける設定値に関する構成を好適なものとする必要があり、この点について未だ改良の余地がある。

【１２６４６】

以下に、以上の各特徴を適用し得る又は各特徴に適用される遊技機の基本構成を示す。

【１２６４７】

パチンコ機：遊技者が操作する操作手段と、その操作手段の操作に基づいて遊技球を発射する遊技球発射手段と、その発射された遊技球を所定の遊技領域に導く球通路と、遊技領

域内に配置された各遊技部品とを備え、それら各遊技部品のうち所定の通過部を遊技球が通過した場合に遊技者に特典を付与する遊技機。

【１２６４８】

スロットマシン等の回胴式遊技機：複数の絵柄を可変表示させる絵柄表示装置を備え、始動操作手段の操作に起因して前記複数の絵柄の可変表示が開始され、停止操作手段の操作に起因して又は所定時間経過することにより前記複数の絵柄の可変表示が停止され、その停止後の絵柄に応じて遊技者に特典を付与する遊技機。

【１２６４９】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機であることを特徴とする遊技機Ｚ１。中でも、パチンコ遊技機の基本構成としては操作ハンドルを備え、その操作ハンドルの操作に応じて球を所定の遊技領域へ発射し、球が遊技領域内の所定の位置に配設された作動口に入賞（又は作動口を通過）することを必要条件として、表示装置において動的表示されている識別情報が所定時間後に確定停止されるものが挙げられる。また、特別遊技状態の発生時には、遊技領域内の所定の位置に配設された可変入賞装置（特定入賞口）が所定の態様で開放されて球を入賞可能とし、その入賞個数に応じた有価価値（景品球のみならず、磁気カードへ書き込まれるデータ等も含む）が付与されるものが挙げられる。

【１２６５０】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はスロットマシンであることを特徴とする遊技機Ｚ２。中でも、スロットマシンの基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の動的表示が開始され、停止用操作手段（ストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備えた遊技機」となる。この場合、遊技媒体はコイン、メダル等が代表例として挙げられる。

【１２６５１】

上述した各遊技機のいずれかにおいて、前記遊技機はパチンコ遊技機とスロットマシンとを融合させたものであることを特徴とする遊技機Ｚ３。中でも、融合させた遊技機の基本構成としては、「複数の識別情報からなる識別情報列を動的表示した後に識別情報を確定表示する可変表示手段を備え、始動用操作手段（例えば操作レバー）の操作に起因して識別情報の変動が開始され、停止用操作手段（例えばストップボタン）の操作に起因して、或いは、所定時間経過することにより、識別情報の動的表示が停止され、その停止時の確定識別情報が特定識別情報であることを必要条件として、遊技者に有利な特別遊技状態を発生させる特別遊技状態発生手段とを備え、遊技媒体として球を使用すると共に、前記識別情報の動的表示の開始に際しては所定数の球を必要とし、特別遊技状態の発生に際しては多くの球が払い出されるように構成されている遊技機」となる。

【１２６５２】

なお、上記各実施形態に記載の「球」が特許請求の範囲の「遊技媒体」又は「遊技球」に対応し、上記各実施形態に記載の「役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第１入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応し、上記各実施形態に記載の「連続役物比率」が特許請求の範囲の「払出手段により払い出された前記遊技媒体の数に対する、前記第２入賞口への入賞に基づいて払い出された前記遊技媒体の数の比率」に対応する。

＜その他＞

パチンコ機等の遊技機には、電動役物が開放（または可動）されることにより入球可能となる入球口を有し、その入球口へ遊技球が入球することに基づいて実行される特定の遊技（小当たり遊技等）中に開放されるＶ入賞装置の内部へと入球した遊技球が、Ｖ入賞装置内に設けられている特定領域（入賞スイッチ等）を通過することによって遊技者に有利となる特典遊技（当たり遊技等）を付与可能にするパチンコ機が提案されており、遊技者の

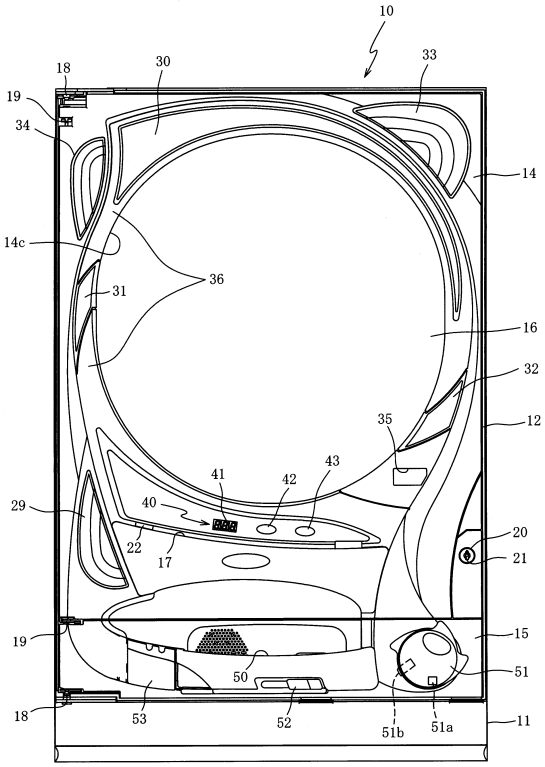
興趣向上が図られていた（例えば、特許文献１：特開２０１１－０１０７４１号公報）。
しかしながら、上述した従来の遊技機では、特定の遊技が実行された場合に遊技球が特定領域を通過する割合は一定であるため、遊技者の興趣を向上させ難いという問題点があった。
本技術的思想は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができる遊技機を提供することを目的としている。
＜手段＞
この目的を達成するために技術的思想１の遊技機は、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流入可能な位置に設けられている第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１領域と、前記第２領域と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記第１領域へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうちいずれかの状態に設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されている。
技術的思想２の遊技機は、技術的思想１記載の遊技機において、前記第１の有利度合いは、前記第２の有利度合いよりも低い有利度合いである。
技術的思想３の遊技機は、技術的思想１又は２記載の遊技機において、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、取得条件の成立に基づいて所定の判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後における遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第１遊技状態が設定されてから当該第１遊技状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されているものである。
技術的思想４の遊技機は、技術的思想３記載の遊技機において、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段を備え、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されている。
技術的思想５の遊技機は、技術的思想４記載の遊技機において、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２の判別結果となる確率が低く、且つ、前記外れ判別結果となる確率が高くなるように構成されている。
＜効果＞
技術的思想１記載の遊技機によれば、遊技球が入球可能な入球手段と、前記入球手段へと入球した遊技球が流入可能な位置に設けられている第１領域と、その第１領域とは異なる第２領域と、前記入球手段へと入球した遊技球を前記第１領域と、前記第２領域と、のどちらかへと振り分ける振分手段と、前記第１領域へと遊技球が入球したことに基づいて遊技者に有利な特典遊技を実行する特典遊技実行手段と、所定の設定条件の成立に基づいて、遊技者の有利度合いに関する特定要素を、第１の有利度合いに対応する第１状態と、前記第１の有利度合いとは異なる第２の有利度合いに対応する第２状態と、を少なくとも含む複数の状態のうちいずれかの状態に設定する状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ

易くなるように構成されている。
これにより、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
技術的思想２記載の遊技機によれば、技術的思想１記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第１の有利度合いは、前記第２の有利度合いよりも低い有利度合いであるので、有利度合いが低い方が振分手段によって第１領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
技術的思想３記載の遊技機によれば、技術的思想１又は２記載の遊技機の奏する効果に加え、前記入球手段へと遊技球が入球可能となる第１位置と、その第１位置よりも遊技球が入球困難となる第２位置と、に可変可能な可変手段と、取得条件の成立に基づいて所定の判別情報を取得する判別情報取得手段と、その判別情報取得手段によって取得された前記判別情報を用いて判別を実行する判別手段と、その判別手段の判別結果が特定の判別結果となったことに基づいて前記可変手段が所定期間、前記第２位置から前記第１位置へと可変される可変遊技を実行する可変遊技実行手段と、前記特典遊技が終了した後における遊技状態として、遊技者に有利な第１遊技状態を少なくとも含む複数の遊技状態のうち１の遊技状態を設定する遊技状態設定手段と、を備え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第１遊技状態が設定されてから当該第１遊技状態の間に取得された全ての前記判別情報を用いた判別が終了するまでの間において、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されているものである。
これにより、第１状態が設定されている方が、有利な第１遊技状態において遊技球が第１領域に振り分けられ易くなるので、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
技術的思想４記載の遊技機によれば、技術的思想３記載の遊技機の奏する効果に加え、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とは異なる第２の判別結果となったことに基づいて前記特典遊技を実行する第２特典遊技実行手段を備え、前記第１遊技状態は、前記判別手段の判別結果が前記特定の判別結果とも前記第２の判別結果とも異なる外れ判別結果となったことに基づいて、前記入球手段へと入球した遊技球が前記第１領域に振り分けられ易くなるように構成されている。
これにより、第１遊技状態において外れ判別結果となった場合に、第１領域に振り分けられ易くなるという斬新な遊技性を実現することができるという効果がある。
技術的思想５記載の遊技機によれば、技術的思想４記載の遊技機の奏する効果に加え、前記第１状態は、前記第２状態よりも、前記第２の判別結果となる確率が低く、且つ、前記外れ判別結果となる確率が高くなるように構成されているので、第２の判別結果となる確率が低い第１状態が設定されている方が、有利な第１遊技状態がより有利になるという斬新な遊技性を実現できる。よって、遊技者の遊技に対する興趣を向上させることができるという効果がある。
【符号の説明】
【１２６５３】
１０　パチンコ機（遊技機）
８１　第３図柄表示装置（第１１実施形態における表示手段）
１６４ｒ　右第１入球口（第１１実施形態における入球手段）
１６４ｒ１　開閉扉（第１１実施形態における変位手段）
２０２ｍｅ　変動パターン選択１１テーブル（第１１実施形態における記憶手段）
Ｓ３９２　第１１実施形態における期間決定手段
Ｓ４５８　第１１実施形態における判別手段
Ｓ９０２　第１１実施形態における判別情報取得手段
Ｓ９８２　第１１実施形態における期間決定手段
Ｓ１０５８　第１１実施形態における判別手段
Ｓ１１１９～Ｓ１１２１　第１１実施形態における変位遊技実行手段
Ｓ１５９３　第１１実施形態における特典遊技実行手段
Ｓ１９９２　第１１実施形態における所定遊技状態設定手段の一部

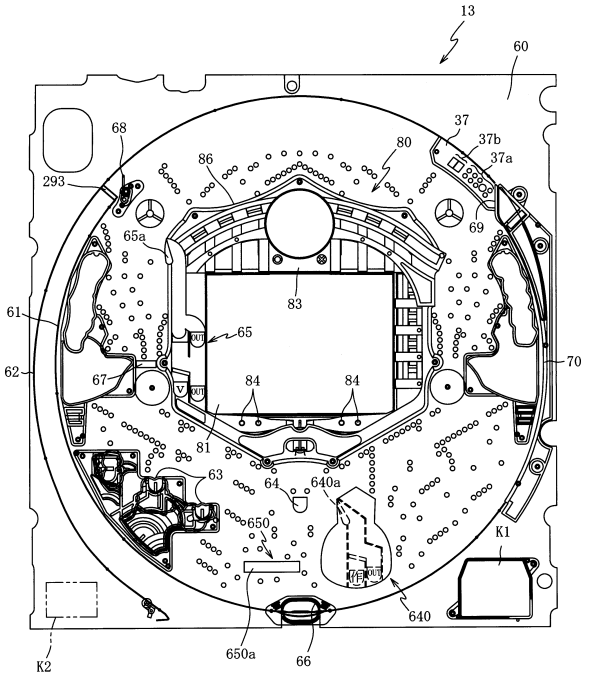
Ｓ３１０４　　第１１実施形態における所定遊技状態設定手段の一部
Ｓ３１０７　　第１１実施形態における特定要素設定手段
Ｓ８２０８　　第１１実施形態における動的表示手段、演出実行手段
Ｓ８２８４　　第１１実施形態における種別決定手段
Ｓ１０８５３　　第１１実施形態における特典遊技実行手段

【図面】

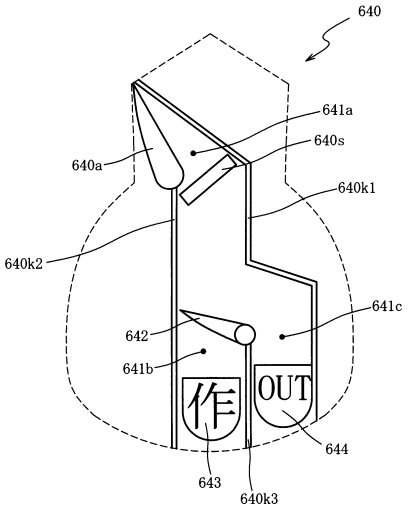
【図１】



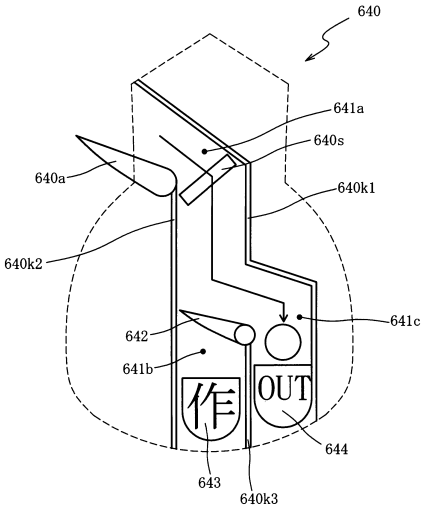
【図２】



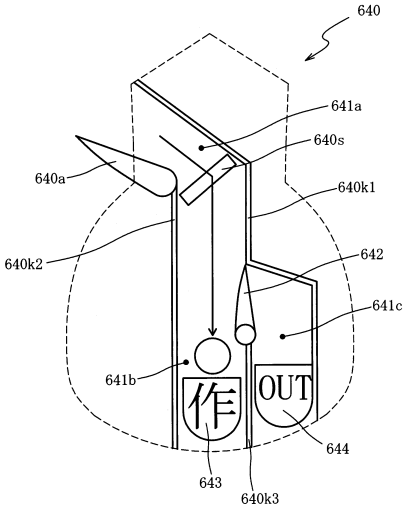
【図３】


640
641a
640s
640a
640k1
640k2
641c
642
641b
作
OUT
644
643
640k3

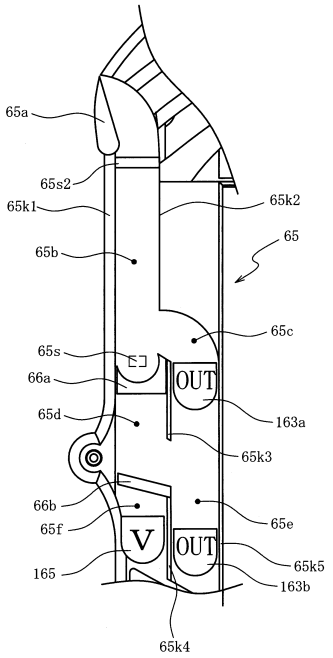
【図４】


640
641a
640s
640a
640k1
640k2
641c
642
641b
作
OUT
644
643
640k3

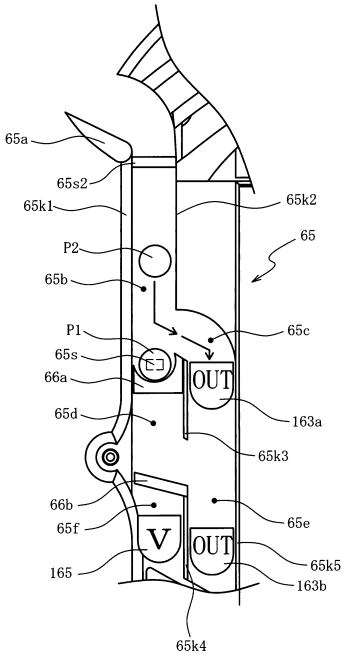
【図５】


640
641a
640s
640a
640k1
640k2
642
641c
641b
作
OUT
644
643
640k3

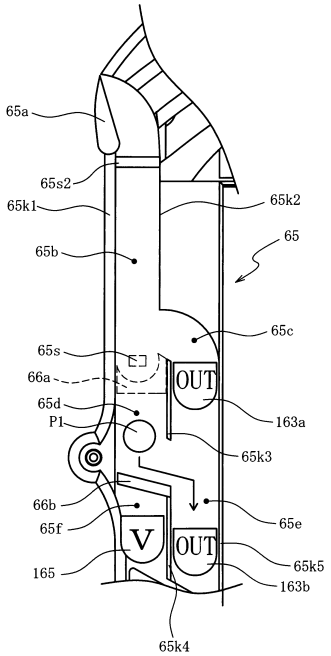
【図６】


65a
65s2
65k1
65k2
65
65b
65c
65s
66a
OUT
163a
65d
65k3
66b
65e
65f
V
OUT
65k5
165
163b
65k4

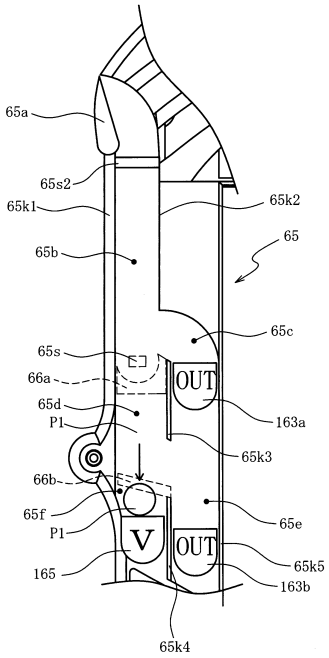
【図７】


65a
65s2
65k1
65k2
65
P2
65b
P1
65c
65s
OUT
66a
65d
163a
65k3
66b
65e
65f
V
OUT
65k5
165
163b
65k4

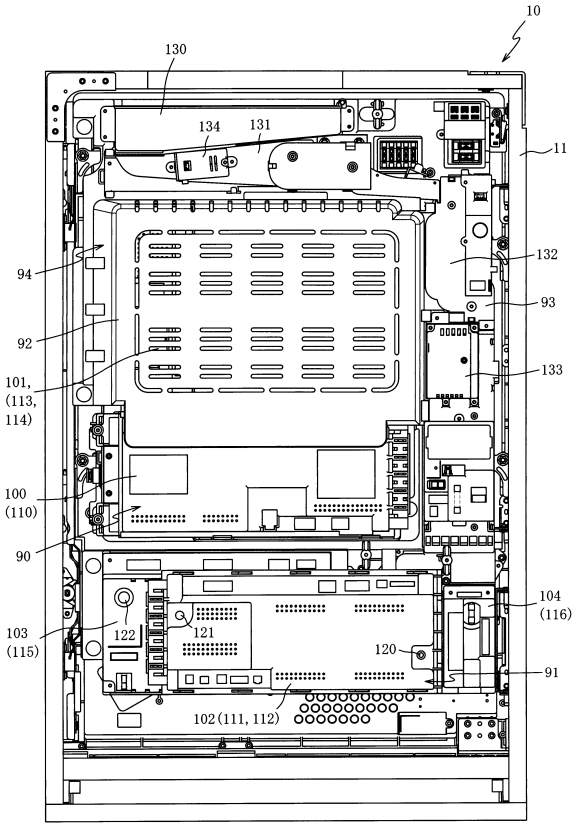
【図８】


65a
65s2
65k1
65k2
65b
65
65c
65s
OUT
66a
65d
P1
163a
65k3
66b
65e
65f
V
OUT
65k5
165
163b
65k4

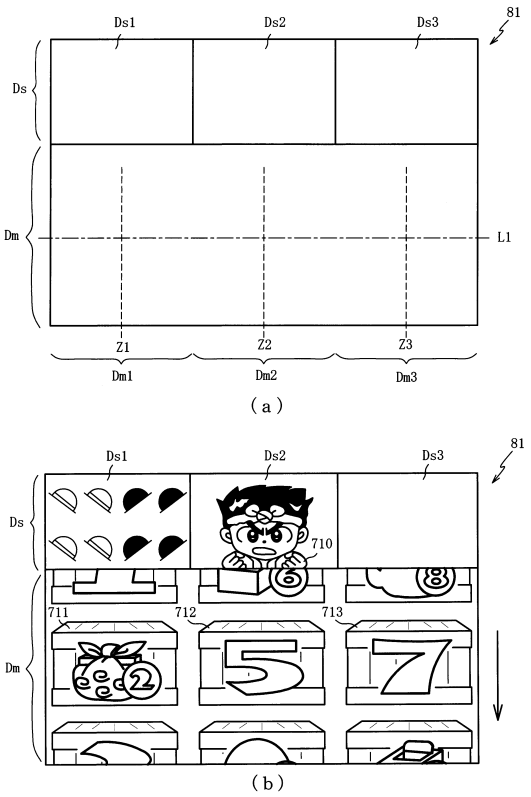
【図９】


65a
65s2
65k1
65k2
65b
65
65c
65s
66a
OUT
65d
P1
163a
65k3
66b
65f
P1
V
OUT
65e
65k5
165
163b
65k4

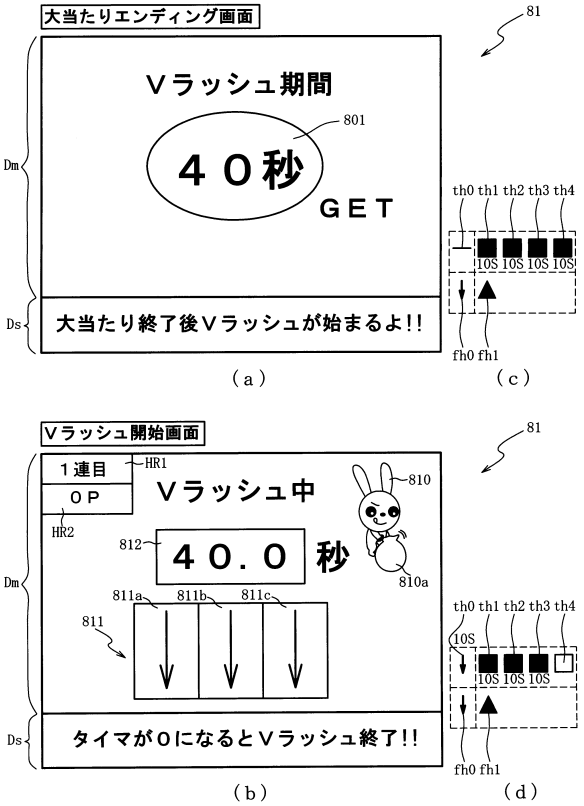
【図１０】


10
130
134
131
11
132
94
93
92
133
101,
(113,
114)
100
(110)
90
104
(116)
103
(115)
122
121
120
91
102 (111, 112)

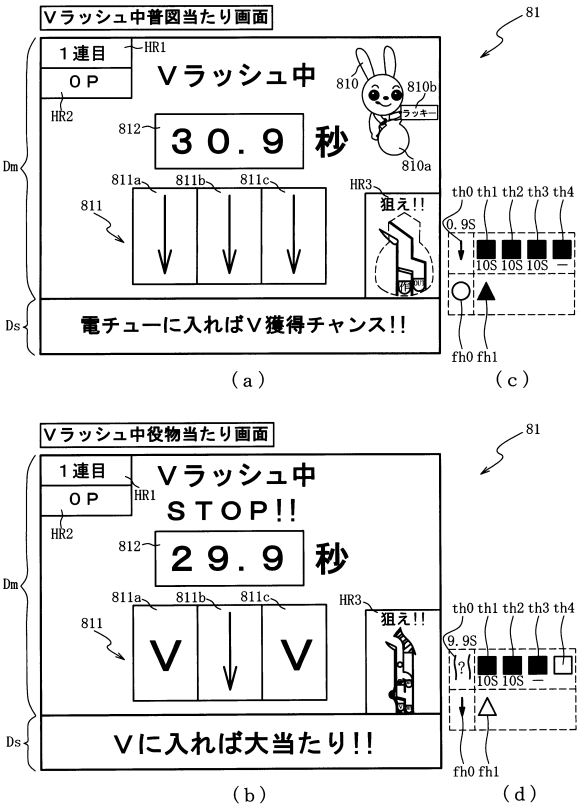
【図１１】



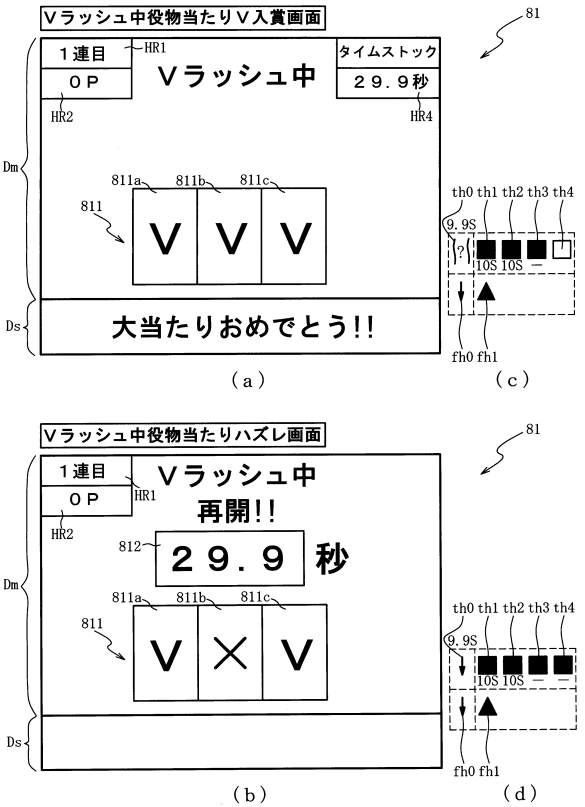
【図１２】



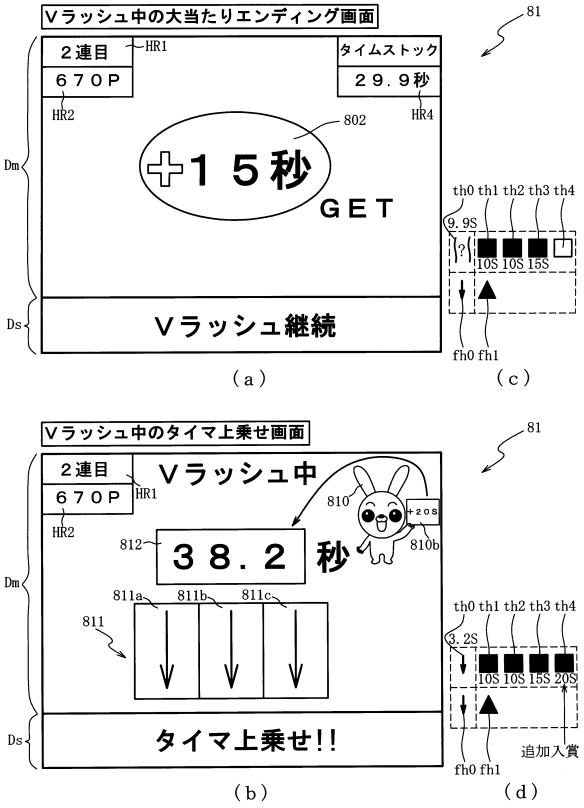
【図１３】



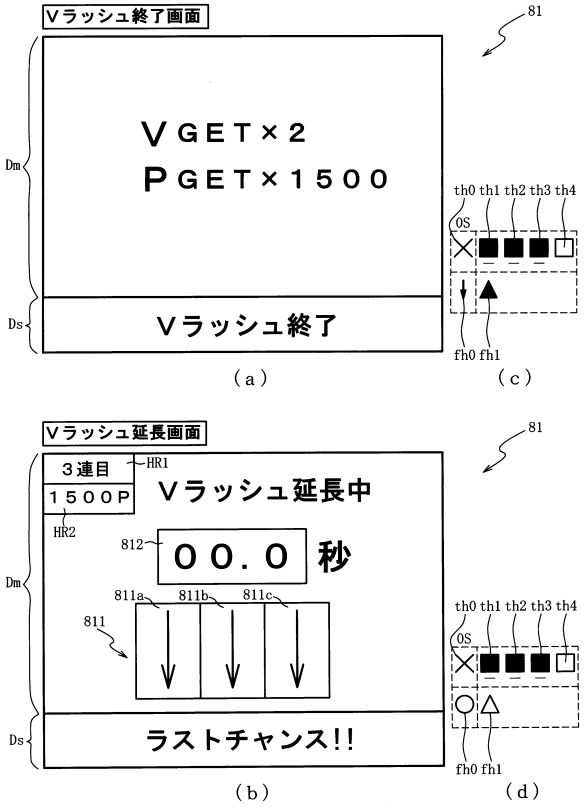
【図１４】



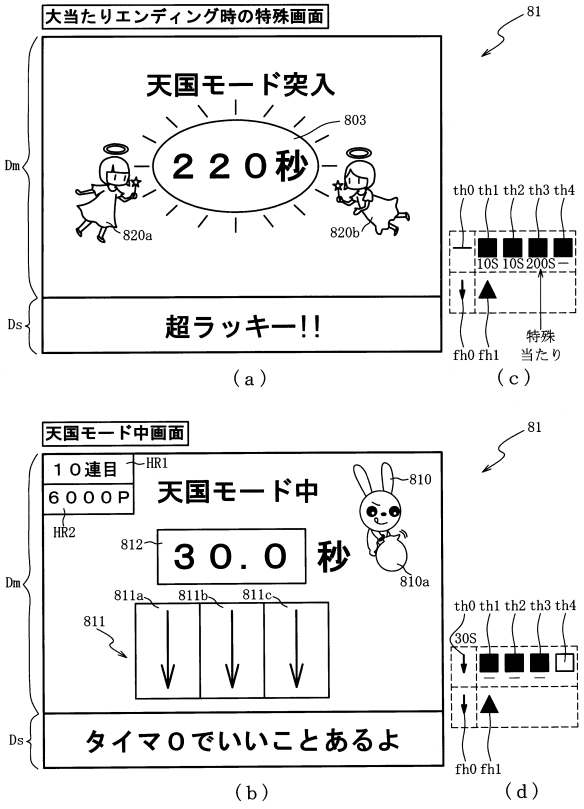
【図１５】



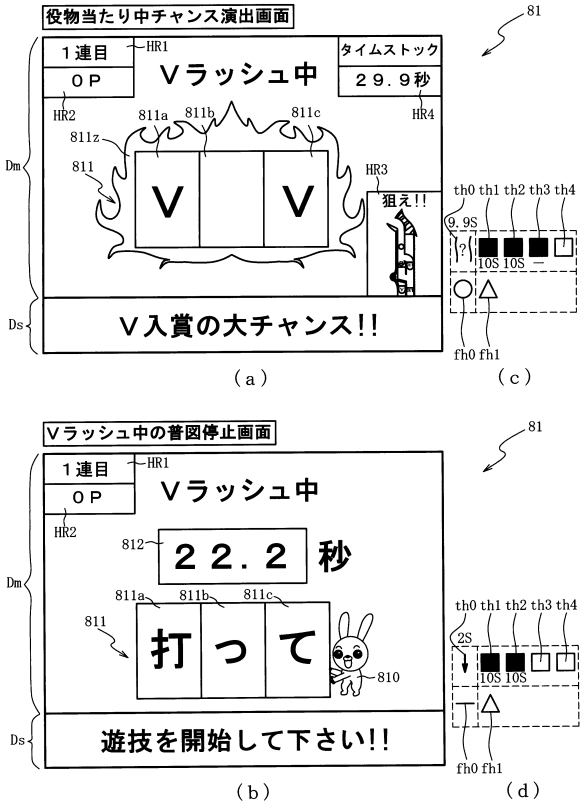
【図１６】



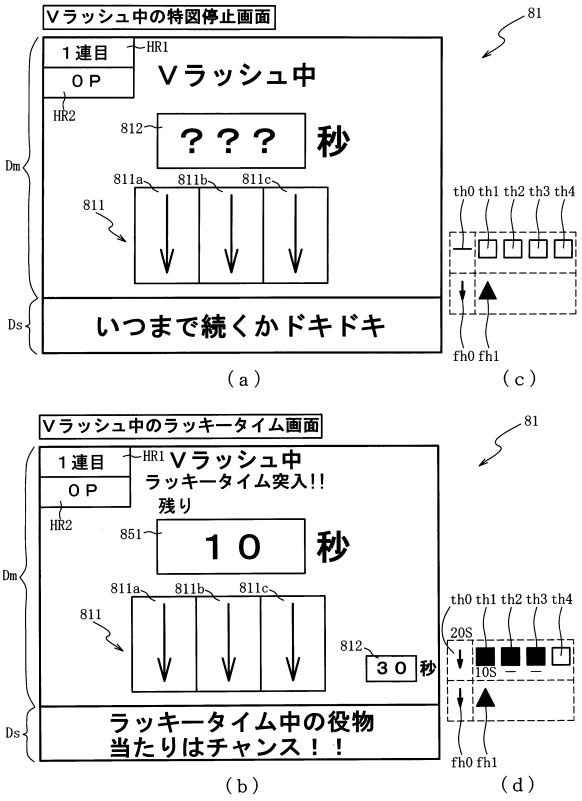
【図１７】



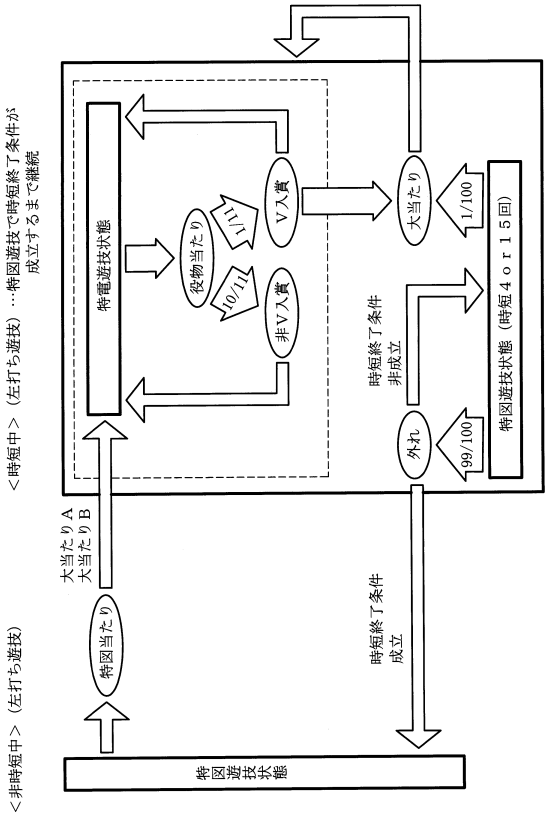
【図１８】



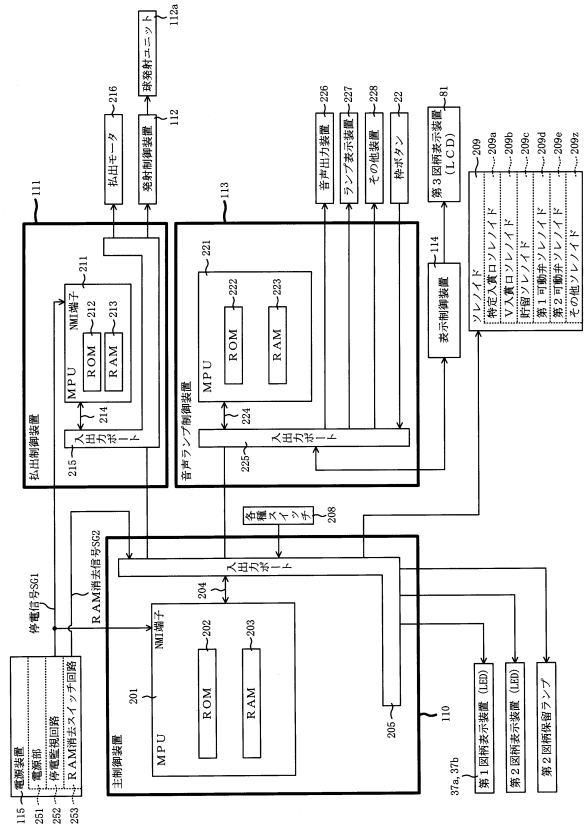
【図１９】



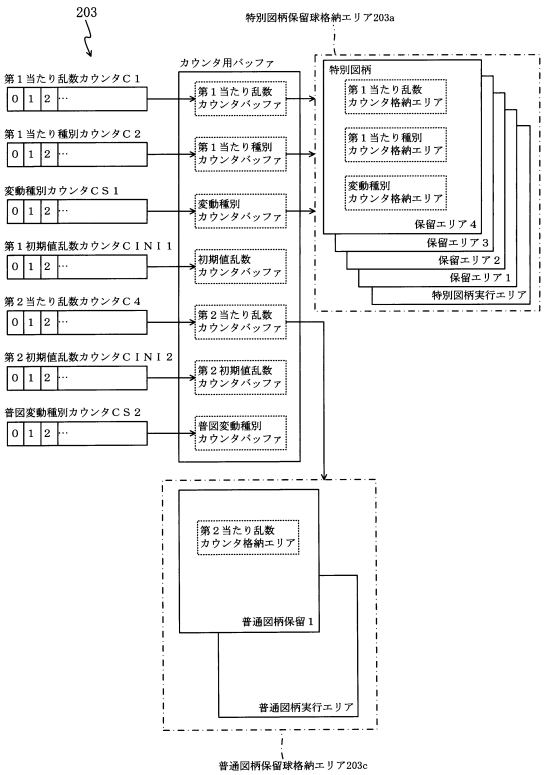
【図２０】



【図２１】



【図２２】



【図２３】

（ａ）

ROM — 202
- 第１当たり乱数テーブル — 202a
- 第２当たり乱数テーブル — 202b
- 大当たり種別選択テーブル — 202c
- 変動パターン選択テーブル — 202d
- 各種動作シナリオテーブル — 202e

（ｂ）

202

第１当たり乱数テーブル202a

判定値	第１当たり乱数 カウンタ値Ｃ１（0～399）
大当たり判定値	0～3

（ｃ）

202

第２当たり乱数テーブル202b

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタ Ｃ４（0～999）
低確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0
高確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0～299

【図２４】

（ａ）

第１当たり種別選択テーブル — 202c
- 特図大当たり種別選択テーブル — 202c1
- Ｖ大当たり種別選択テーブル — 202c2

（ｂ）

202

特図大当たり種別選択テーブル202c1

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
大当たりＡ（4Ｒ時短4回大当たり）	0～98
大当たりＢ（4Ｒ時短15回大当たり）	99

（ｃ）

202

Ｖ大当たり種別選択テーブル202c2

大当たり種別	第１当たり種別 カウンタ値Ｃ２（0～99）
大当たりＣ（10Ｒ時短4回大当たり）	0～99

【図２５】

202

変動パターン選択テーブル — 202d
- 通常用テーブル — 202d1
- 時短用テーブル — 202d2

（ａ）

202

通常用テーブル202d1

当否 判定結果	変動パターン	変動時間 （秒）	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）
当たり	当たりノーマルリーチ	20	0～50
	当たりスーパーリーチ	60～120	51～198
外れ	短外れ	8	0～179
	外れノーマルリーチ	20	180～194
	外れスーパーリーチ	60～120	195～198

（ｂ）

202

時短用テーブル202d2

当否 判定結果	変動パターン	変動時間 （秒）	変動種別カウンタ ＣＳ１（0～198）
当たり	当たりショート	50	0～99
	当たりロング	200	100～198
外れ	ショート外れＡ	10	0～149
	ショート外れＢ	15	150～169
	ショート外れＣ	20	170～189
	ロング外れＡ	30	190～196
	ロング外れＢ	50	197，198

（ｃ）

【図２６】

202

各種動作シナリオテーブル — 202e
- 大当たり動作シナリオテーブル — 202e1
- 役物当たり動作シナリオテーブル — 202e2
- 普図当たり動作シナリオテーブル — 202e3
- 第１可動弁動作シナリオテーブル — 202e4

（ａ）

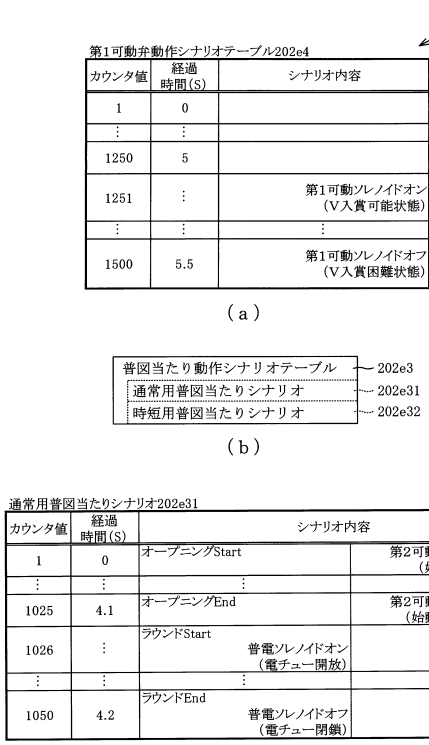
202

役物当たり動作シナリオテーブル202e2

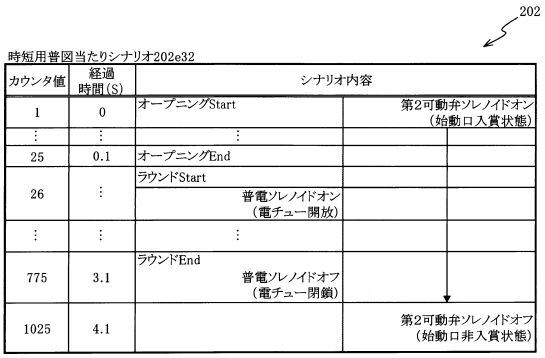
カウンタ値	経過 時間(S)	シナリオ内容	
1	0	オープニングStart	貯留ソレノイドオン（球貯留状態）
⋮	⋮	⋮	
25	0.1	オープニングEnd	
26	⋮	ラウンドStart Ｖ入賞口ソレノイドオン （Ｖアタッカー開放）	
⋮	⋮	⋮	
375	1.6	ラウンドEnd Ｖ入賞口ソレノイドオフ （Ｖアタッカー閉鎖）	
376	⋮	エンディングStart	貯留ソレノイドオフ（球非貯留状態）
⋮	⋮	⋮	
750	3	エンディングEnd	

（ｂ）

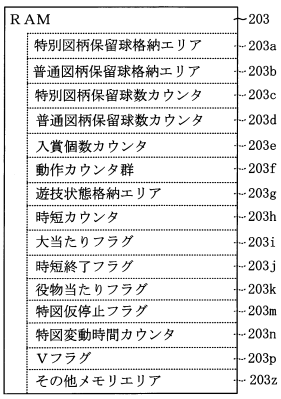
【図２７】



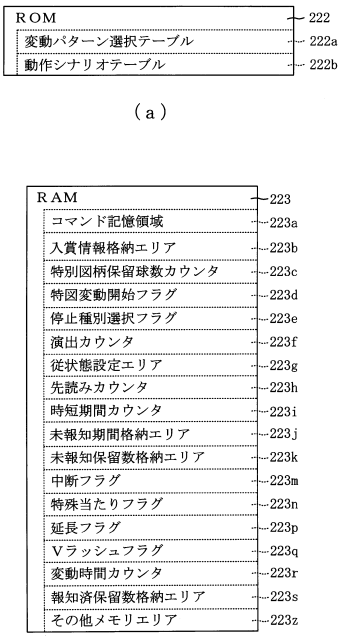
【図２８】



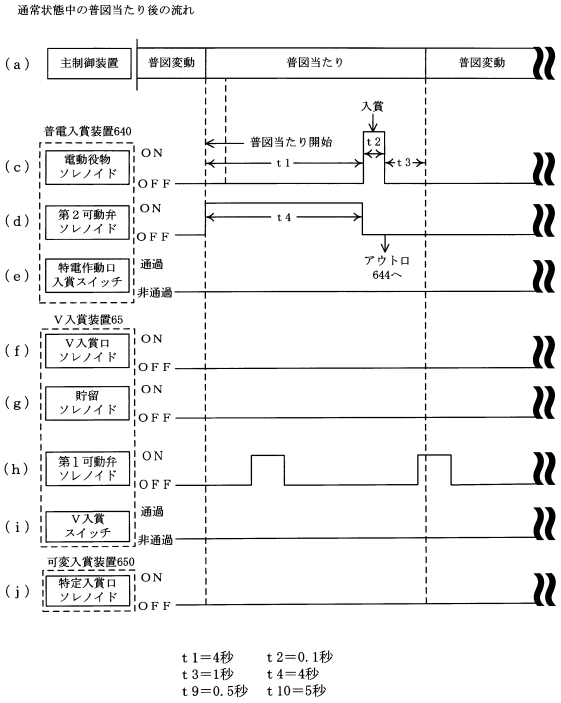
【図２９】



【図３０】

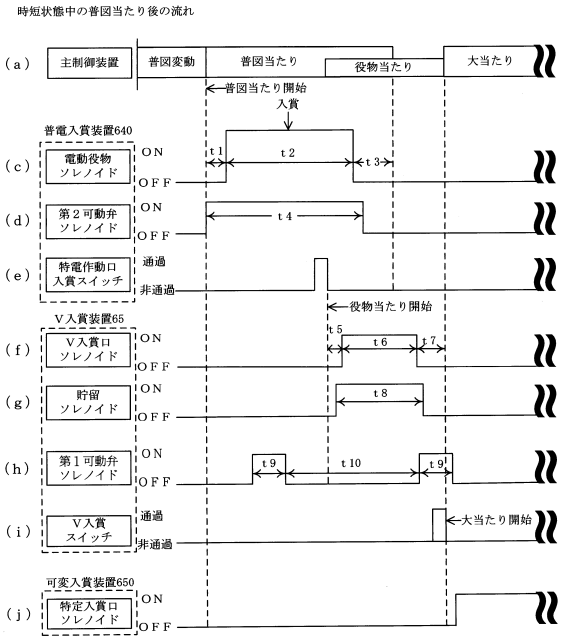


【図３１】



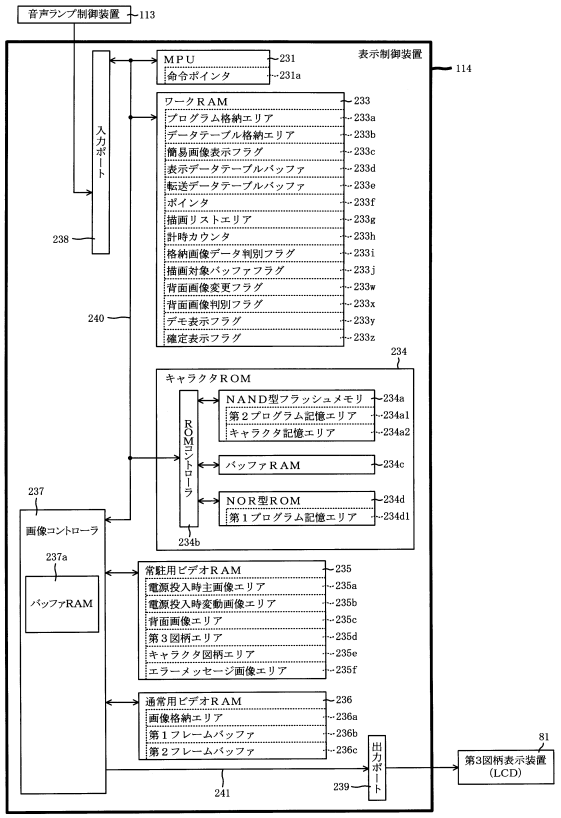
t１＝4秒　t２＝0.１秒
t３＝1秒　t４＝4秒
t９＝0.５秒　t10＝5秒

【図３２】

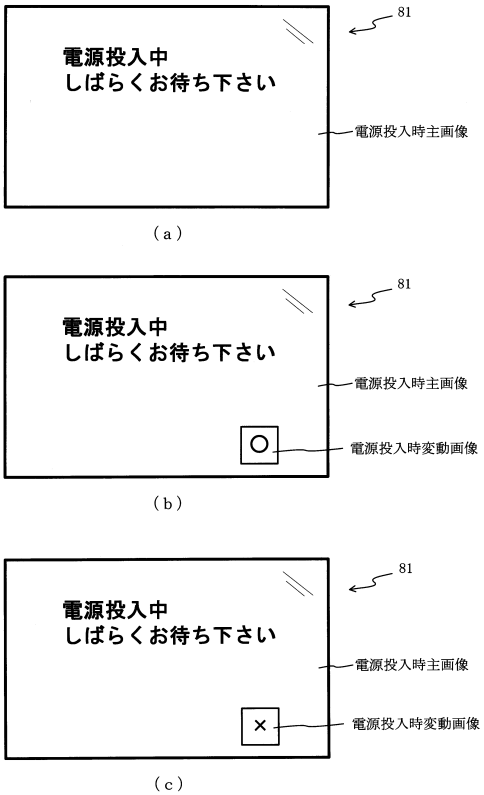


t１＝0.１秒　t２＝3秒
t３＝1秒　t４＝4秒
t５＝0.１秒　t６＝1.５秒
t７＝1.４秒　t８＝1.６秒
t９＝0.５秒　t10＝5秒

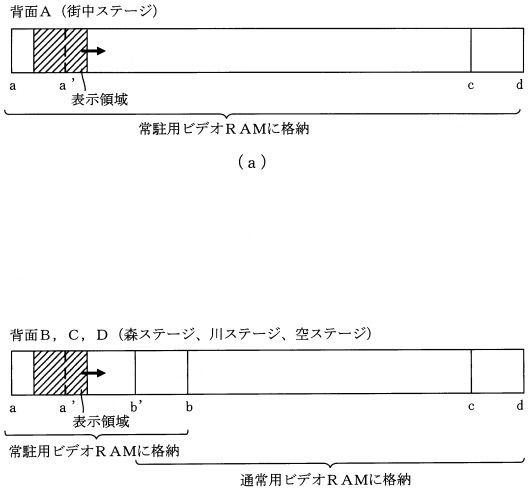
【図３３】



【図３４】



【図３５】



【図３６】

表示データテーブル

アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	背面画像　：背面種別 図柄１　：図柄種別オフセット 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 図柄２　：… ⋮ エフェクト１：エフェクト種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 エフェクト２：… ⋮ キャラクタ１：キャラクタ種別 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報 キャラクタ２：… ⋮
0002H	⋮
0003H	⋮
⋮	⋮
02F0H	End

【図３７】

転送データテーブル

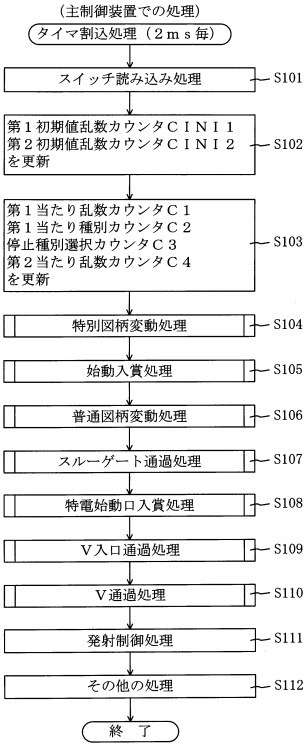
アドレス	描画内容
0000H	Start
0001H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
0002H	
⋮	⋮
0097H	転送対象画像データ：格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス
⋮	⋮
02F0H	End

【図３８】

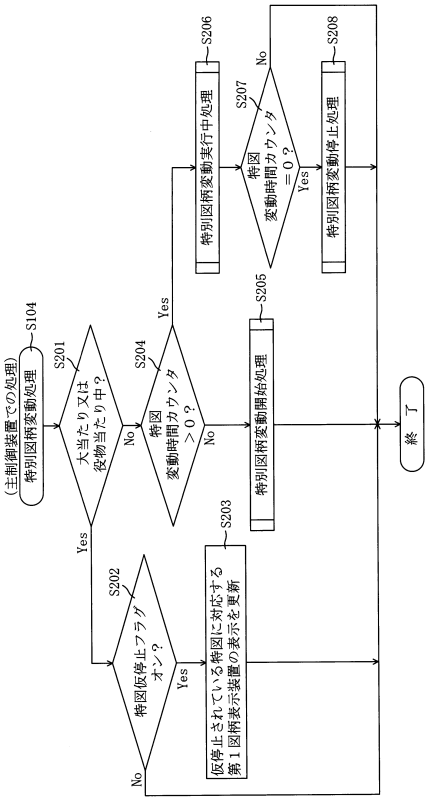
描画リスト

種別	詳細情報
背面画像	スプライト（表示物）のデータの格納ＲＡＭ種別とアドレス 表示位置座標 拡大率 回転角度 半透明値 αブレンディング情報 色情報 フィルタ指定情報
図柄１	⋮
図柄２	⋮
⋮	⋮
エフェクト１	⋮
エフェクト２	⋮
⋮	⋮
キャラクタ１	⋮
キャラクタ２	⋮
⋮	⋮
保留球数図柄１	⋮
⋮	⋮
エラー図柄１	⋮
転送データ	転送対象画像データの格納元先頭アドレス 格納元最終アドレス 格納先先頭アドレス

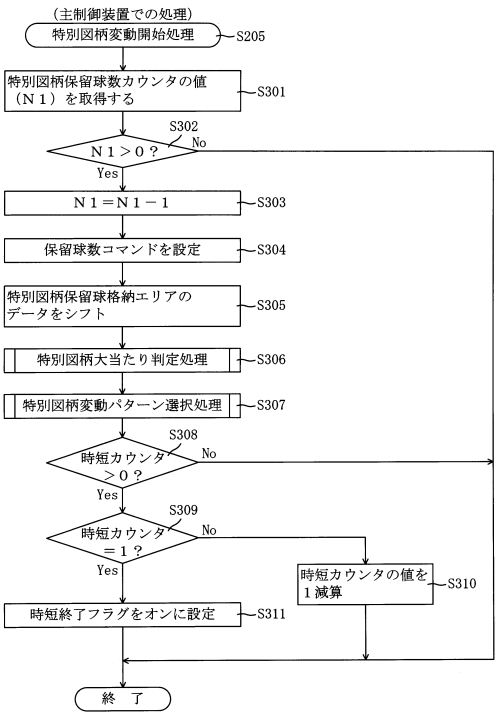
【図３９】



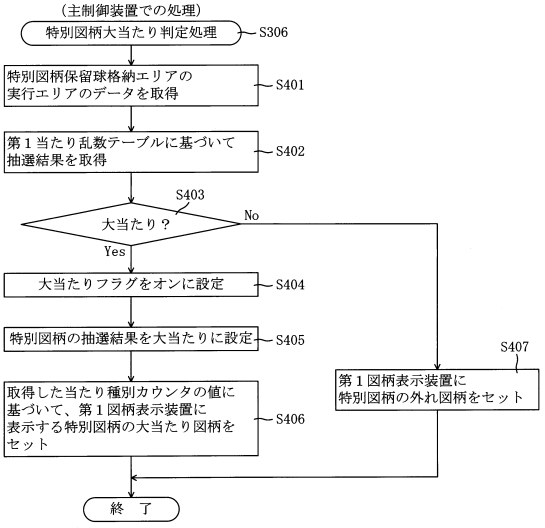
【図４０】



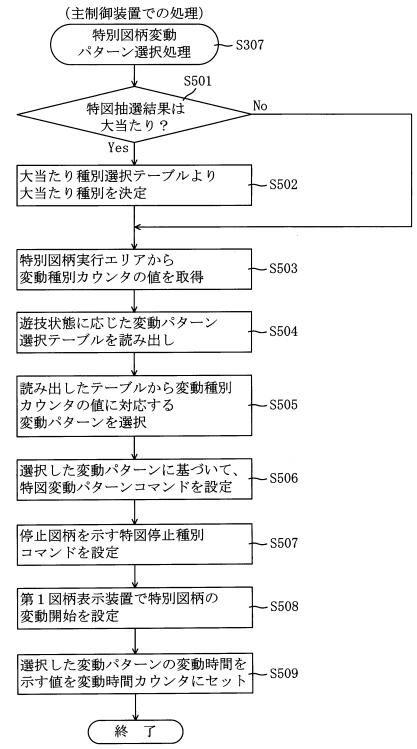
【図４１】



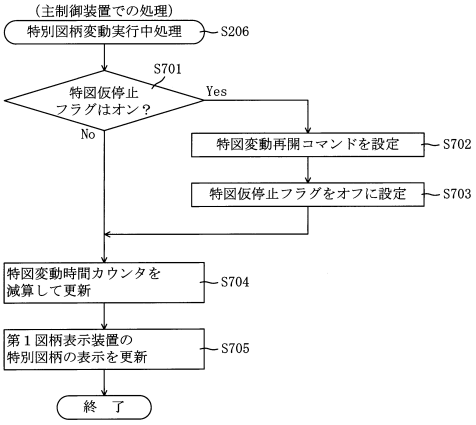
【図４２】



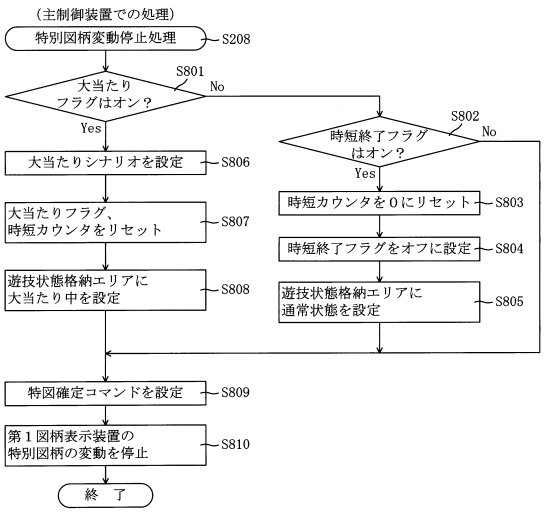
【図４３】



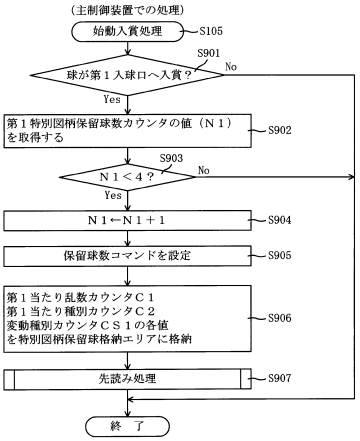
【図４４】



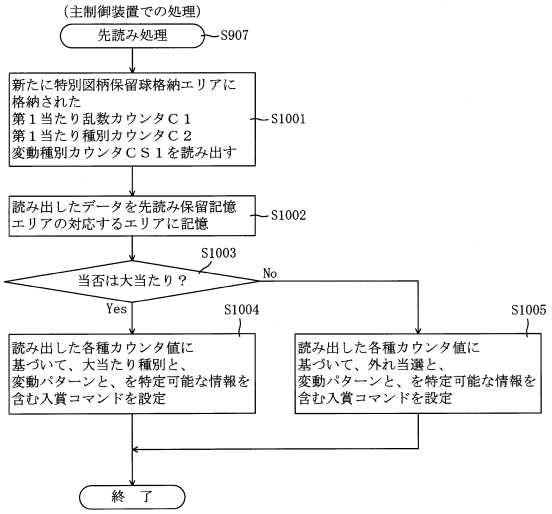
【図４５】



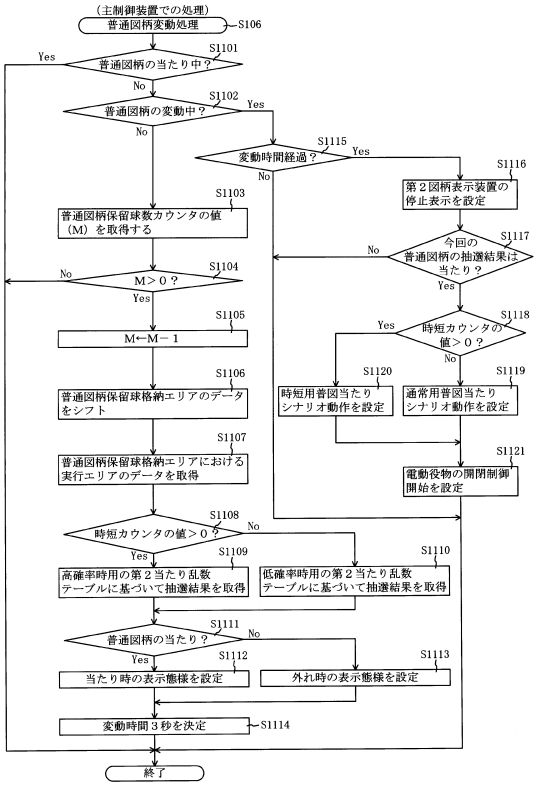
【図４６】



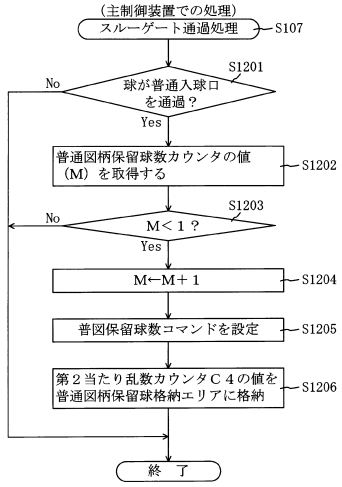
【図４７】



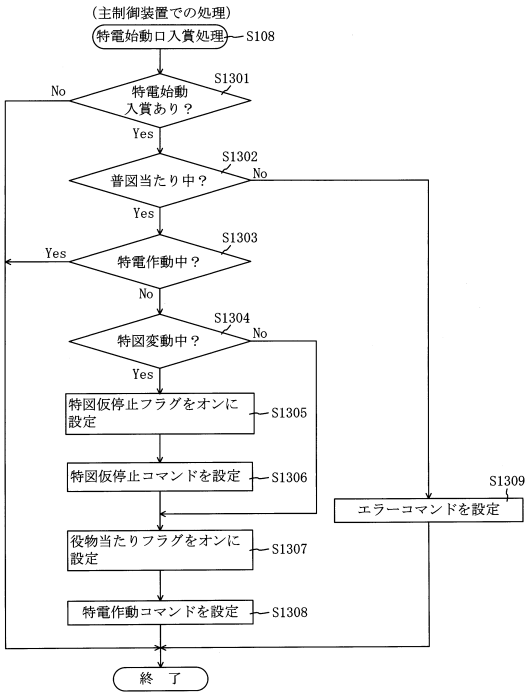
【図４８】



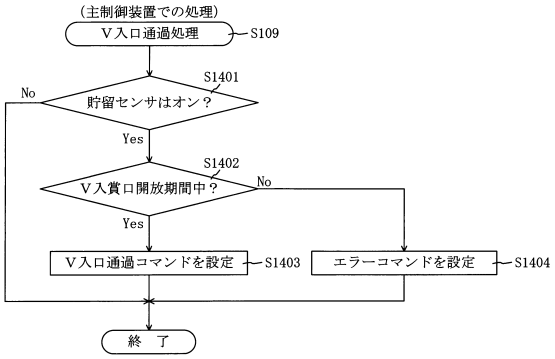
【図４９】



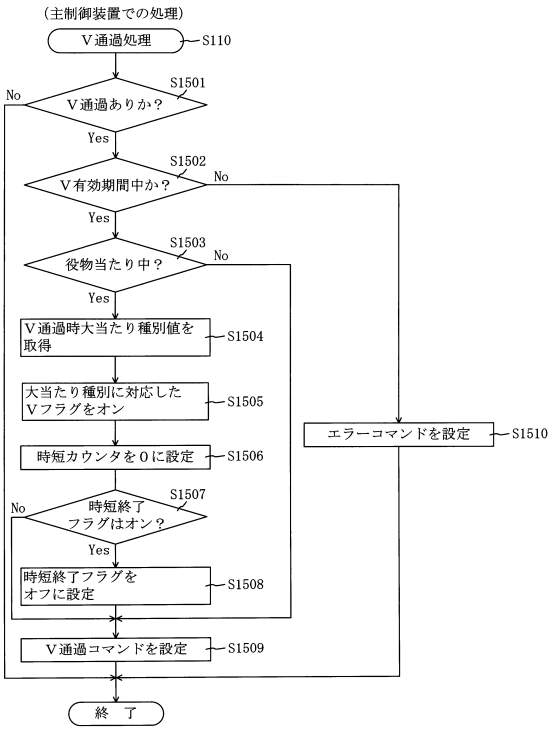
【図５０】



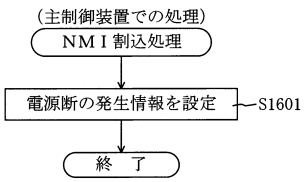
【図５１】



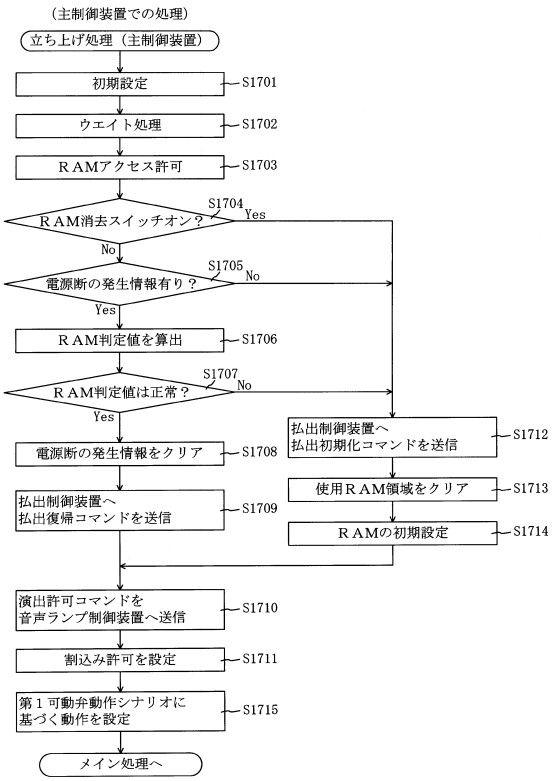
【図５２】



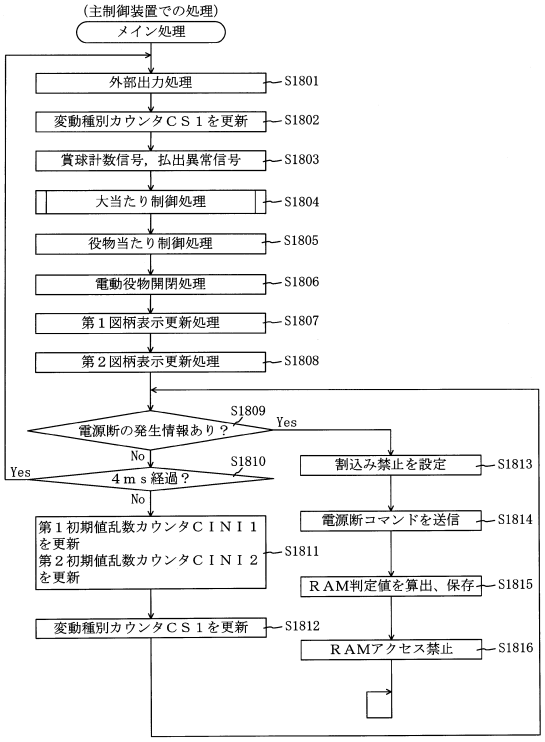
【図５３】



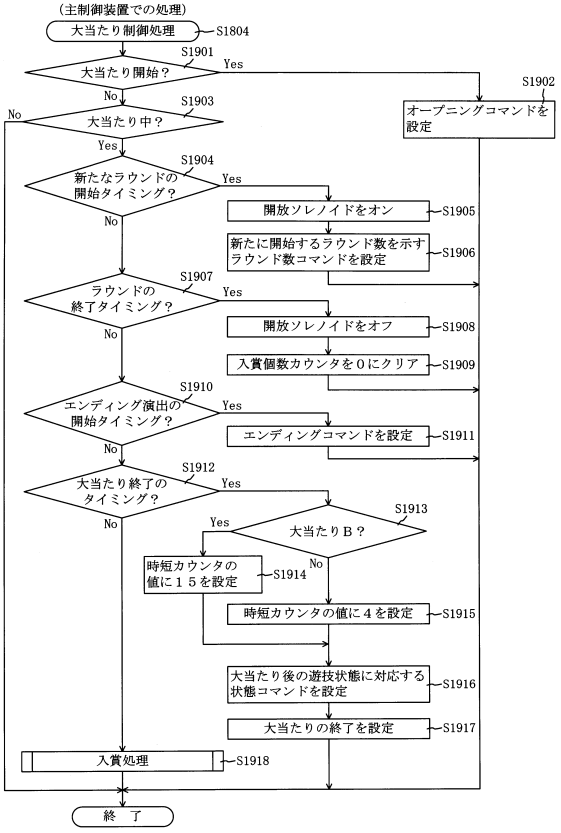
【図５４】



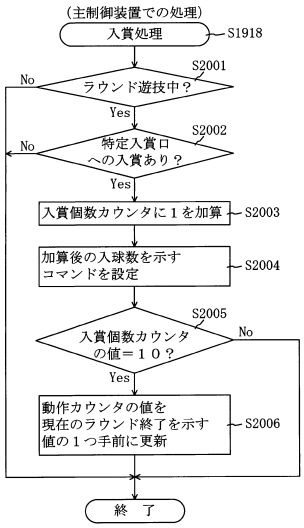
【図５５】



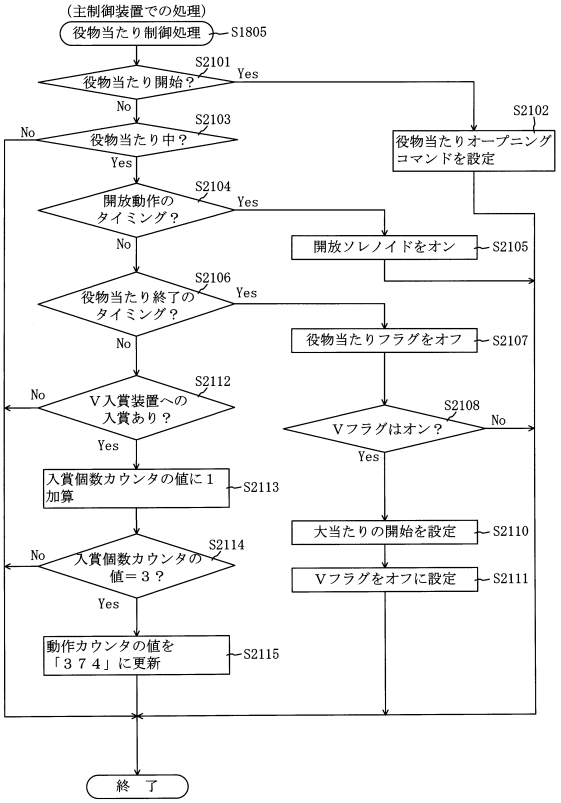
【図５６】



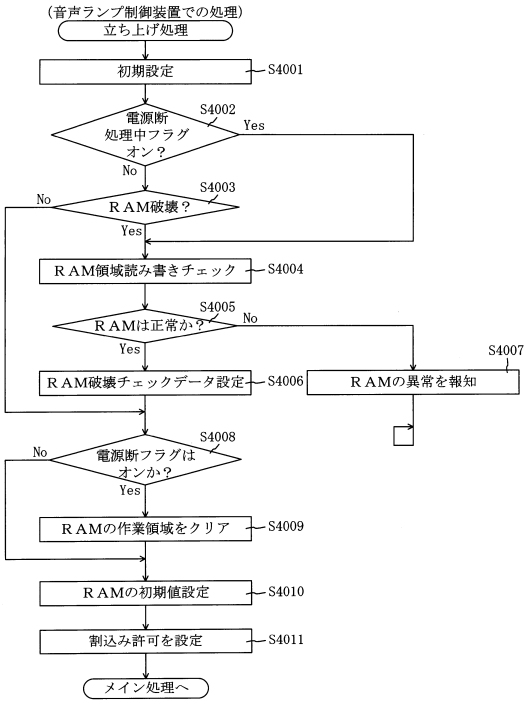
【図５７】



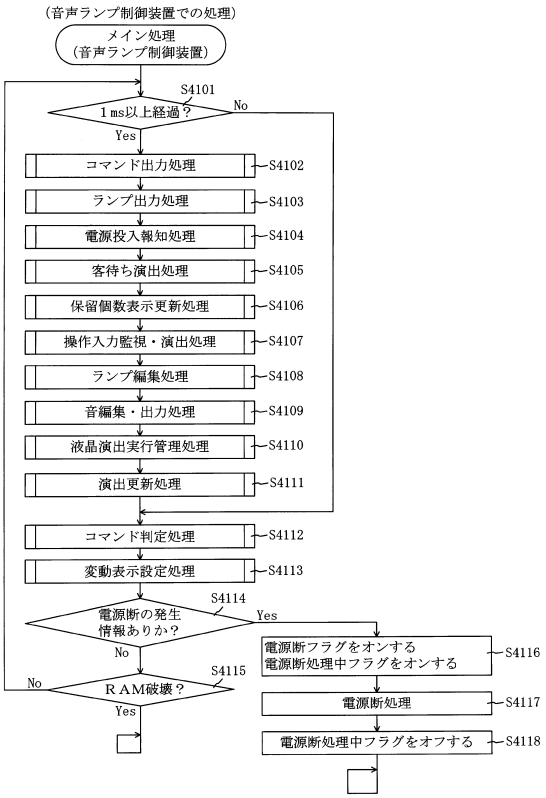
【図５８】



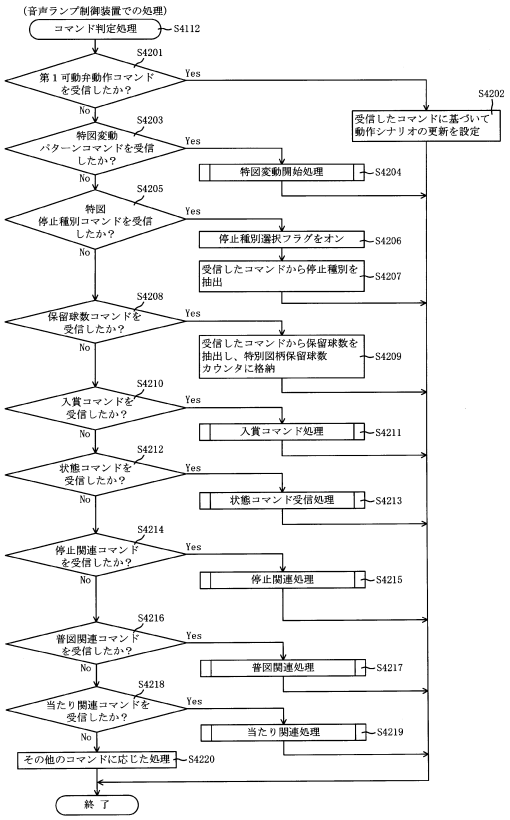
【図５９】



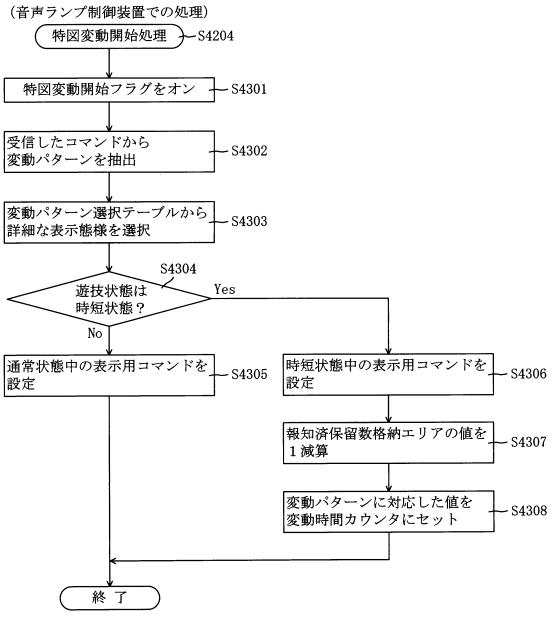
【図６０】



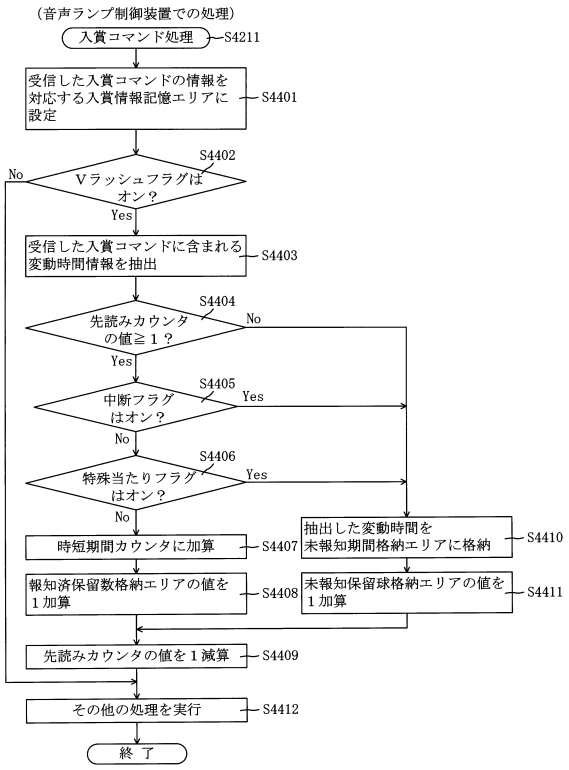
【図６１】



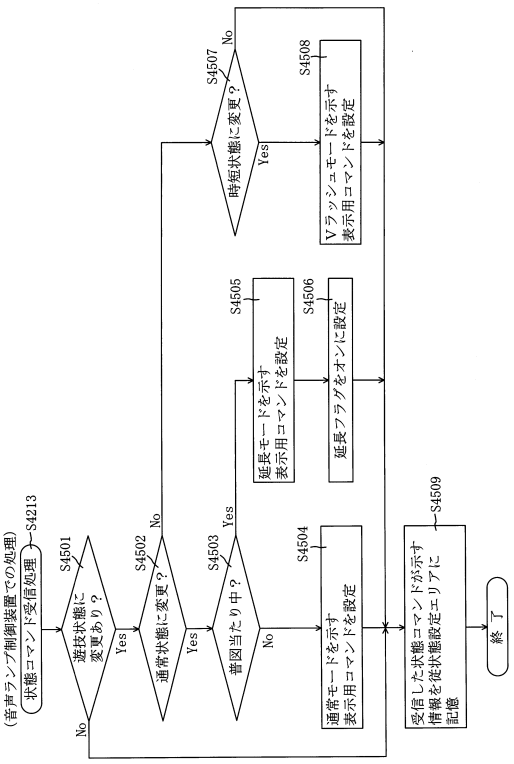
【図６２】



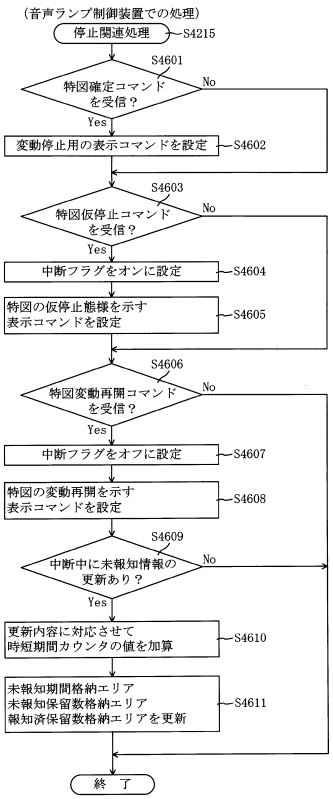
【図６３】



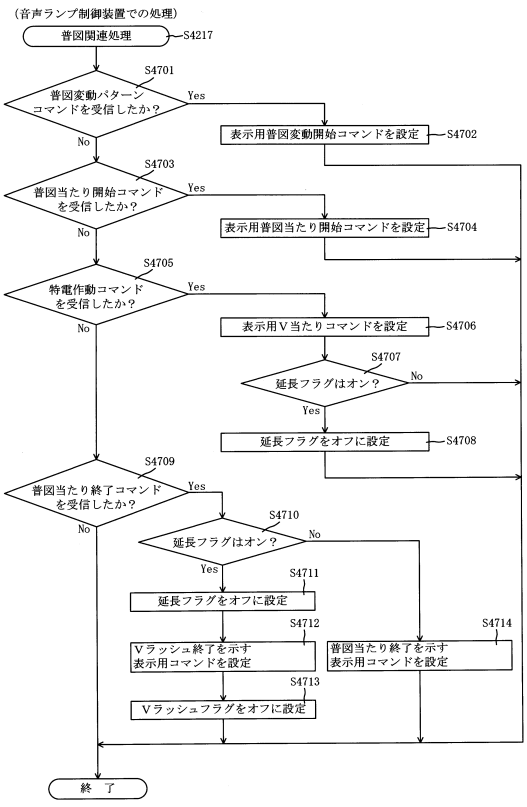
【図６４】



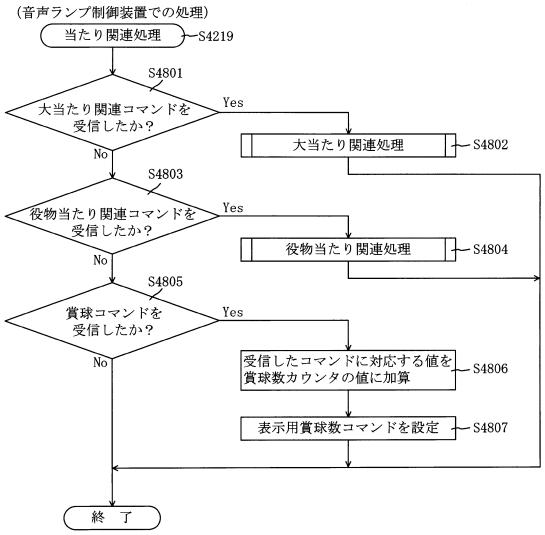
【図６５】



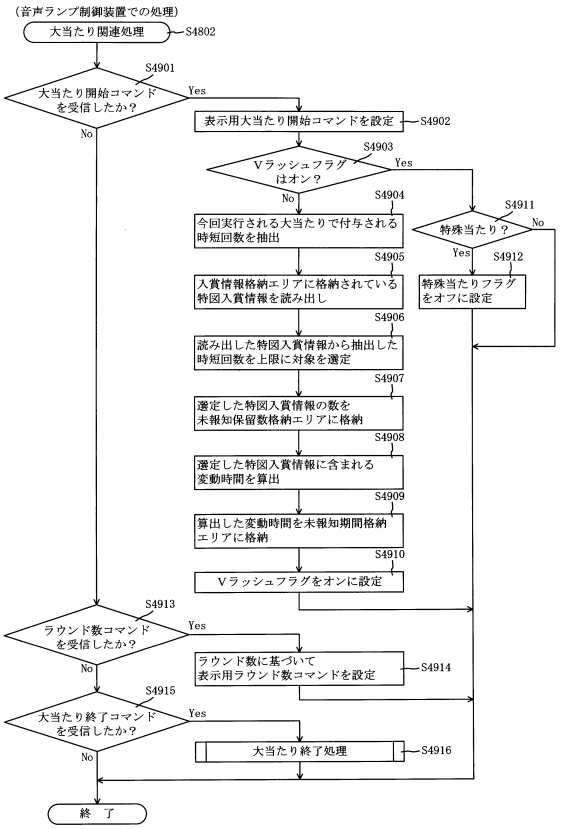
【図６６】



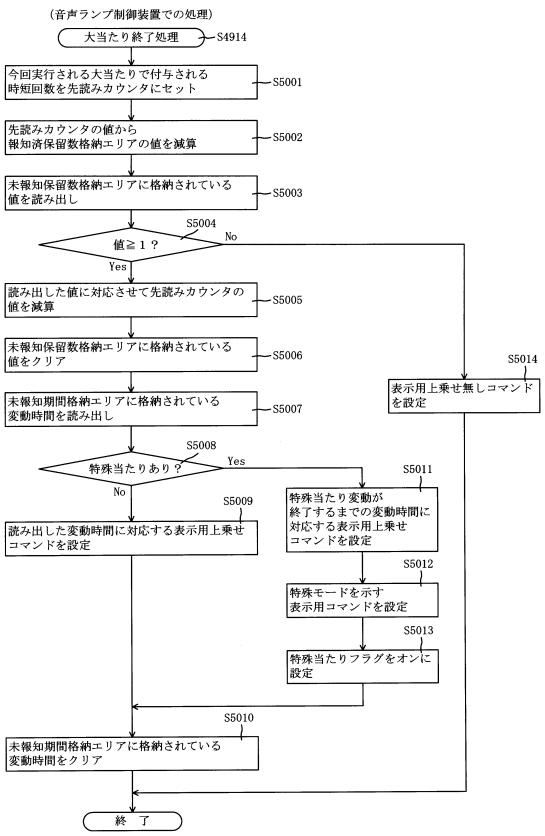
【図６７】



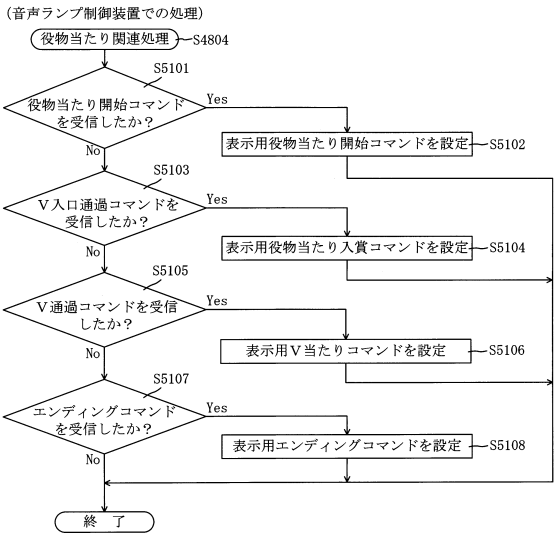
【図６８】



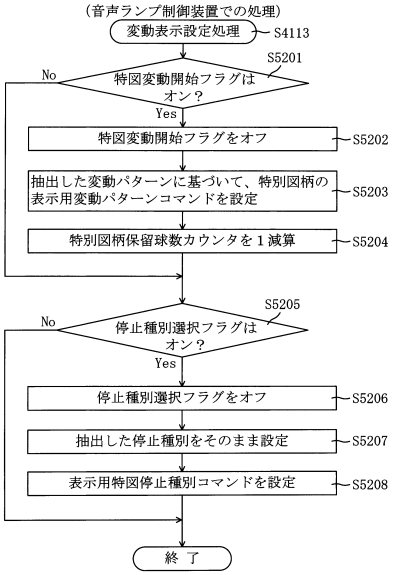
【図６９】



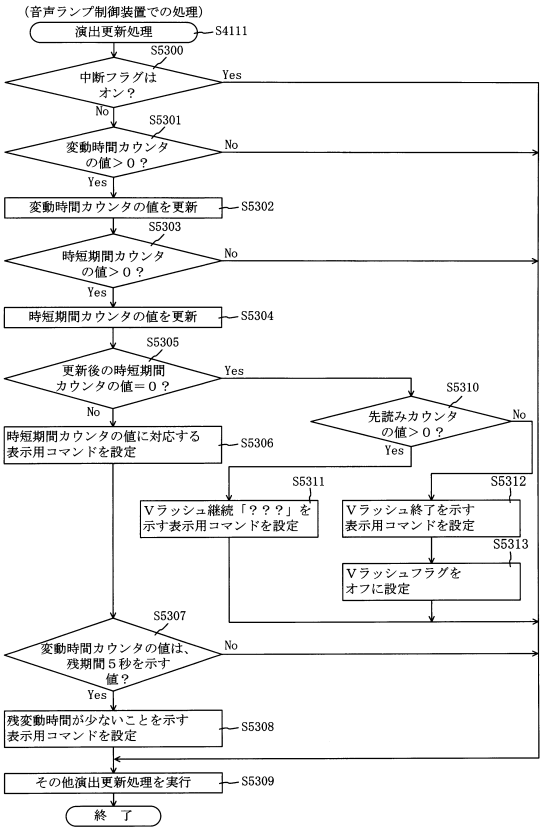
【図７０】



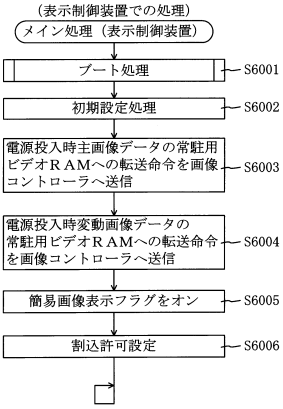
【図７１】



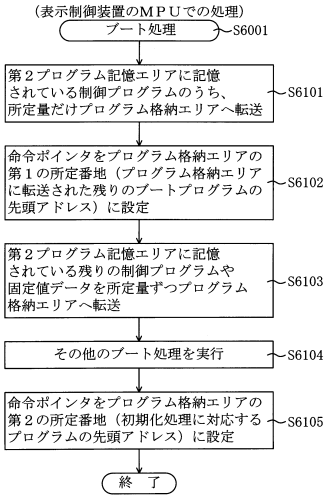
【図７２】



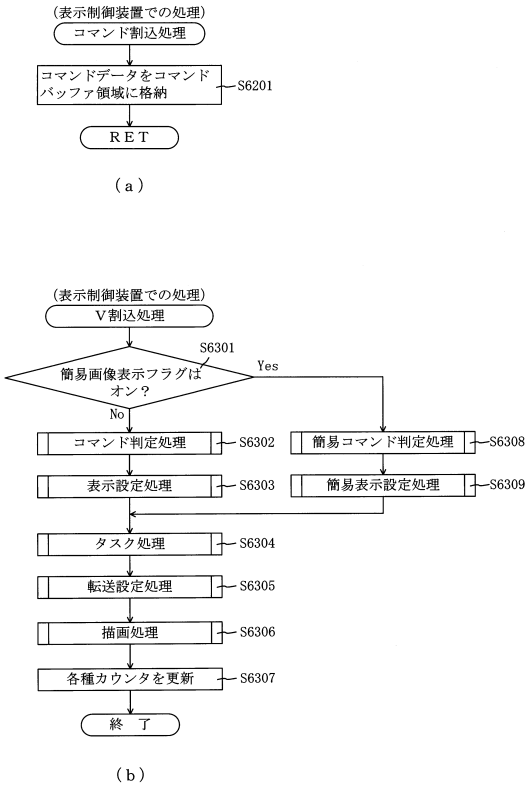
【図７３】



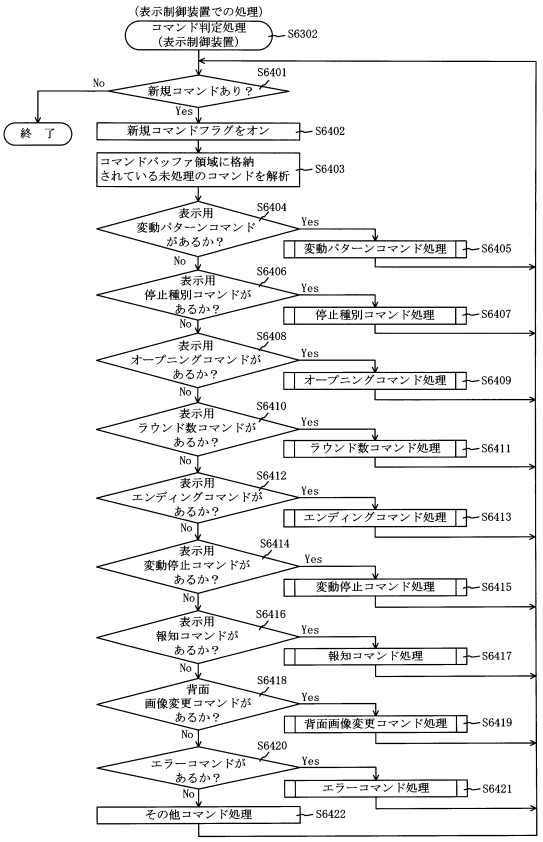
【図７４】



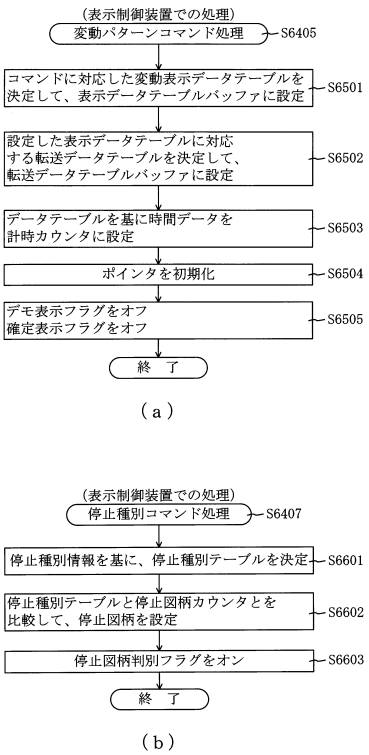
【図７５】



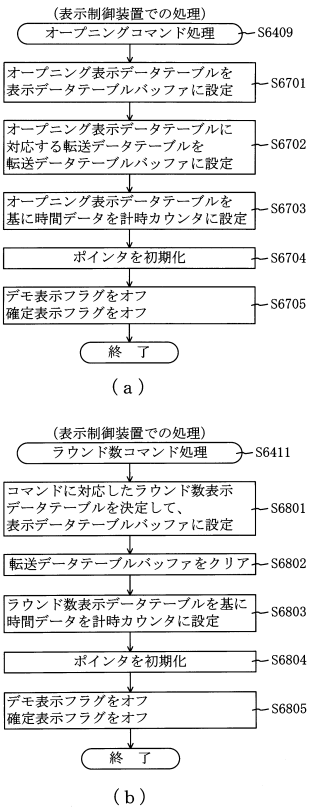
【図７６】



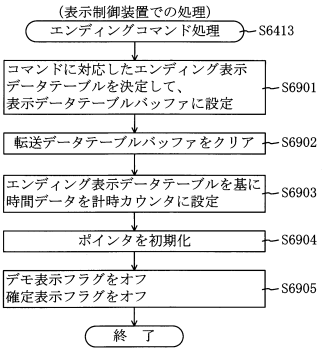
【図７７】



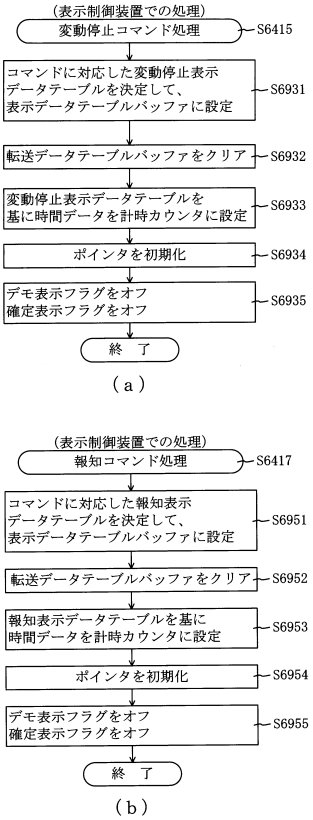
【図７８】



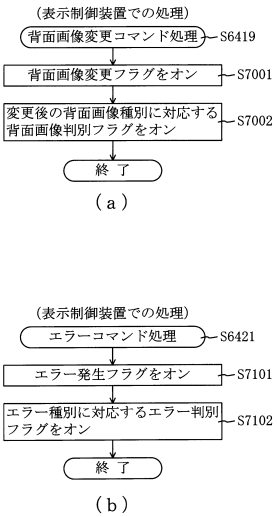
【図７９】



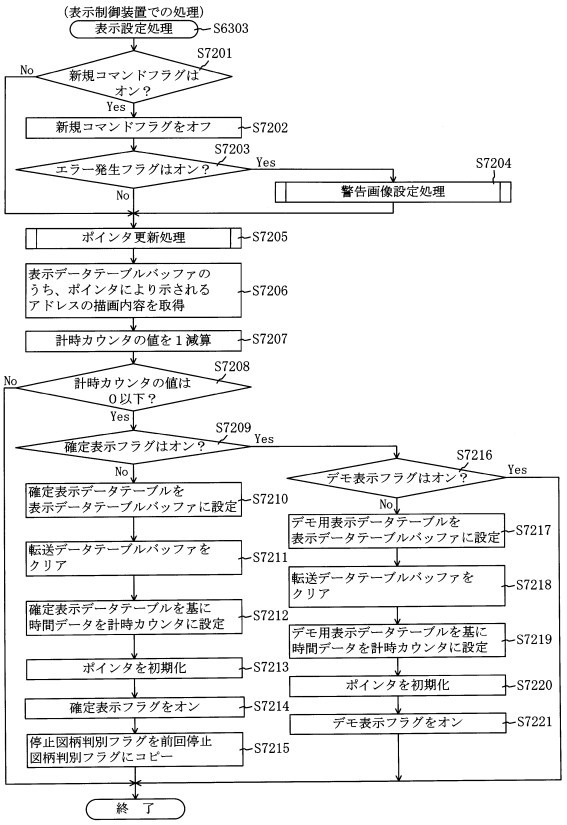
【図８０】



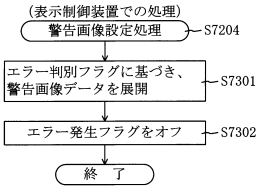
【図８１】



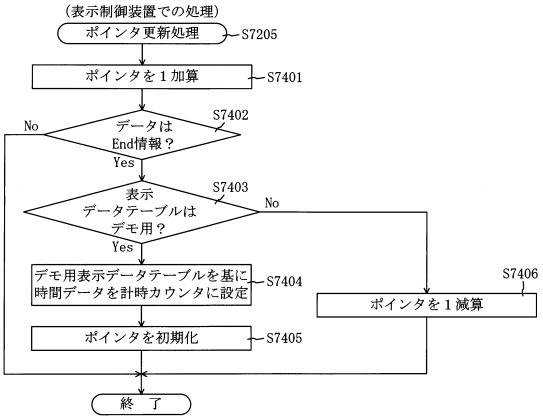
【図８２】



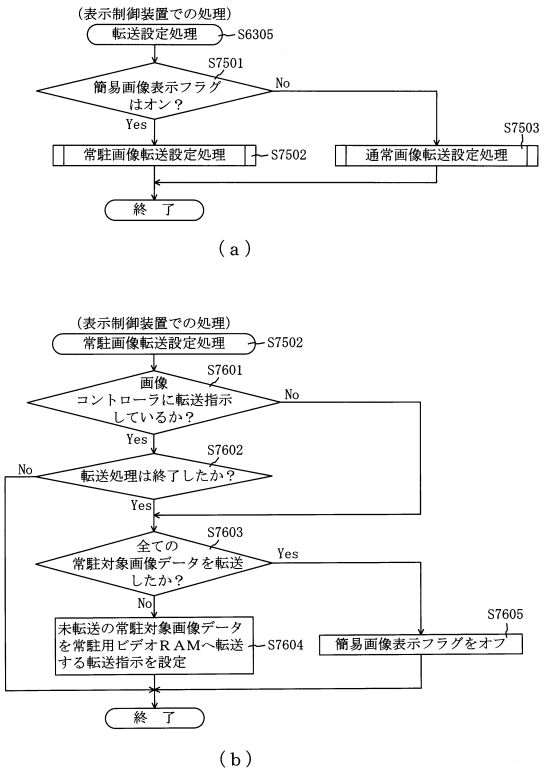
【図８３】



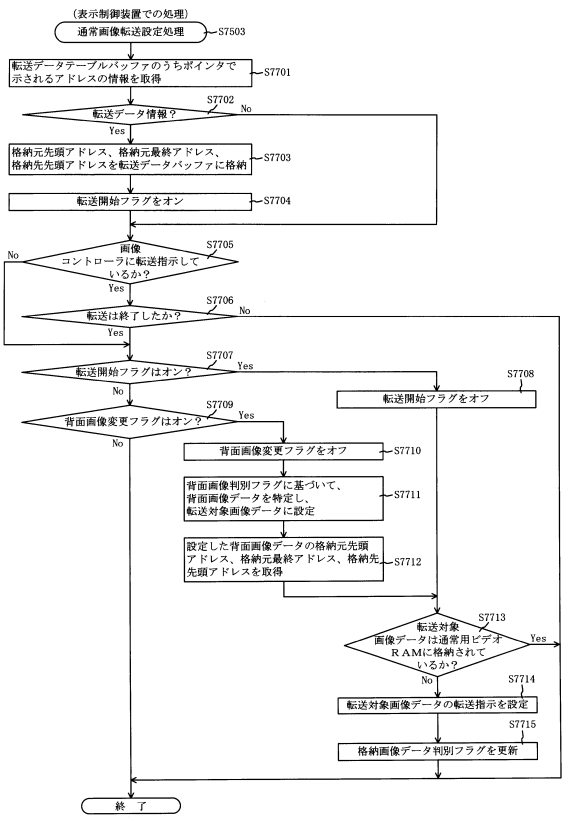
【図８４】



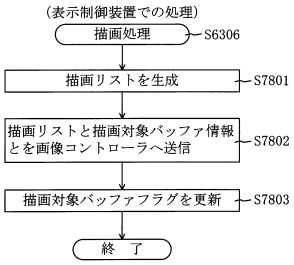
【図８５】



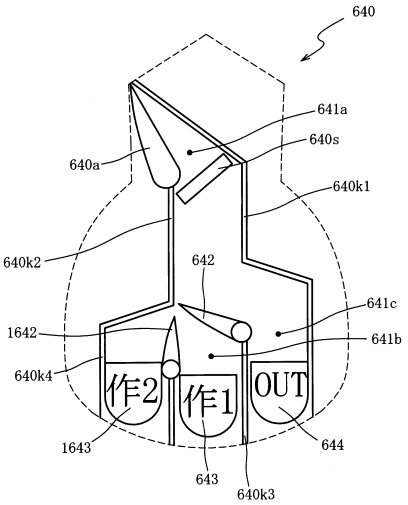
【図８６】



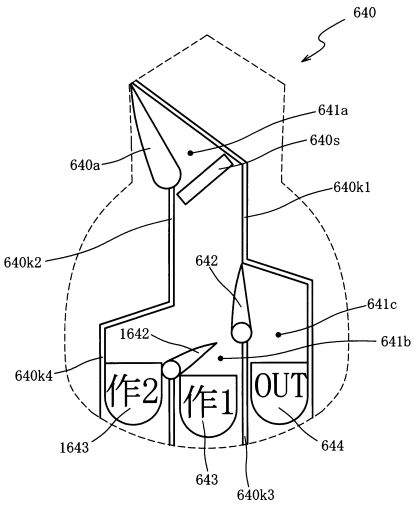
【図８７】



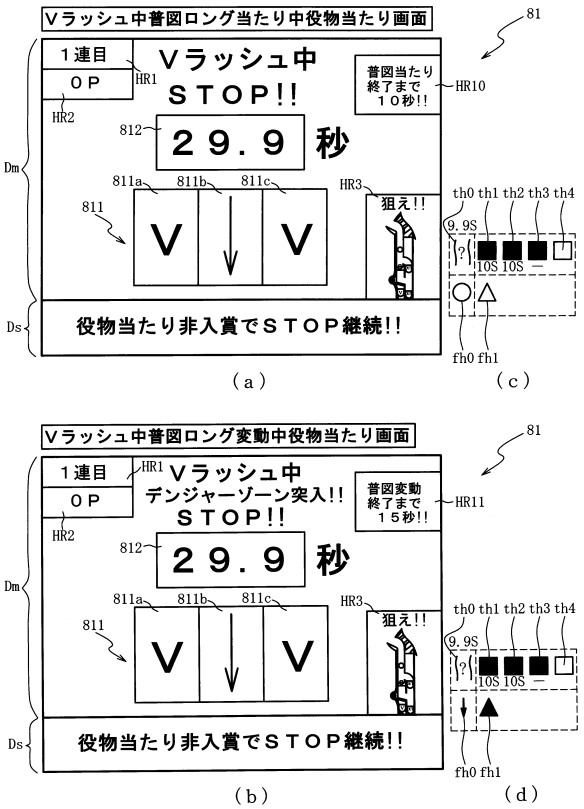
【図８８】



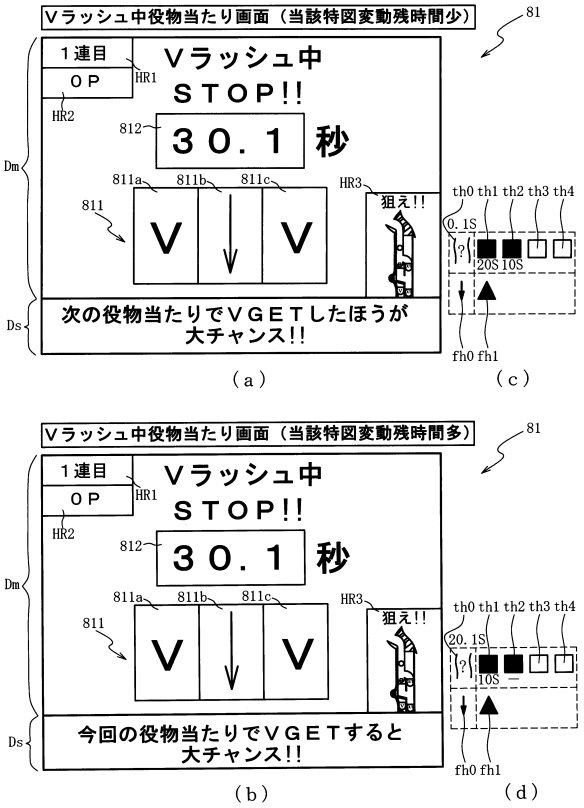
【図８９】



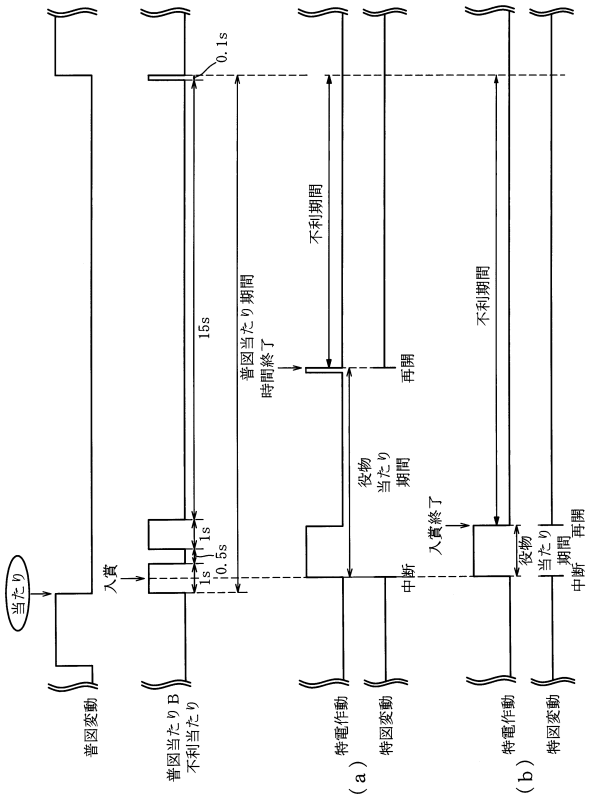
【図９０】



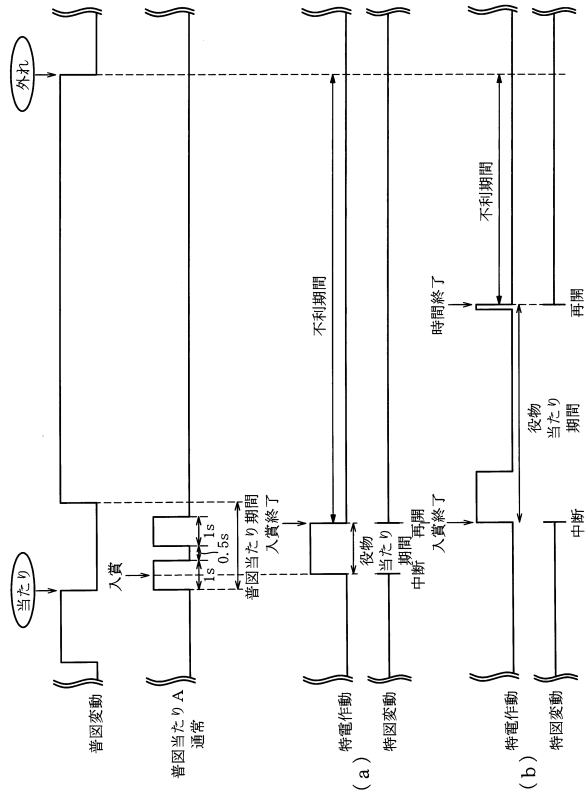
【図９１】



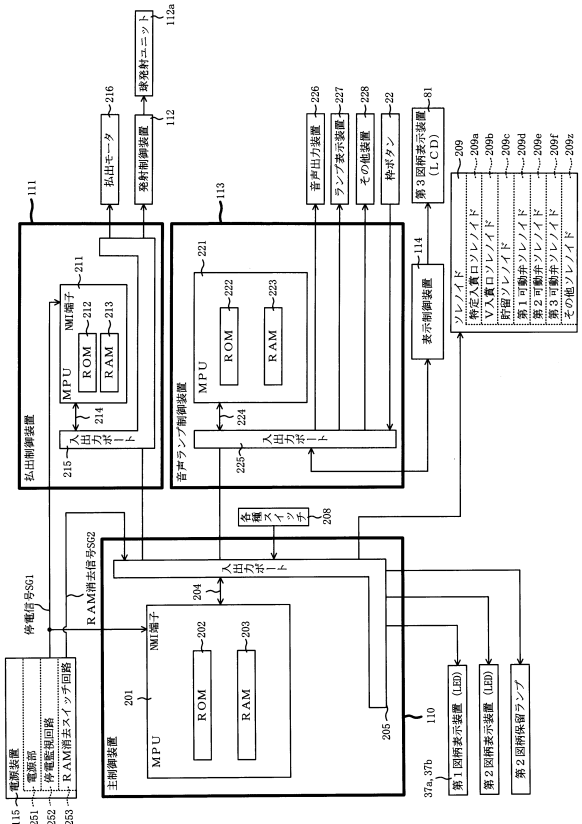
【図９２】



【図９３】



【図９４】



【図９５】

（ａ）

ROM	202
第１当たり乱数テーブル	202a
第２当たり乱数テーブル	202b
大当たり種別選択テーブル	202c
変動パターン選択テーブル	202d
各種動作シナリオ２テーブル	202aa
普図当たり種別選択テーブル	202ab
普図変動パターン選択テーブル	202ac

（ｂ）

202

普図当たり種別選択テーブル202ab

遊技状態	普図当たり種別	第２当たり種別カウンタ値Ｃ９（0～99）	設定シナリオ
時短	普図当たりＡ（通常）	0～89	普図当たり２
	普図当たりＢ（不利）	90～99	普図当たり３
通常	普図当たりＣ	0～99	通常用

（ｃ）

202

普図変動パターン選択テーブル202ac

遊技状態	当否判定結果	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ２（0～198）
通常	共通	通常変動	3	0～198
時短	共通	短変動	1	0～179
		長変動	15	180～198

【図９６】

（ａ）

202

各種動作シナリオテーブル	202e
大当たり動作シナリオテーブル	202e1
役物当たり動作シナリオテーブル	202e2
普図当たり動作シナリオテーブル	202e3
第１可動弁動作シナリオテーブル	202e4
第２役物当たり動作シナリオテーブル	202e5

（ｂ）

202

第2役物当たり動作シナリオテーブル202e5…（第2特電作動口1643入賞時にセット）

カウンタ値	経過時間(S)	シナリオ内容	
1	0	オープニングStart	貯留ソレノイドオフ（球非貯留状態）
⋮	⋮	⋮	
25	0.1	オープニングEnd	
26	⋮	ラウンドStart V入賞口ソレノイドオン （Vアタッカー開放）	
⋮	⋮	⋮	
400	1.6	V入賞口ソレノイドオフ （Vアタッカー閉鎖）	
401	⋮	⋮	
1650	6.6	V入賞口ソレノイドオン （Vアタッカー開放）	
⋮	⋮	⋮	
1675	6.7	ラウンドEnd V入賞口ソレノイドオフ （Vアタッカー閉鎖）	
⋮	⋮	エンディングStart	
⋮	⋮	⋮	
2025	8.1	エンディングEnd	

【図９７】

（ａ）

普図当たり動作シナリオテーブル	202e3
通常用普図当たりシナリオ	202e31
時短用普図当たり２シナリオ	202e33
時短用普図当たり３シナリオ	202e34

（ｂ）

202

時短用普図当たり2シナリオ202e33

カウンタ値	経過時間(S)	シナリオ内容		
1	0	オープニングStart	第2可動弁ソレノイドオン （始動口入賞状態）	第3可動弁ソレノイドオン ↓ 以下、オン期間0.2S ↓ オフ期間1.5S を繰り返し設定
⋮	⋮	⋮		
25	0.1	オープニングEnd		
26	⋮	ラウンドStart 普電ソレノイドオン （電チュー開放）		
⋮	⋮	⋮		
275	1.1	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ （電チュー閉鎖）		
⋮	⋮	⋮		
401	1.6	ラウンドStart 普電ソレノイドオン （電チュー開放）		
⋮	⋮	⋮		
650	2.6	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ （電チュー閉鎖）		
900	3.6		第2可動弁ソレノイドオフ （始動口非入賞状態）	

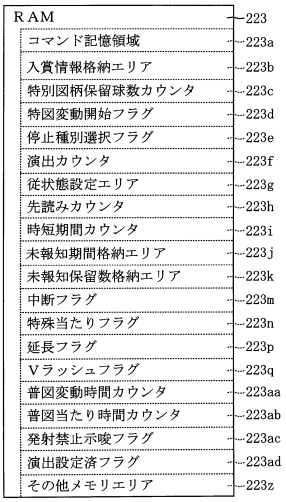
【図９８】

202

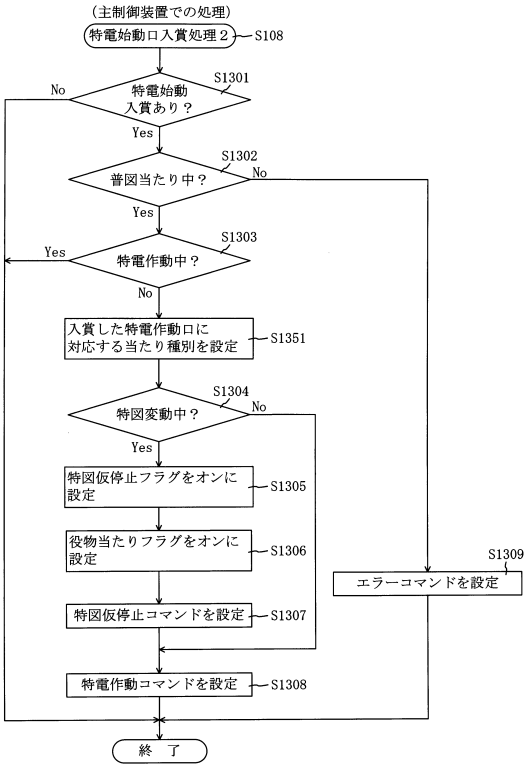
時短用普図当たり3シナリオ202e34

カウンタ値	経過時間(S)	シナリオ内容		
1	0	オープニングStart	第2可動弁ソレノイドオン （始動口入賞状態）	第3可動弁ソレノイドオン ↓ 以下、オン期間0.2S ↓ オフ期間1.5S を繰り返し設定
⋮	⋮	⋮		
25	0.1	オープニングEnd		
26	⋮	ラウンドStart 普電ソレノイドオン （電チュー開放）		
⋮	⋮	⋮		
275	1.1	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ （電チュー閉鎖）		
⋮	⋮	⋮		
401	1.6	ラウンドStart 普電ソレノイドオン （電チュー開放）		
⋮	⋮	⋮		
650	2.6	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ （電チュー閉鎖）		
⋮	⋮	⋮		
3500	17.6			
3501	⋮	ラウンドStart 普電ソレノイドオン （電チュー開放）		
⋮	⋮	⋮		
3525	17.7	ラウンドEnd 普電ソレノイドオフ （電チュー閉鎖）	第2可動弁ソレノイドオフ （始動口非入賞状態）	

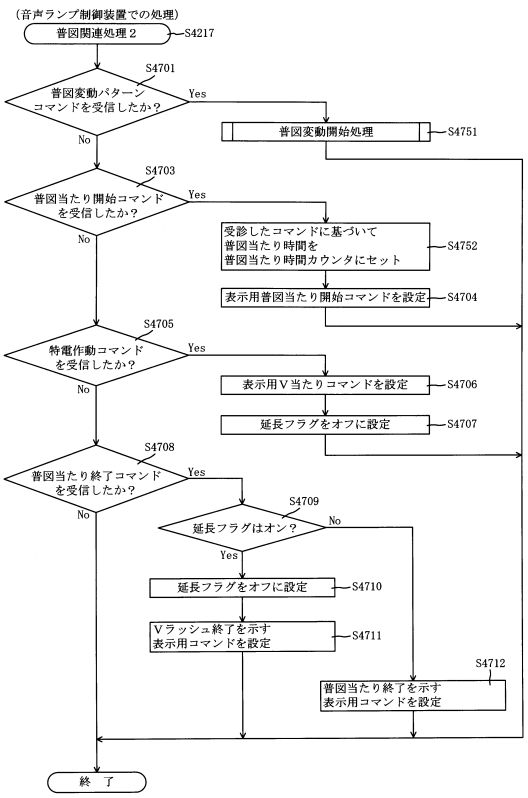
【図９９】



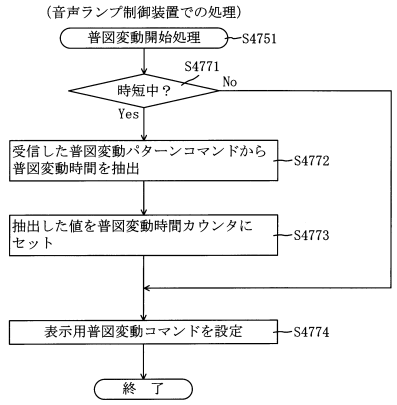
【図１００】



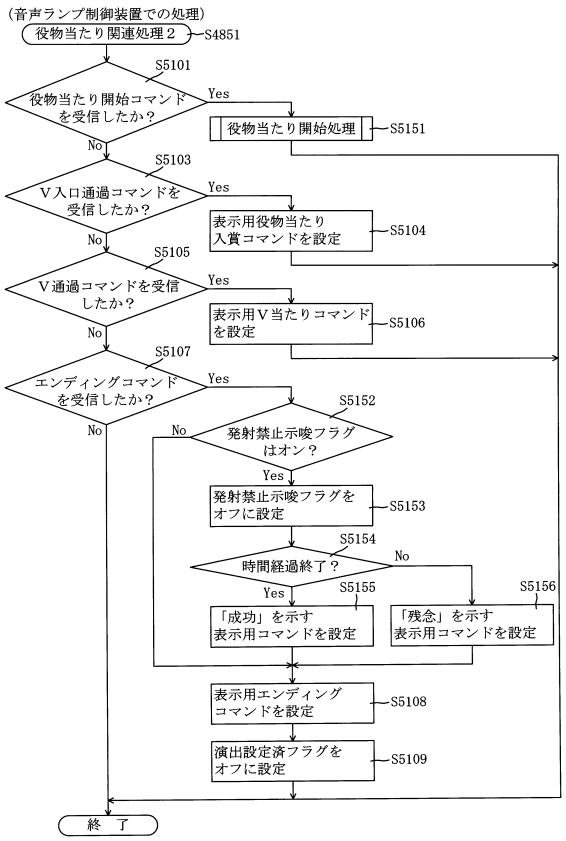
【図１０１】



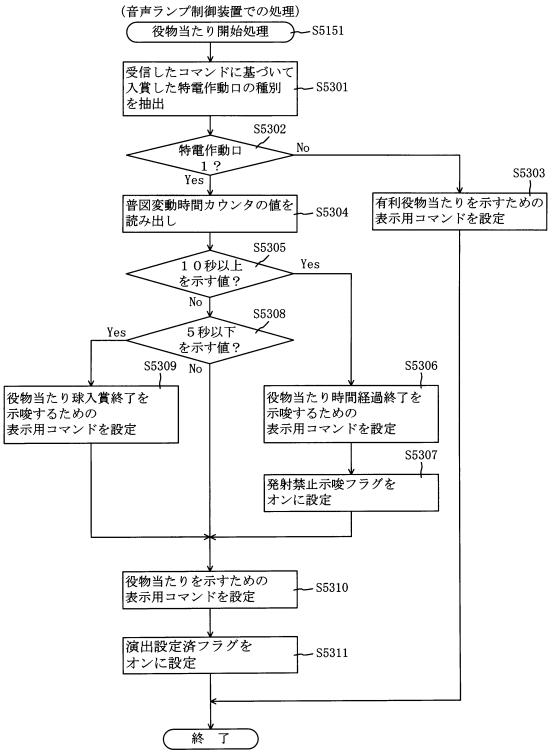
【図１０２】



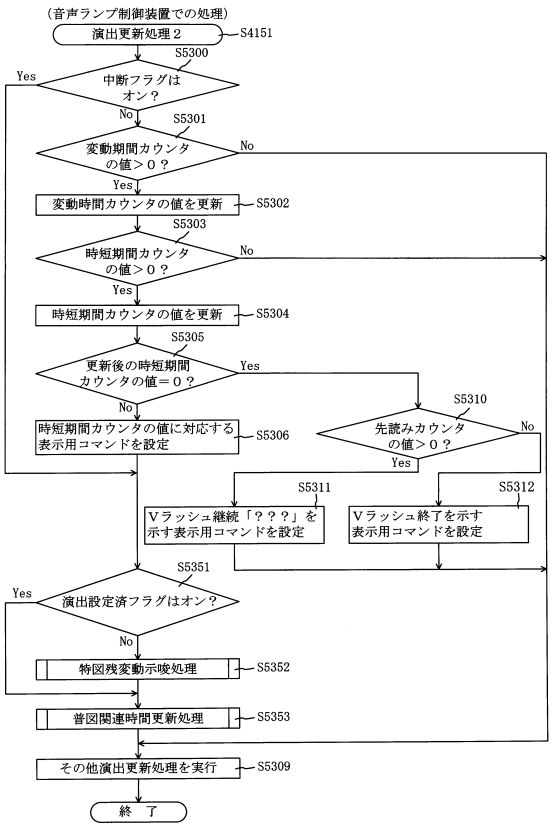
【図１０３】



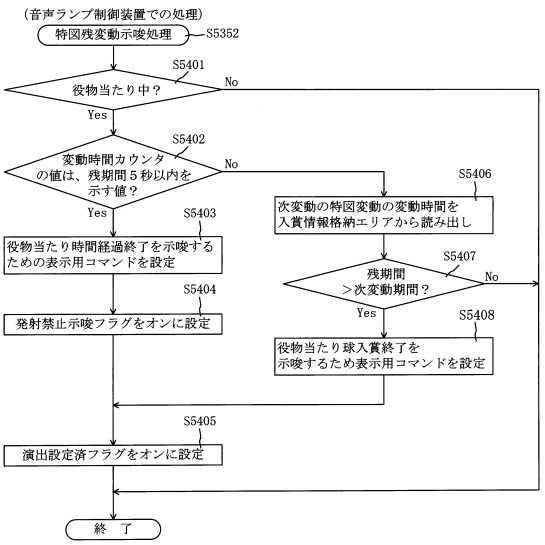
【図１０４】



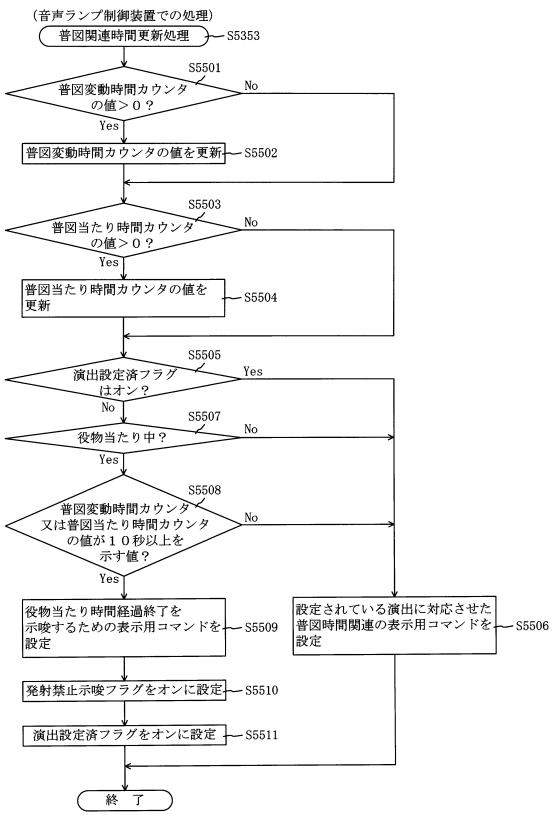
【図１０５】



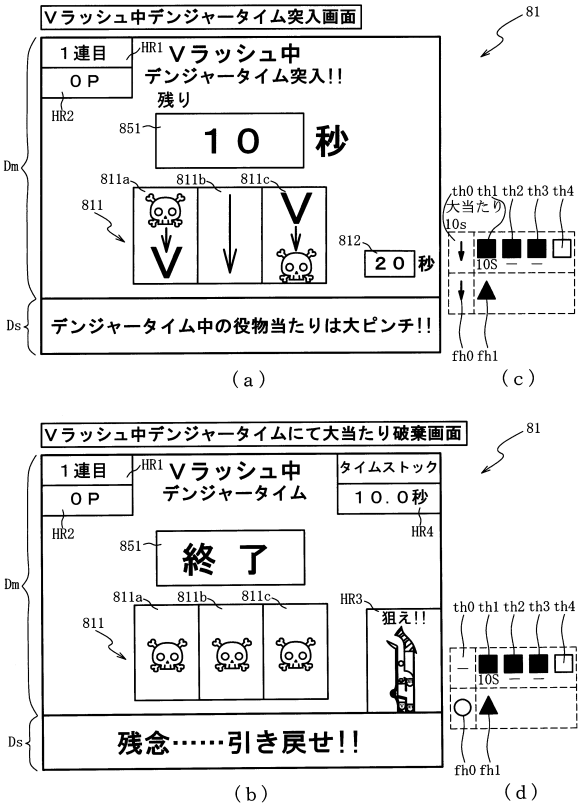
【図１０６】



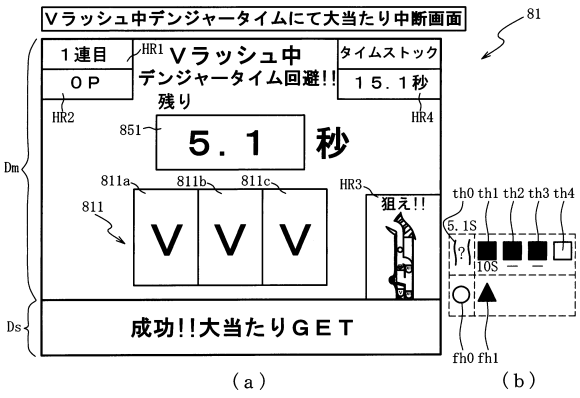
【図１０７】



【図１０８】



【図１０９】



【図１１０】

202

Ｖ大当たり種別選択３テーブル202c3

大当たり種別	第１当たり種別カウンタ値Ｃ２(0～99)	特図への影響
大当たりＣ(10Ｒ時短4回大当たり)	0～79	中断
大当たりＤ(10Ｒ時短4回大当たり)	80～94	破棄
大当たりＥ(15Ｒ時短15回大当たり)	95～99	破棄＋時短終了

（ａ）

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222a
動作シナリオテーブル	222b
デンジャータイム選択テーブル	222ca

（ｂ）

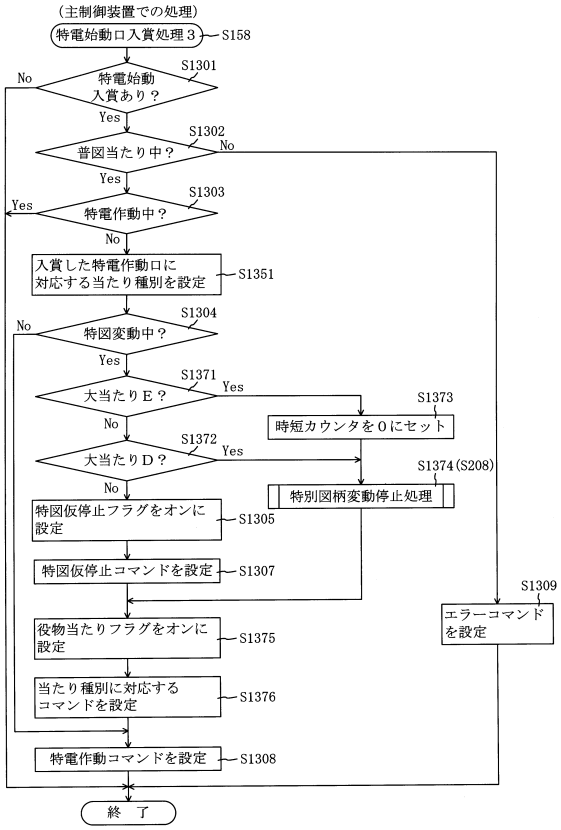
202

デンジャータイム選択テーブル202ca

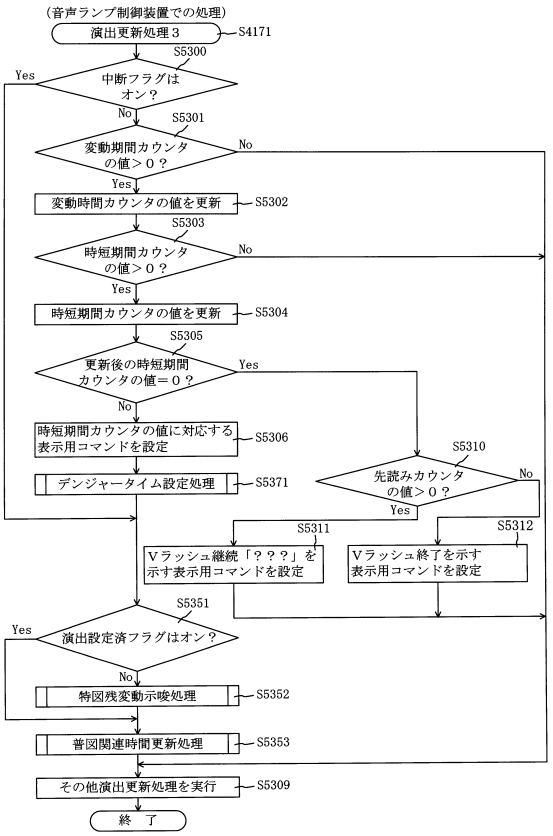
特図判定結果	演出カウンタ値(0～99)	
	0～89	90～99
大当たり	有	
外れ	無	有

（ｃ）

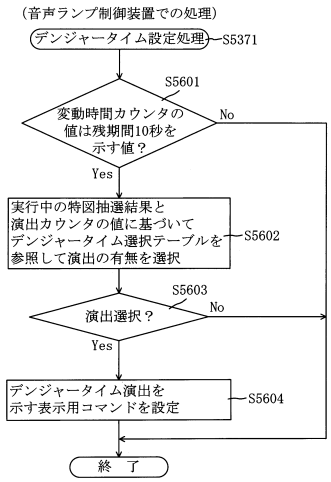
【図１１１】



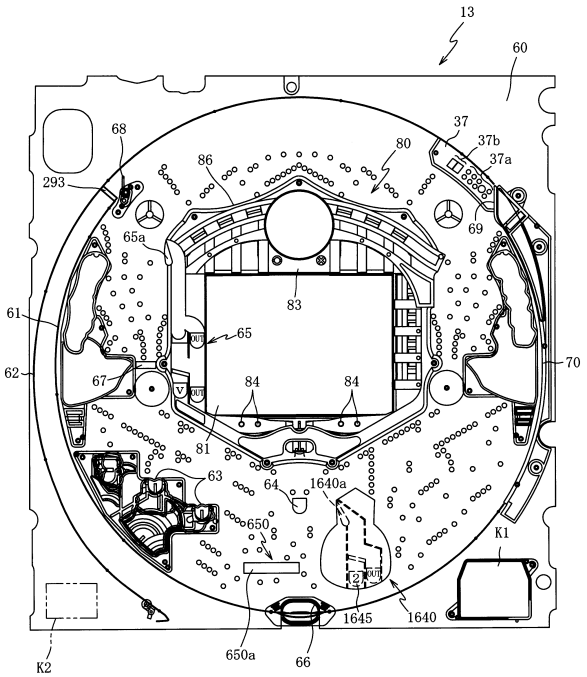
【図１１２】



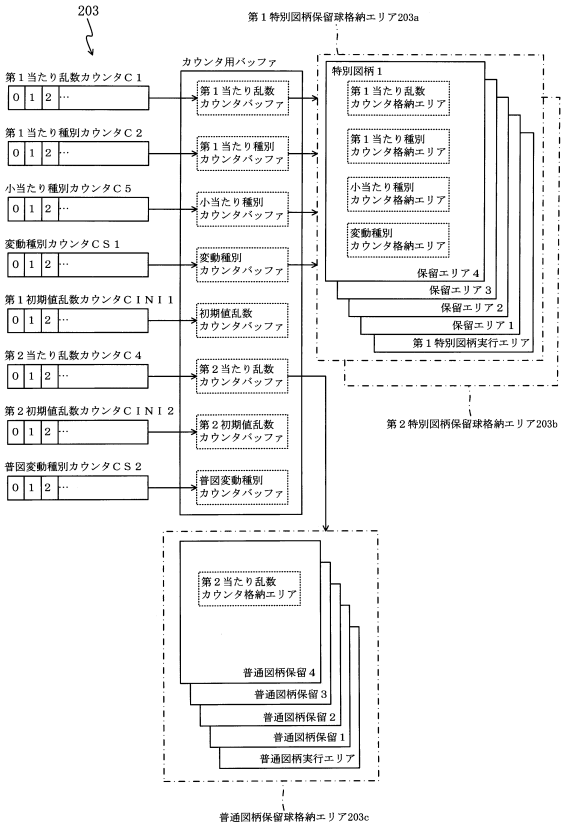
【図１１３】



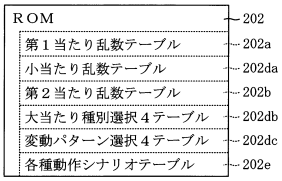
【図１１４】



【図１１５】



【図１１６】



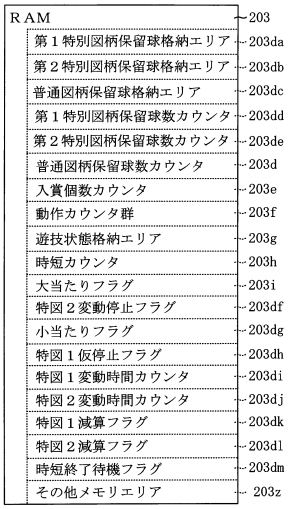
【図１１７】



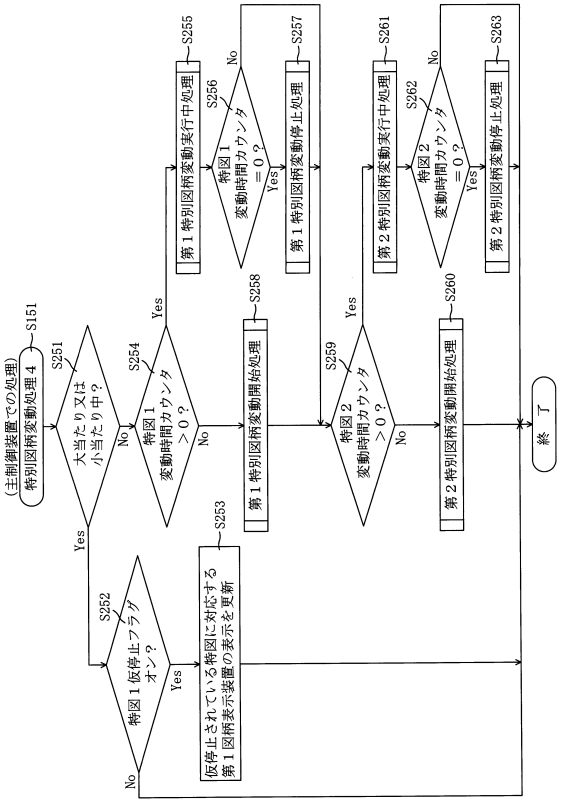
小当たり乱数テーブル202da

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～399）
第１特別図柄	共通	－
第２特別図柄	共通	4～399

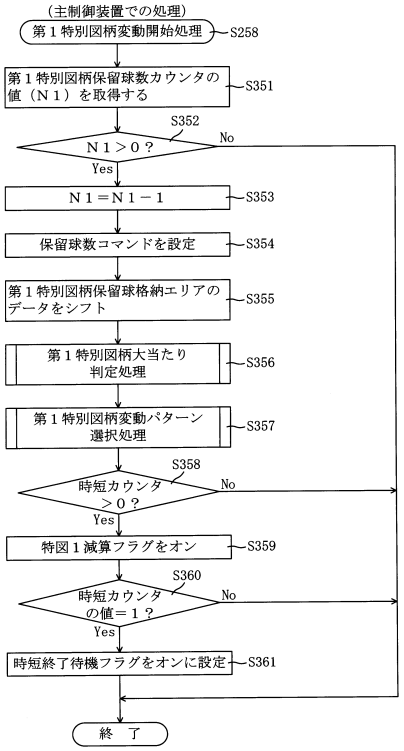
【図１１８】



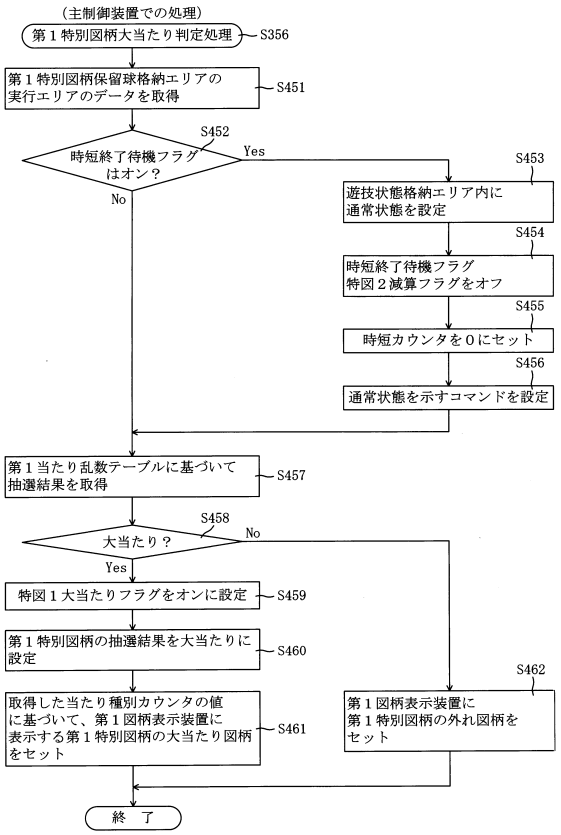
【図１１９】



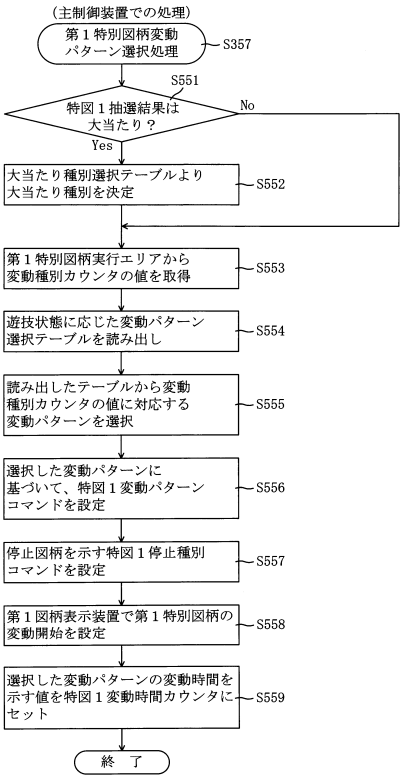
【図１２０】



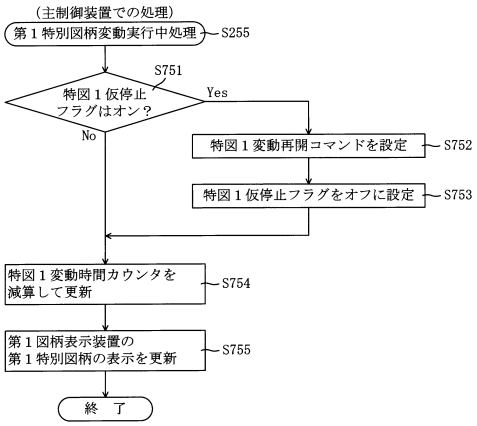
【図１２１】



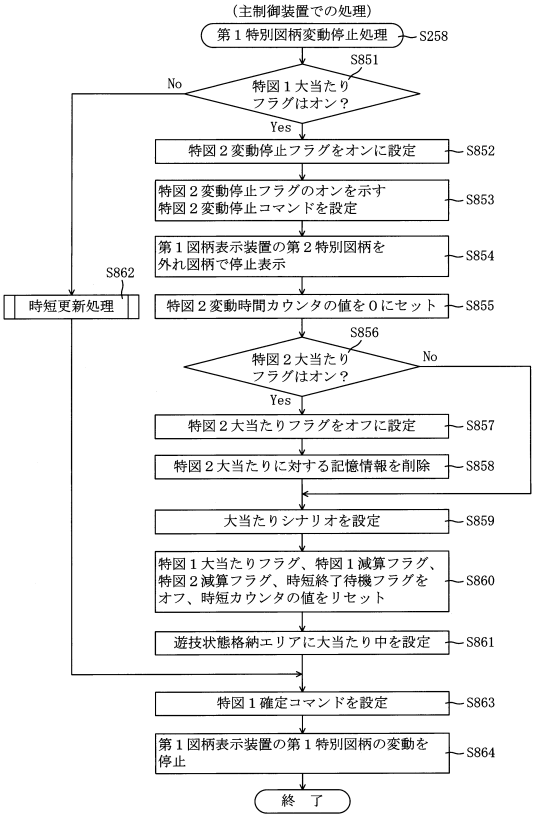
【図１２２】



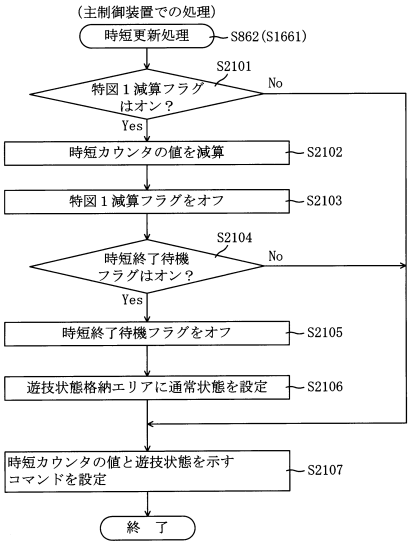
【図１２３】



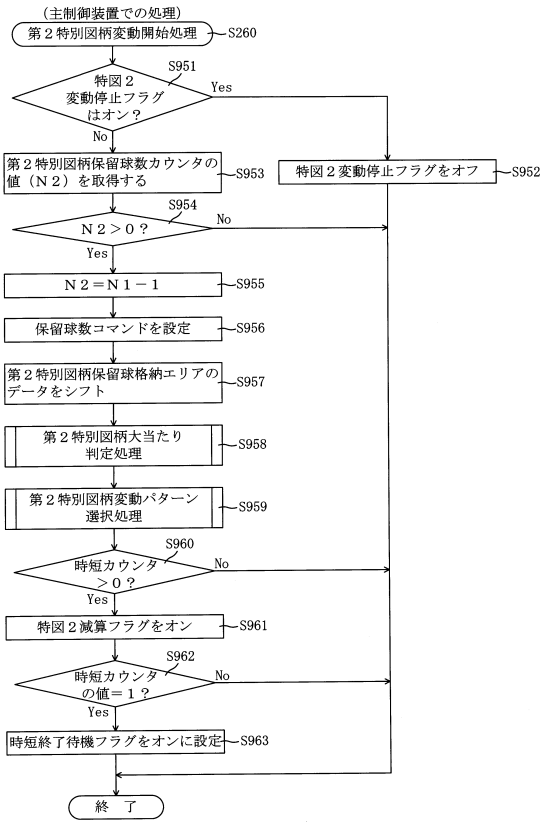
【図１２４】



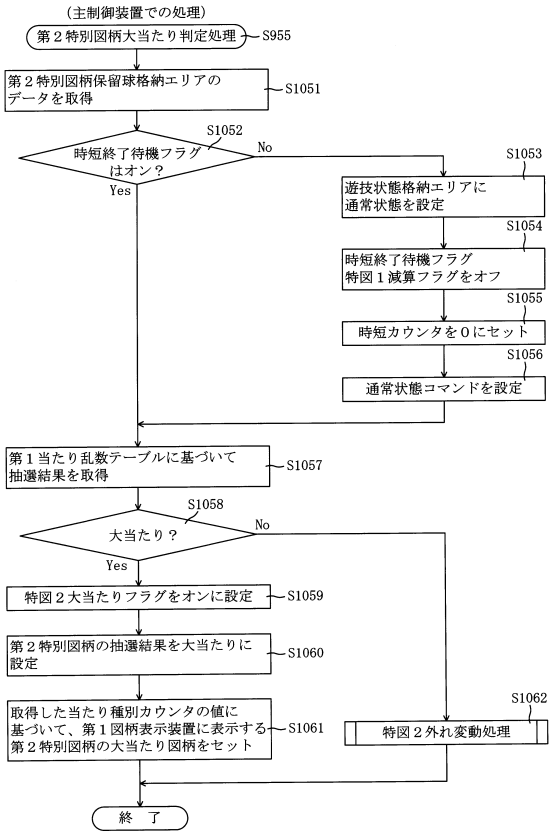
【図１２５】



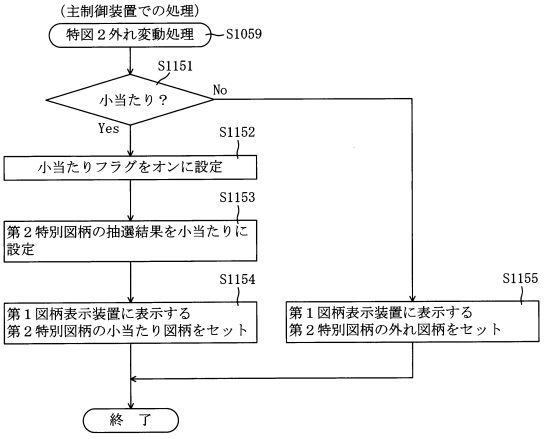
【図１２６】



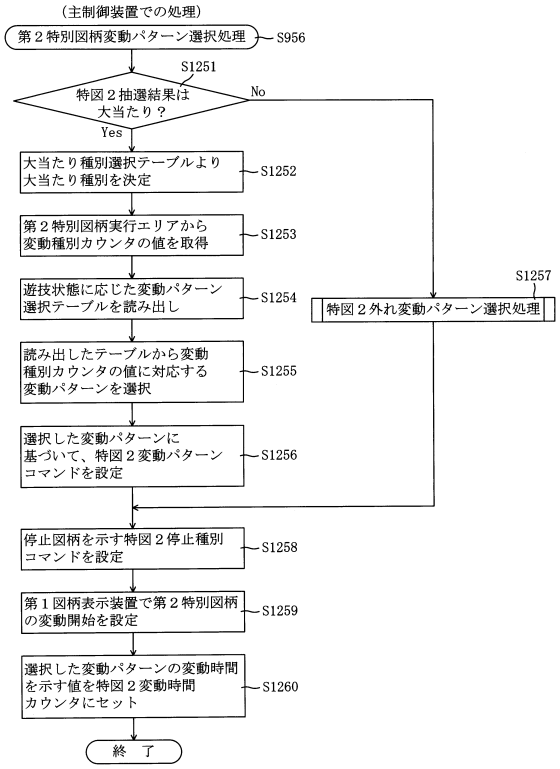
【図１２７】



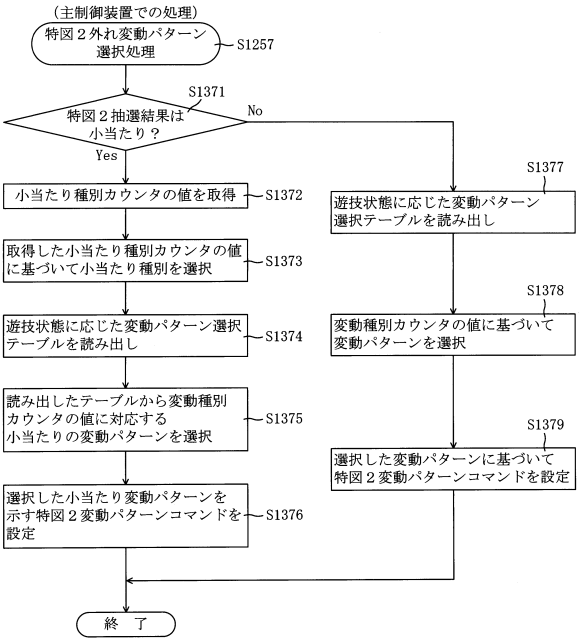
【図１２８】



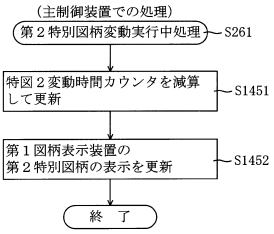
【図１２９】



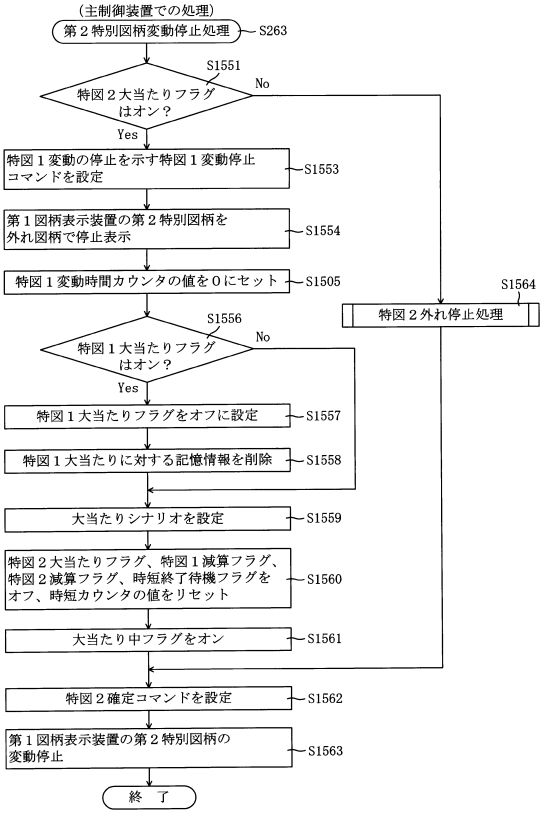
【図１３０】



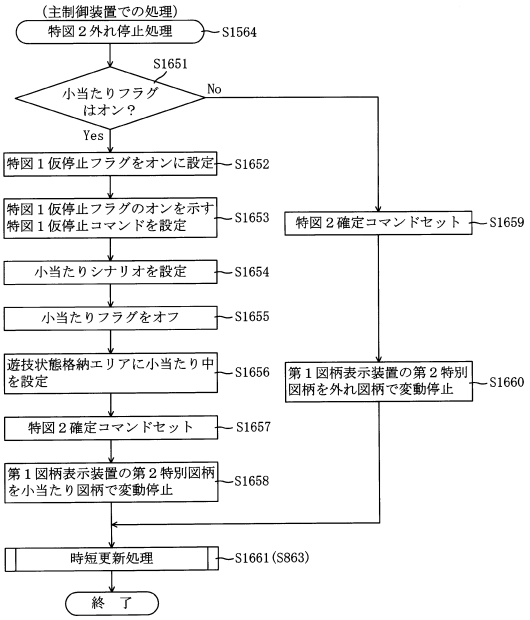
【図１３１】



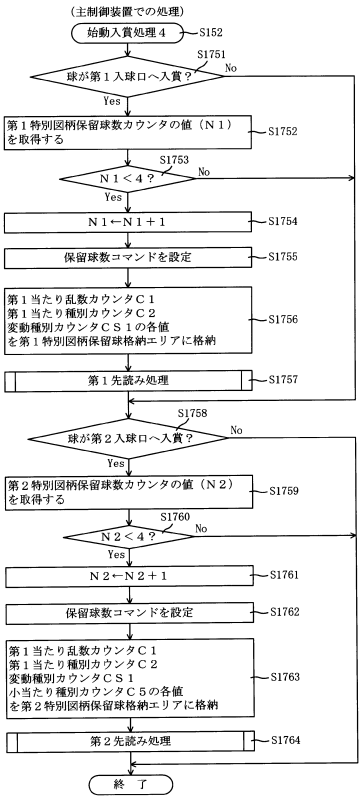
【図１３２】



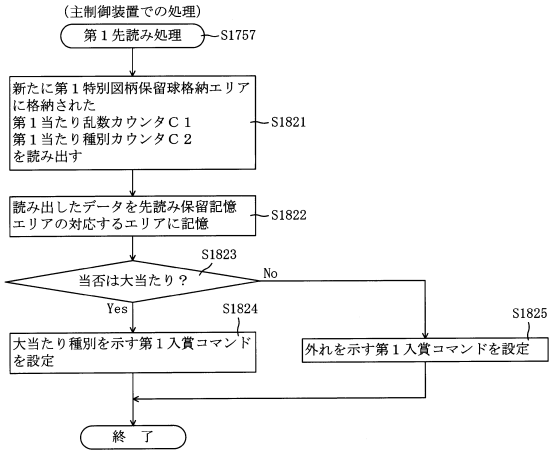
【図１３３】



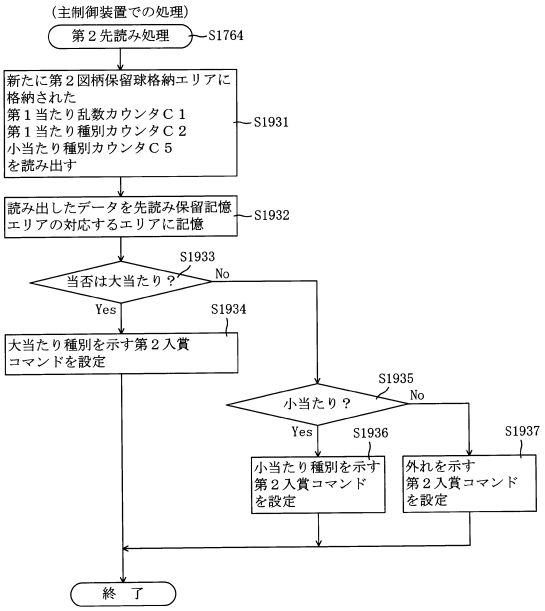
【図１３４】



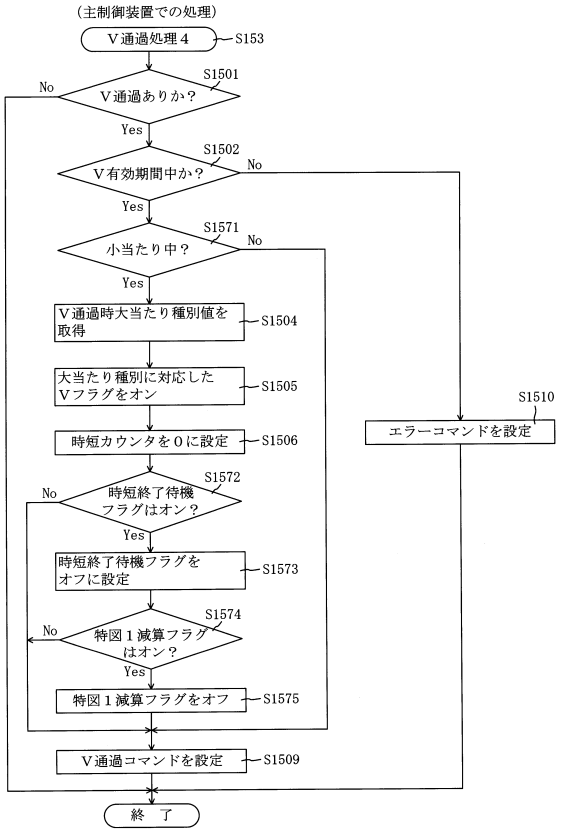
【図１３５】



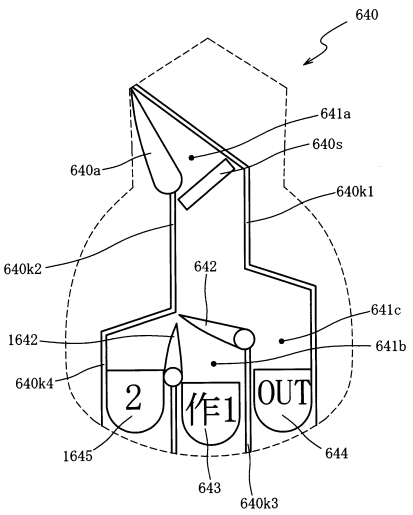
【図１３６】



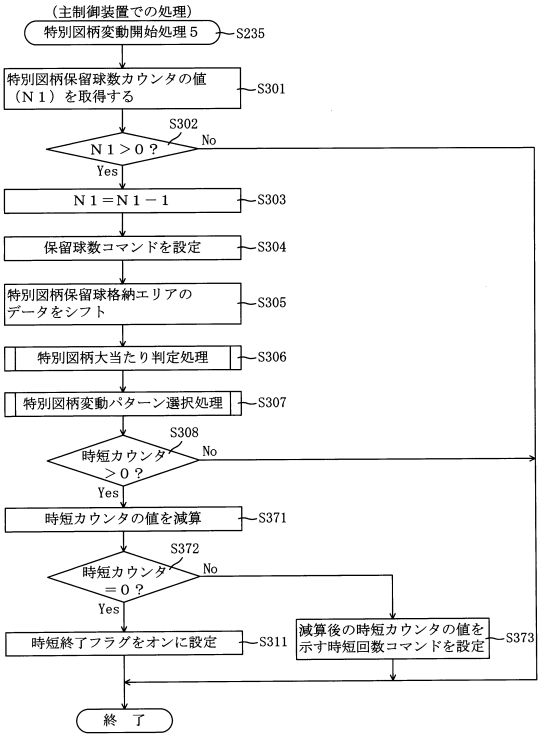
【図１３７】



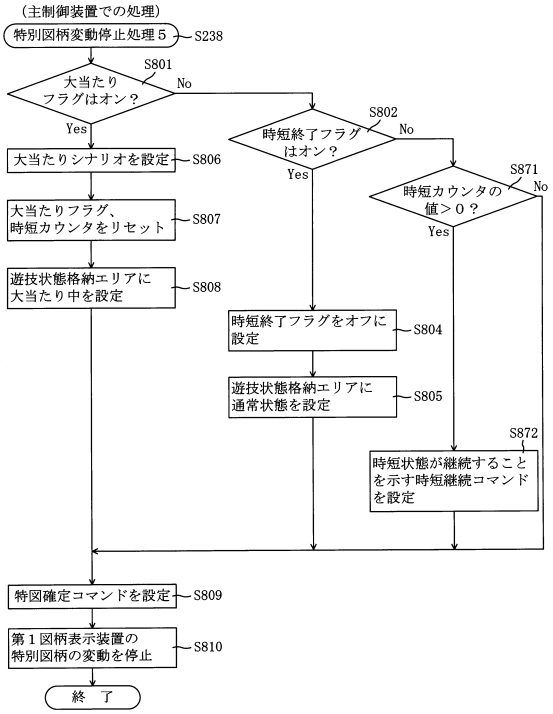
【図１３８】



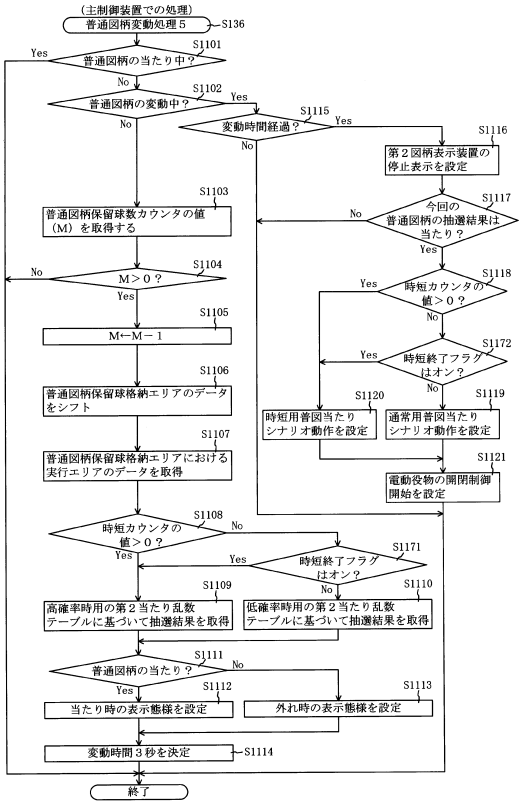
【図１３９】



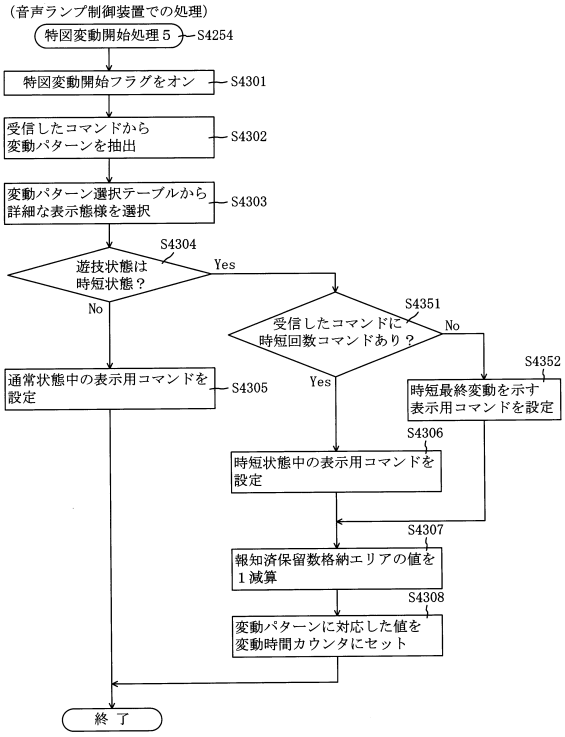
【図１４０】



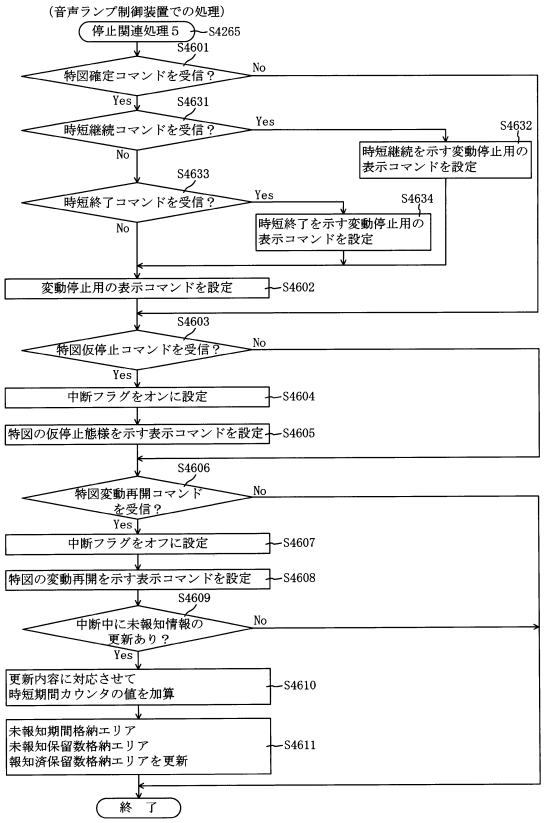
【図１４１】



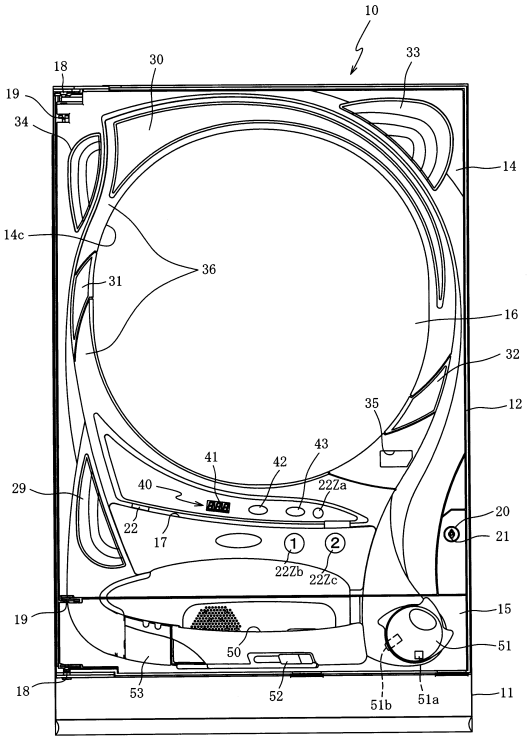
【図１４２】



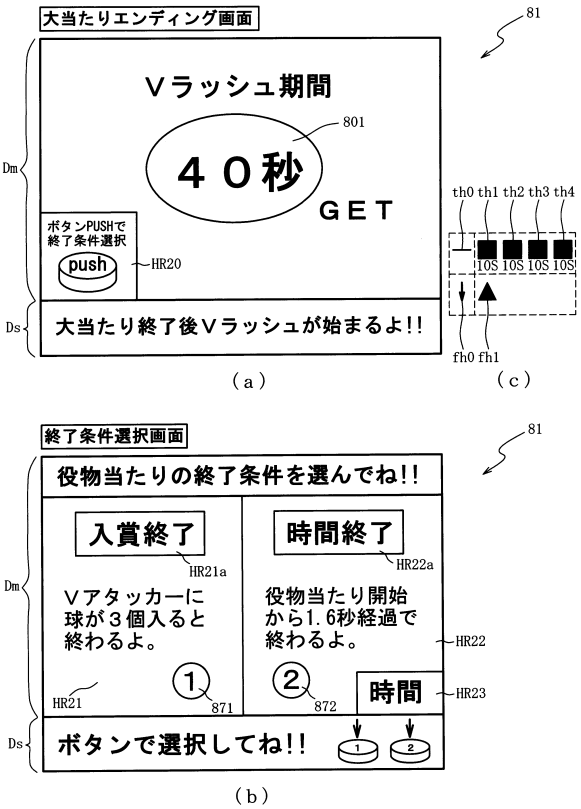
【図１４３】



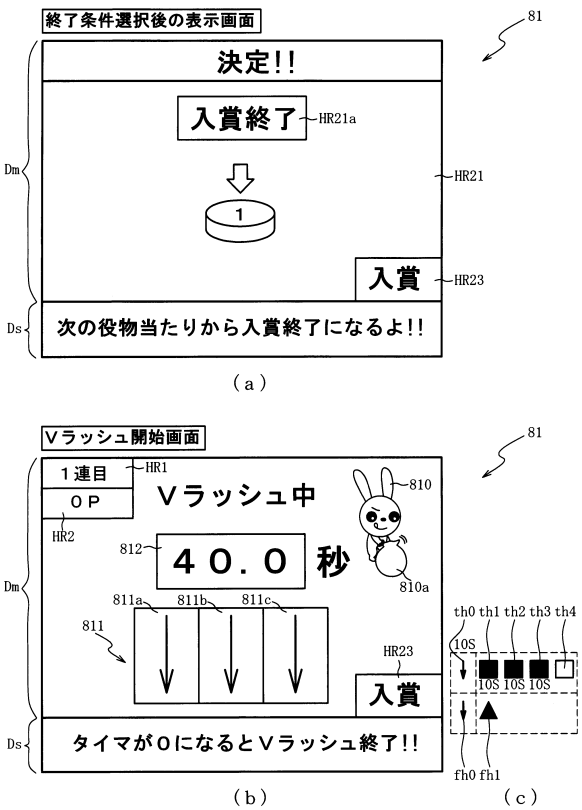
【図１４４】



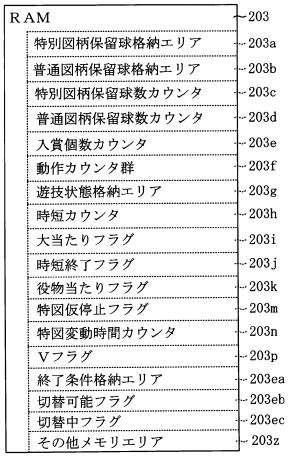
【図１４５】



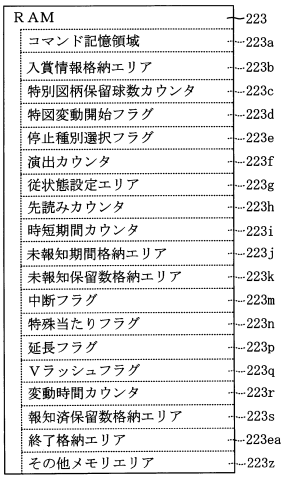
【図１４６】



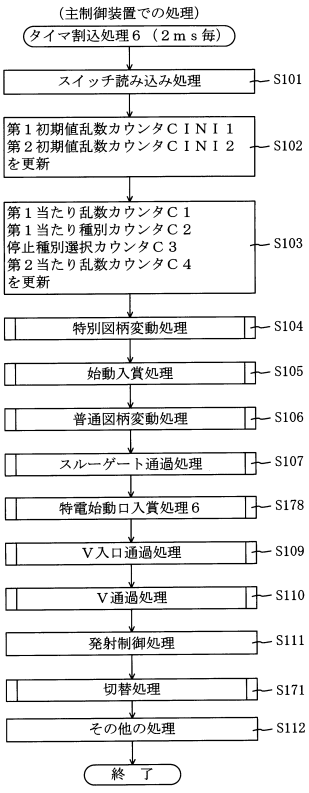
【図１４７】



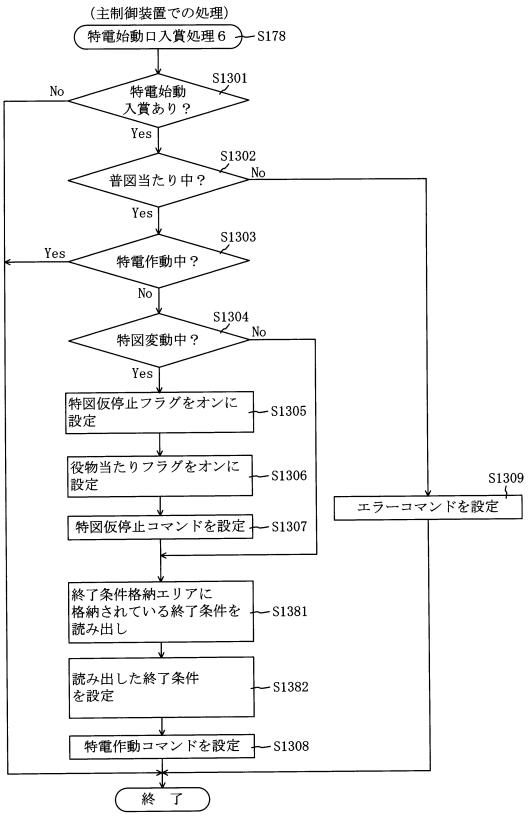
【図１４８】



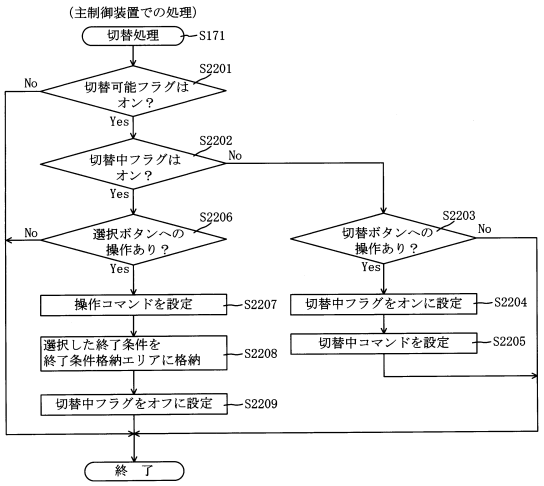
【図１４９】



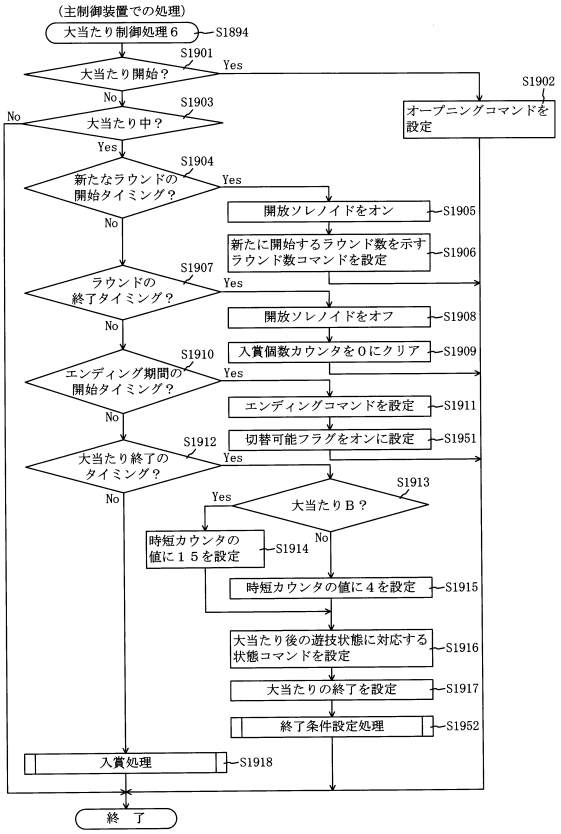
【図１５０】



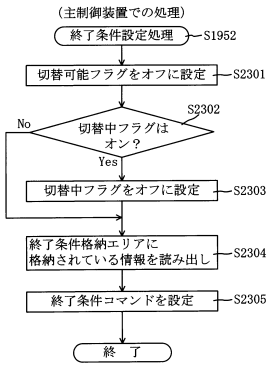
【図１５１】



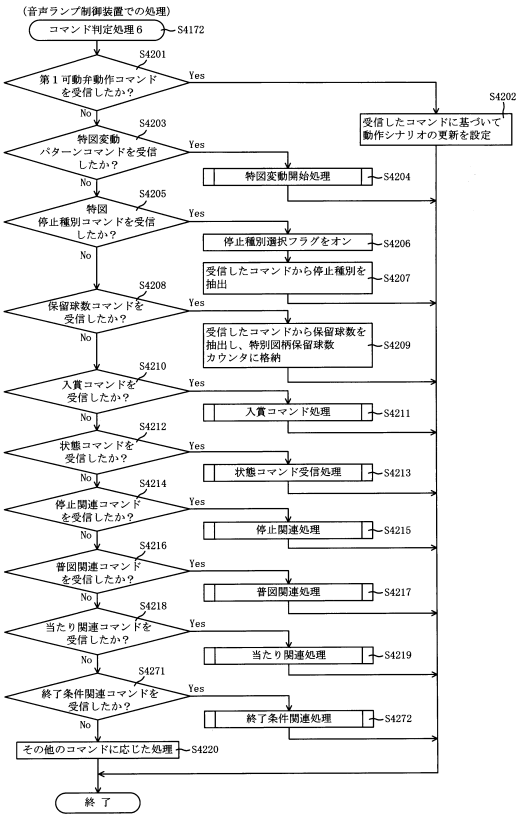
【図１５２】



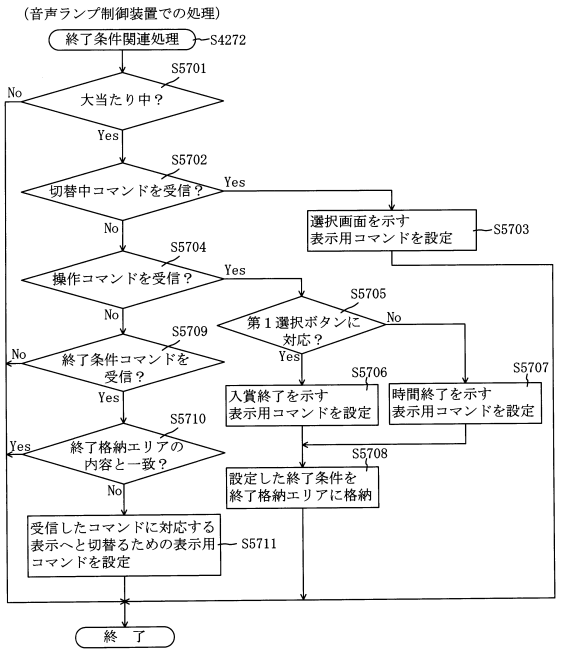
【図１５３】



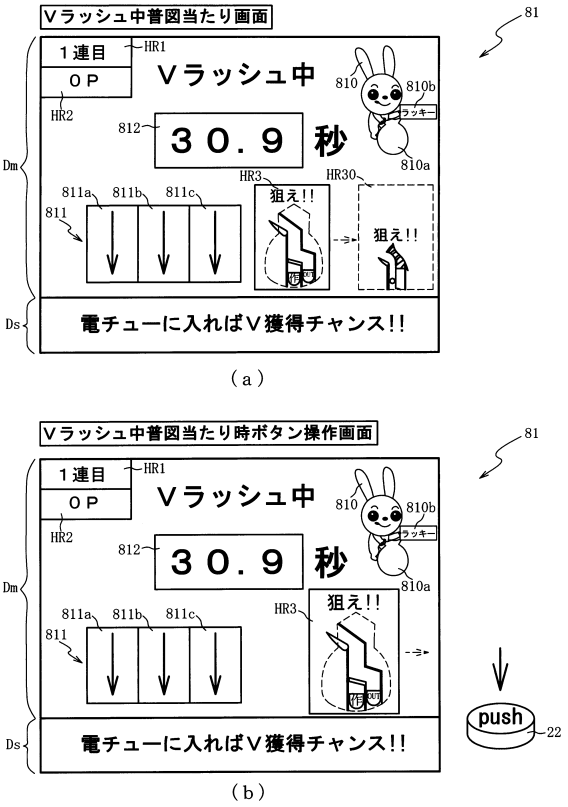
【図１５４】



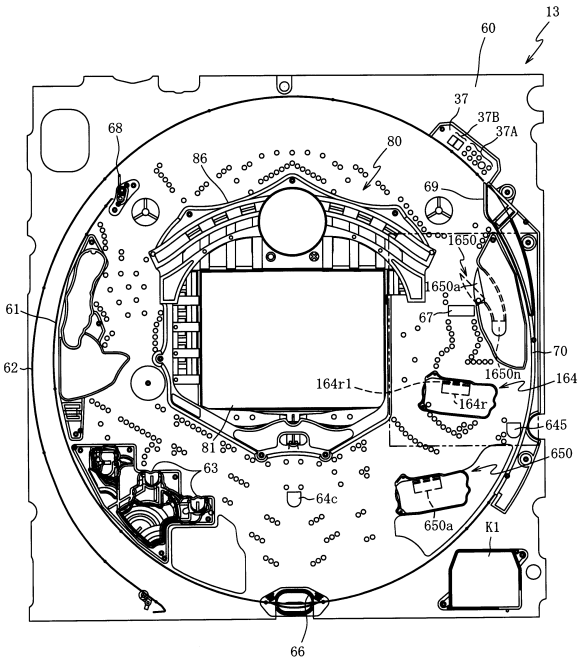
【図１５５】



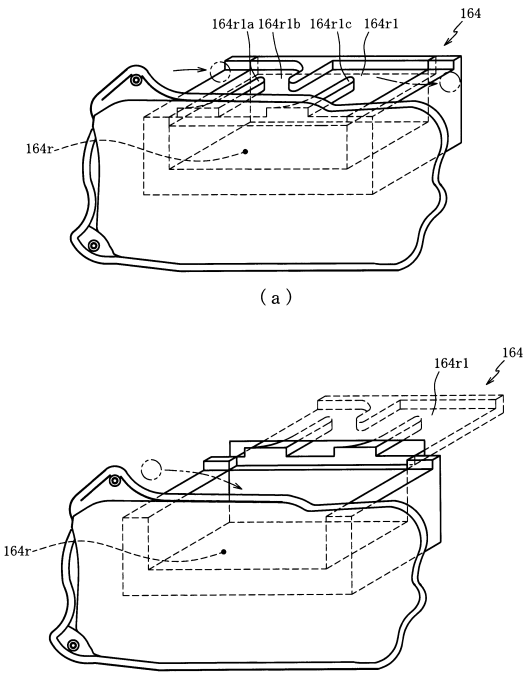
【図１５６】



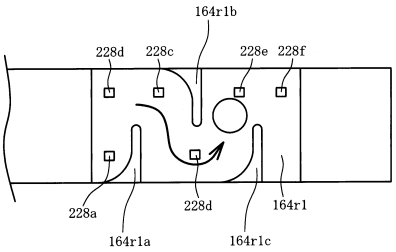
【図１５７】



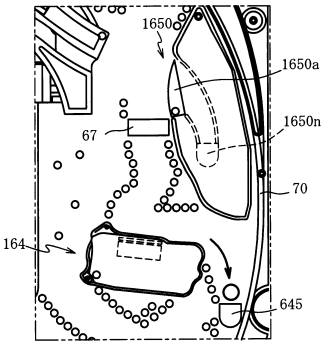
【図１５８】



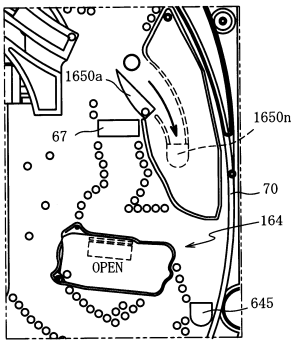
【図１５９】



【図１６０】

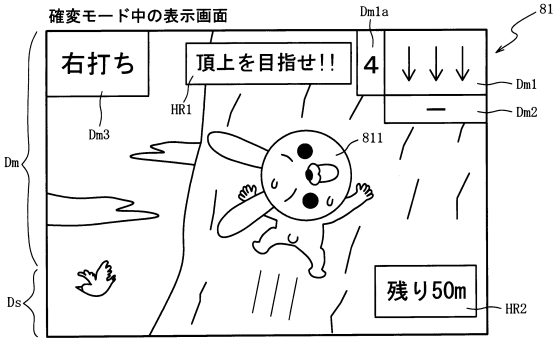


（ａ）

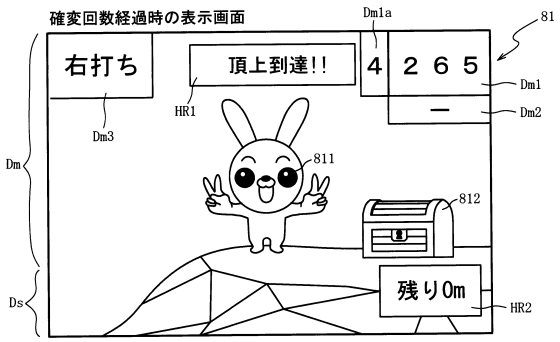


（ｂ）

【図１６１】

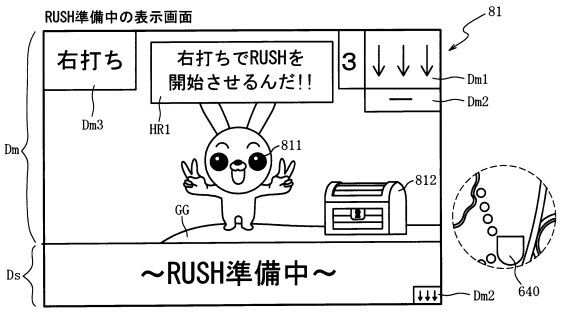


（ａ）

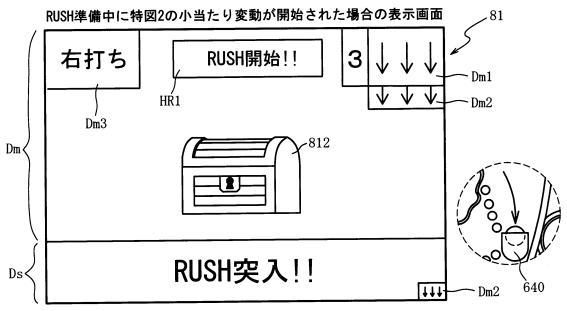


（ｂ）

【図１６２】

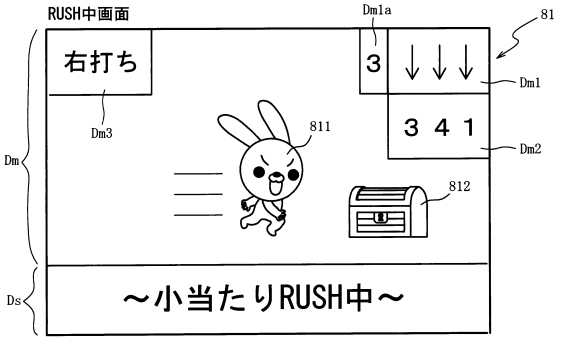


（ａ）

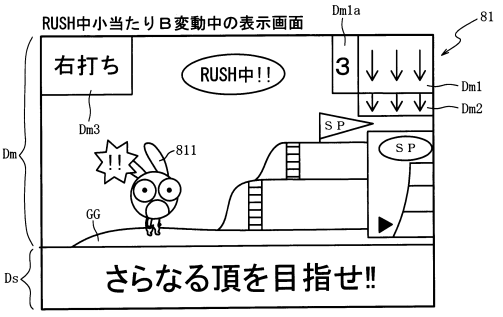


（ｂ）

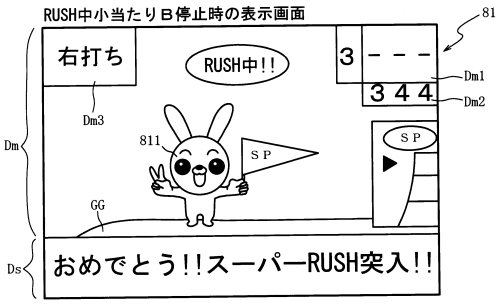
【図１６３】



【図１６４】

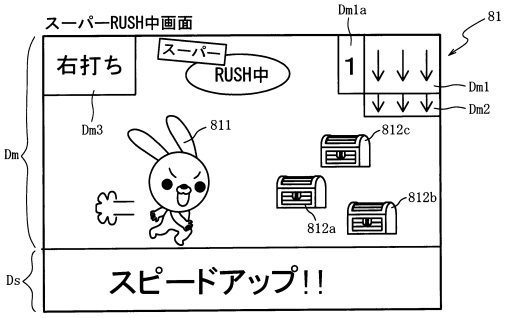


（ａ）

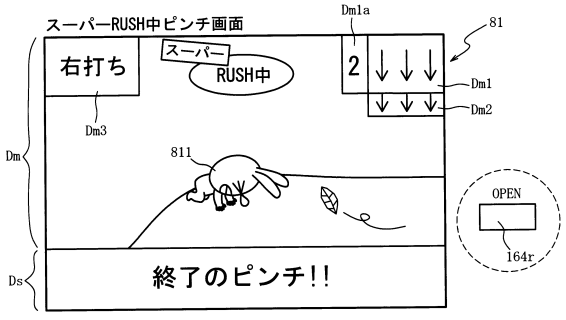


（ｂ）

【図１６５】

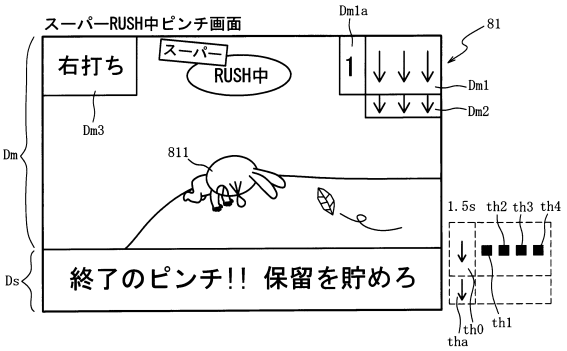


（ａ）

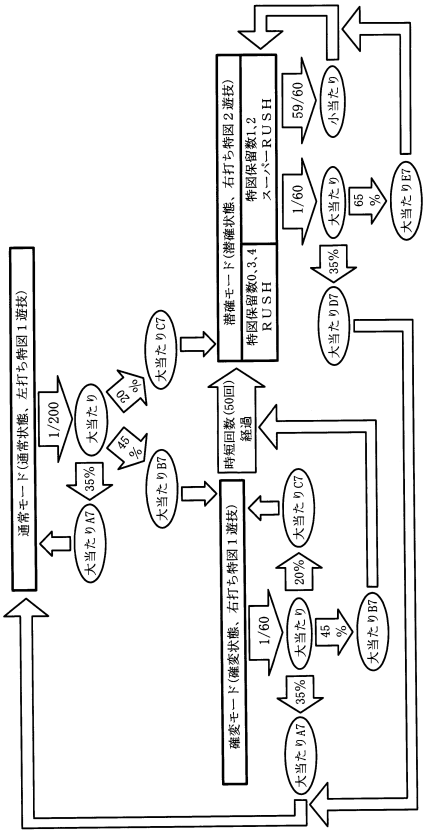


（ｂ）

【図１６６】



【図１６７】



【図１６８】

（ａ）

ROM	202
第１当たり乱数７テーブル	202fa
小当たり乱数７テーブル	202fb
第２当たり乱数７テーブル	202fc
大当たり種別選択７テーブル	202fd
変動パターン選択７テーブル	202fe
各種動作シナリオテーブル	202e
小当たり種別選択７テーブル	202ff
普図変動パターン選択７テーブル	202fg

（ｂ）

第１当たり乱数７テーブル202fa

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～599）
共通	低確率状態	0～2
	高確率状態	0～9

（ｃ）

小当たり乱数７テーブル202fb

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～599）
第１特別図柄	共通	－
第２特別図柄	共通	10～599

（ｄ）

第２当たり乱数７テーブル202fc

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタＣ４（0～299）
低確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0～29
高確率時用の普通図柄当たり乱数テーブル	0～299

【図１６９】

大当たり種別選択７テーブル202fd

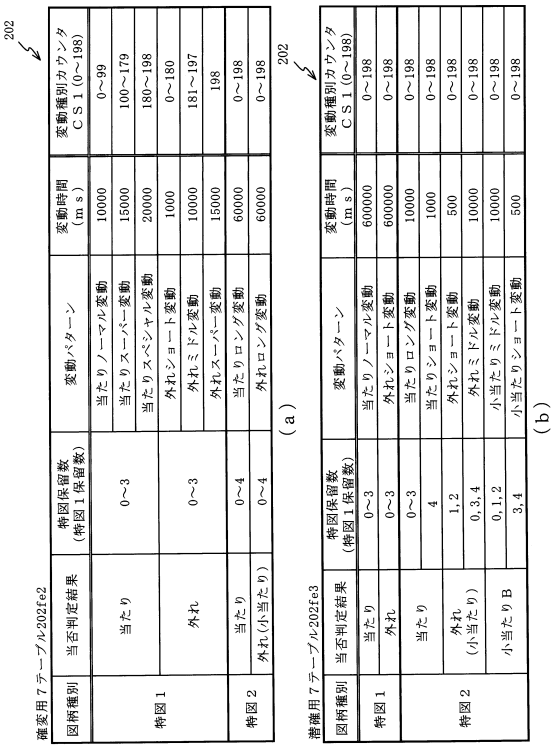
図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ203h 通常	時短カウンタ203h 確変	時短カウンタ203h 潜確	確変フラグ203fa	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	振り分け率（%）
特図１	大当たりＡ７（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカ65a	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＢ７（８Ｒ確変大当たり）				50	0	0	オン	35～79	45
	大当たりＣ７（８Ｒ確変当たり）				0	50	0	オン	80～99	20
特図２	大当たりＤ７（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカ65a	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＥ７（８Ｒ確変大当たり）				100	0	0	オン	35～99	65

【図１７０】

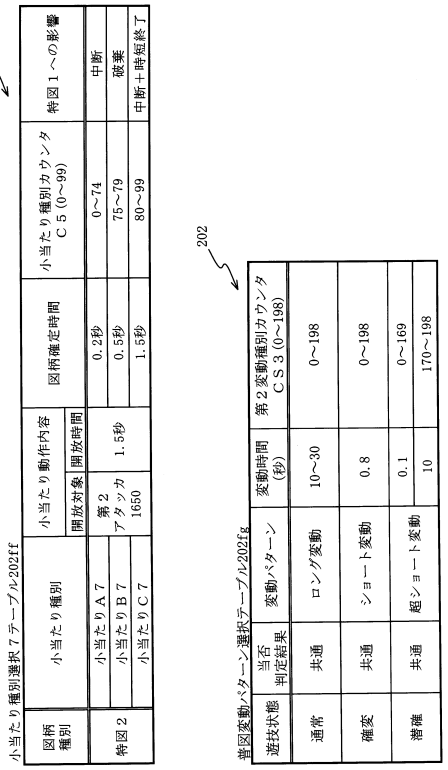
通常用７テーブル202fe1

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（特図１保留数）	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	0～3	当たりノーマル変動	10000	0～99
			当たりスーパー変動	15000	100～179
			当たりスペシャル変動	20000	180～198
	外れ	0～3	外れショート変動	1000	0～180
			外れミドル変動	10000	181～197
			外れスーパー変動	15000	198
特図２	当たり	0～4	当たりロング変動	600000	0～198
	外れ（小当たり）	0～4	外れロング変動	600000	0～198

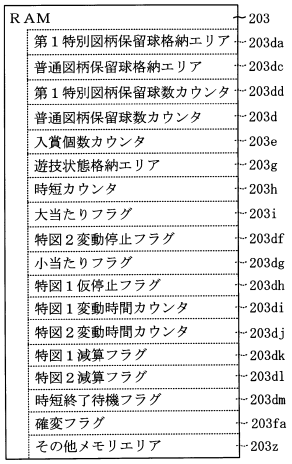
【図１７１】



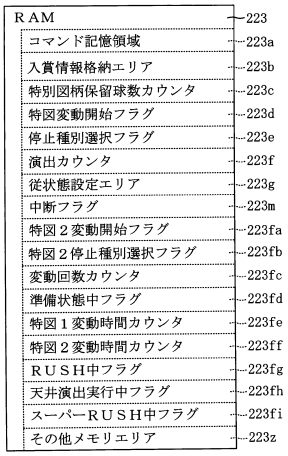
【図１７２】



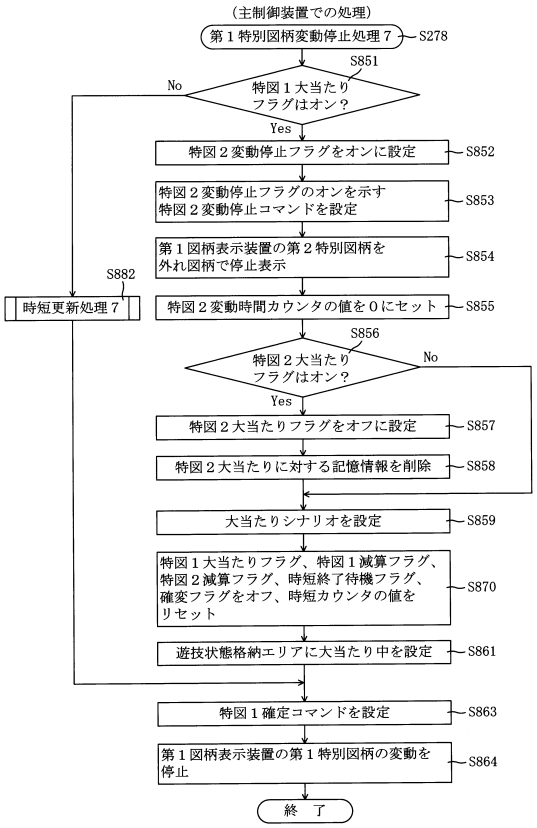
【図１７３】



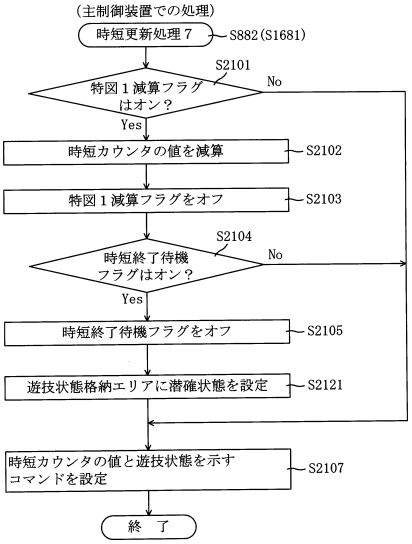
【図１７４】



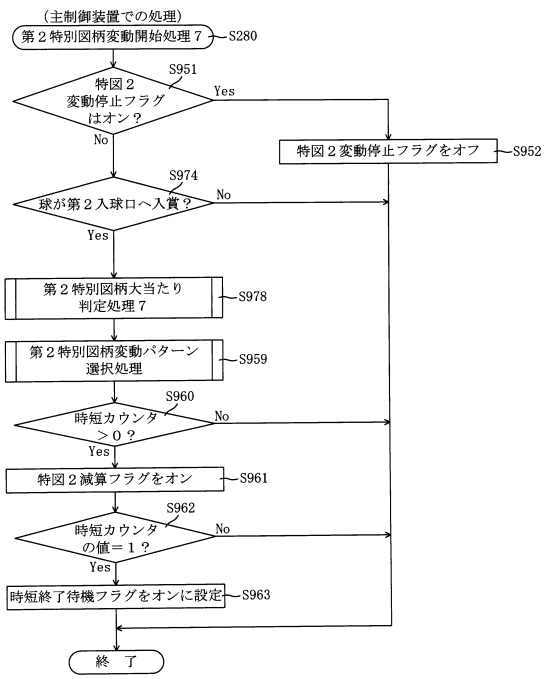
【図１７５】



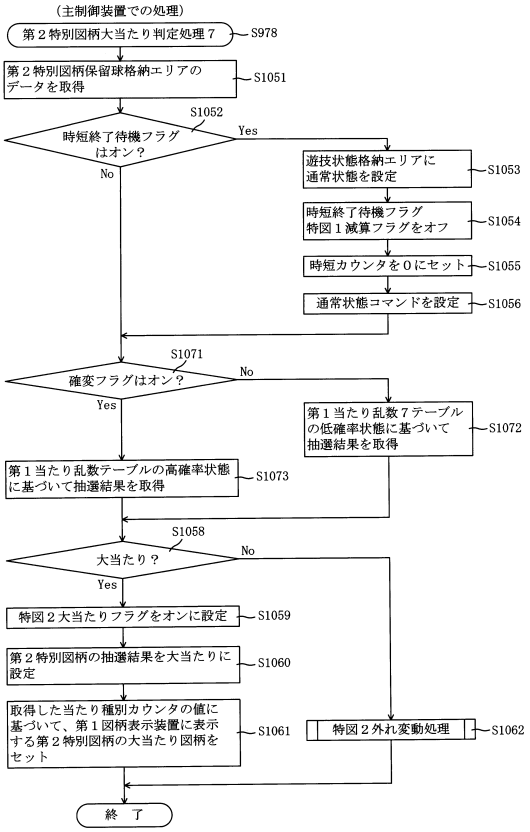
【図１７６】



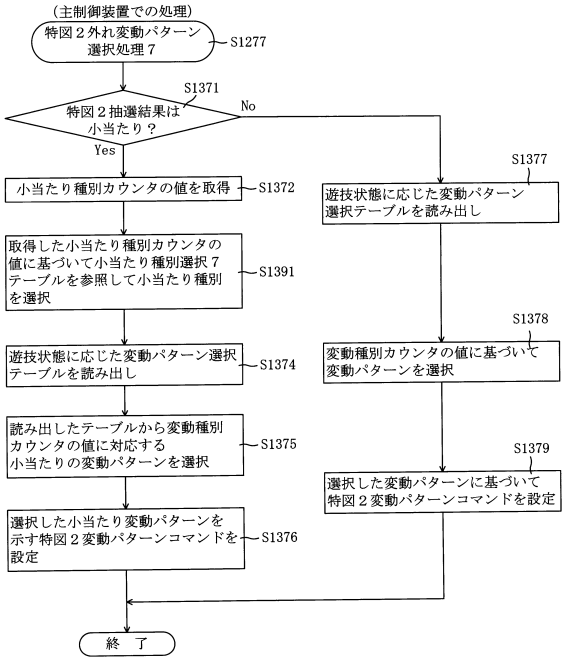
【図１７７】



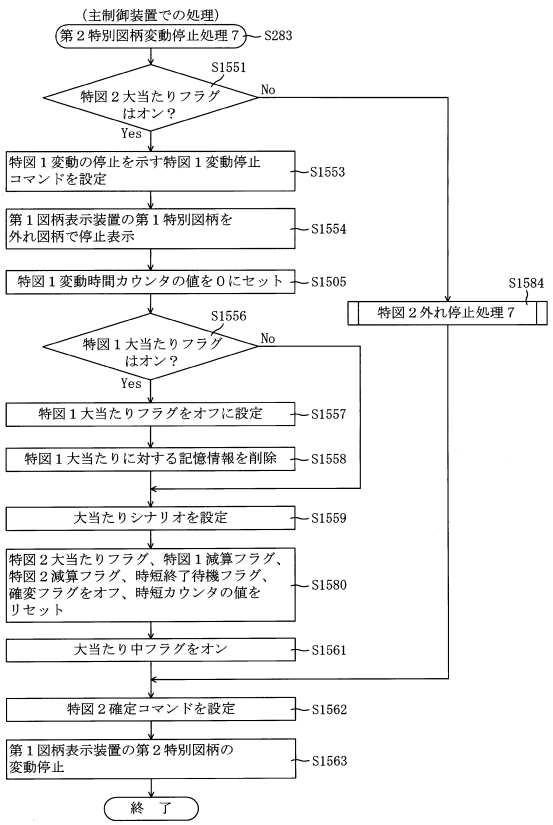
【図１７８】



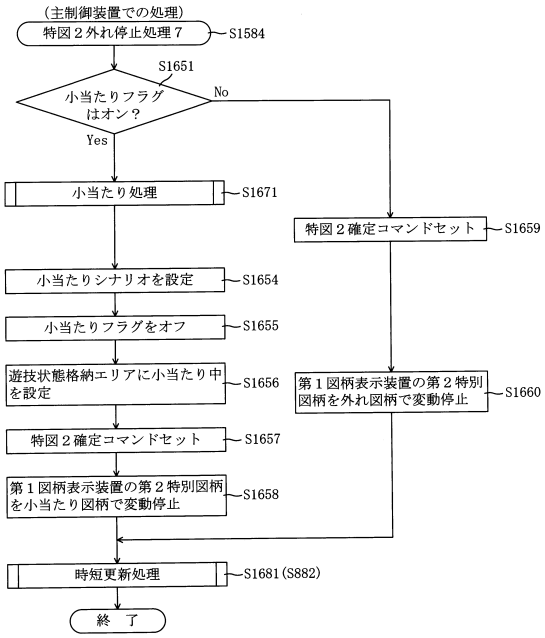
【図１７９】



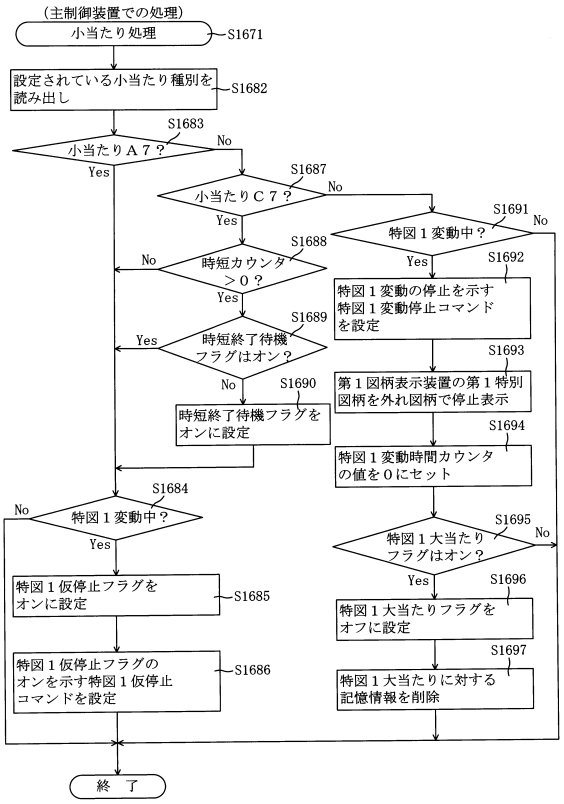
【図１８０】



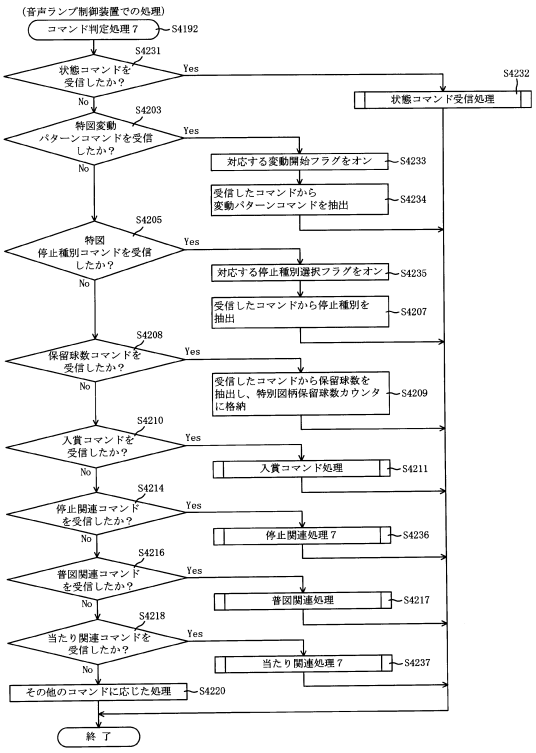
【図１８１】



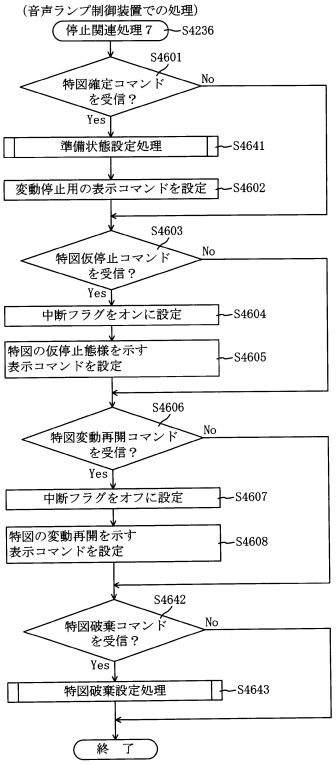
【図１８２】



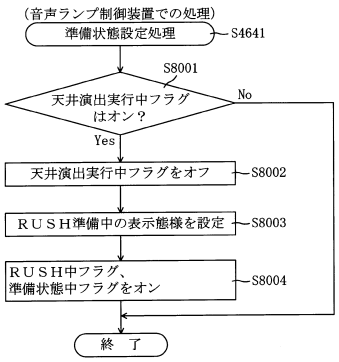
【図１８３】



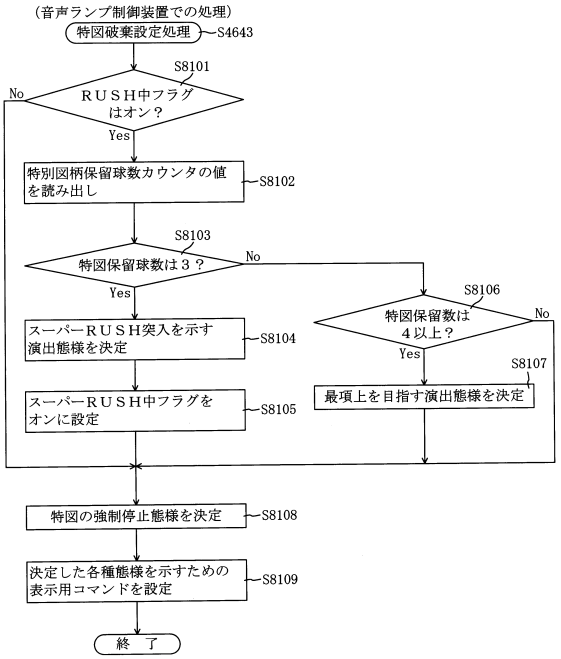
【図１８４】



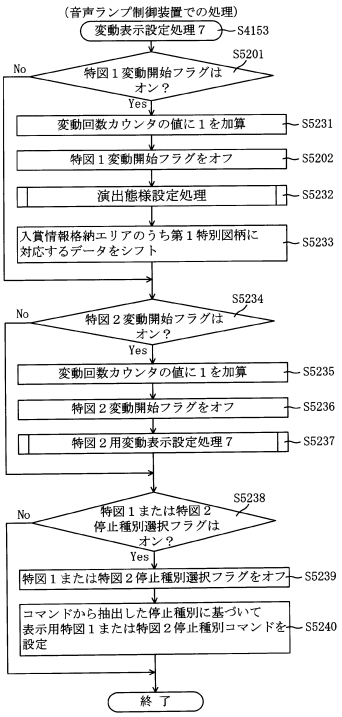
【図１８５】



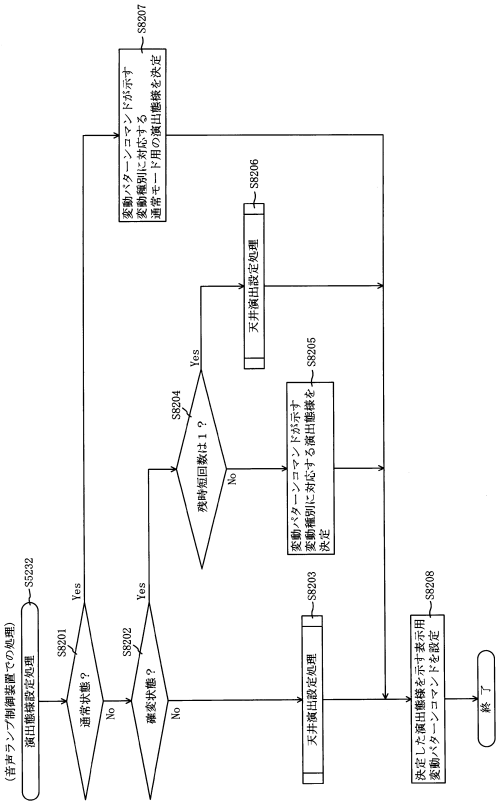
【図１８６】



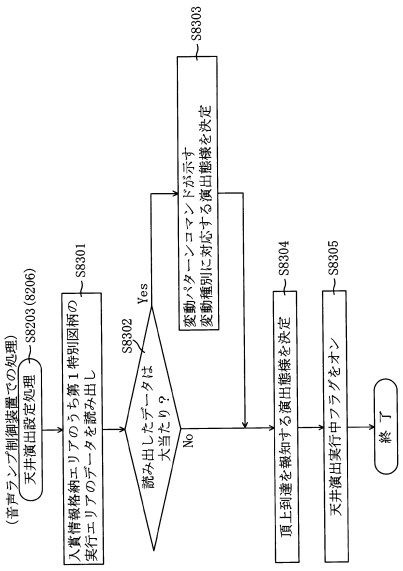
【図１８７】



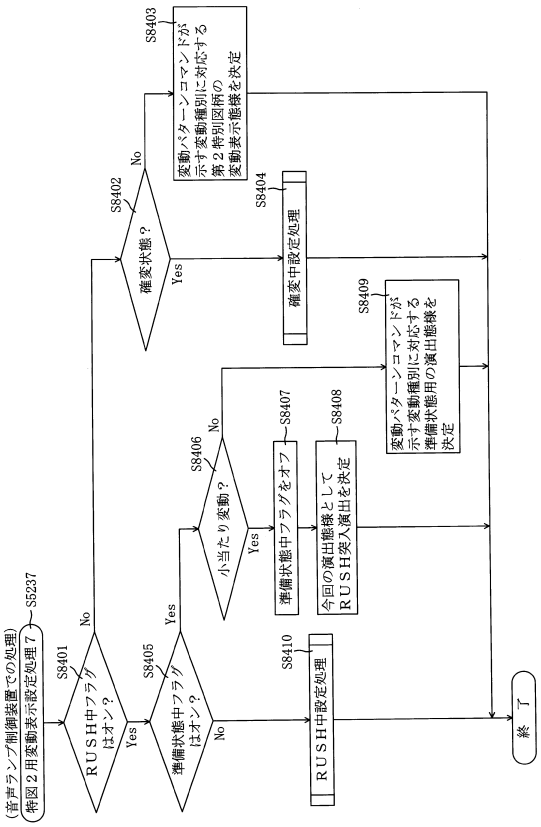
【図１８８】



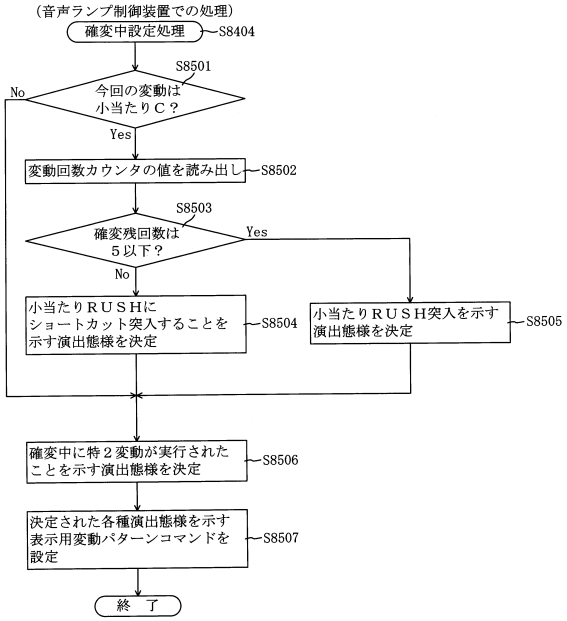
【図１８９】



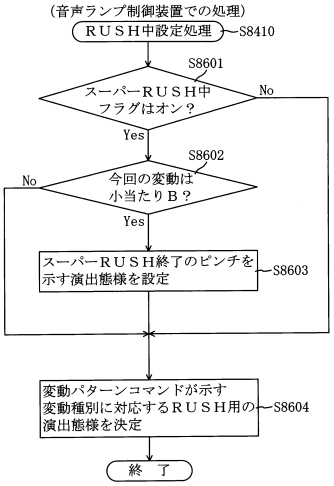
【図１９０】



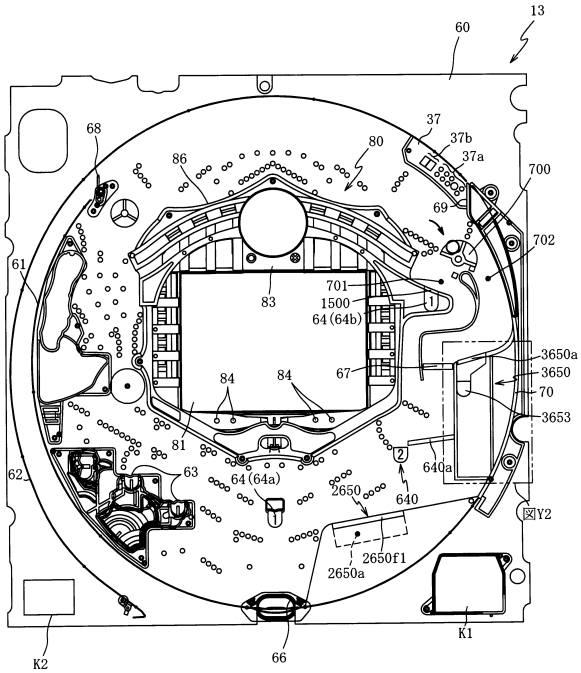
【図１９１】



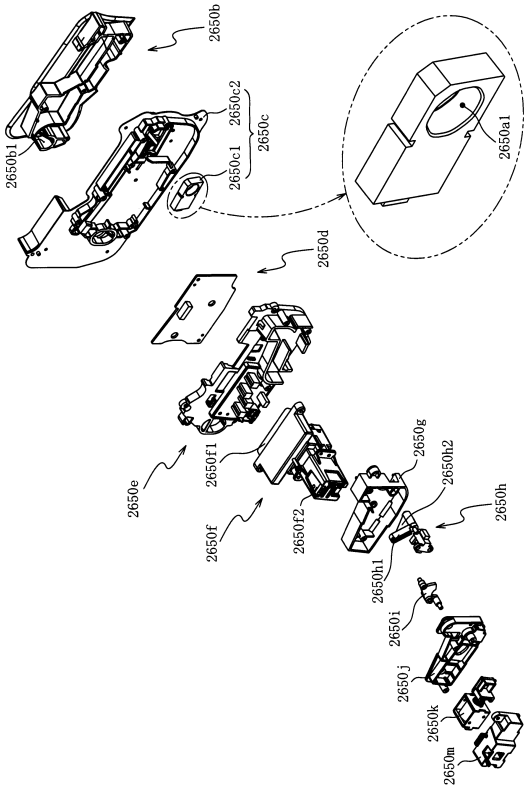
【図１９２】



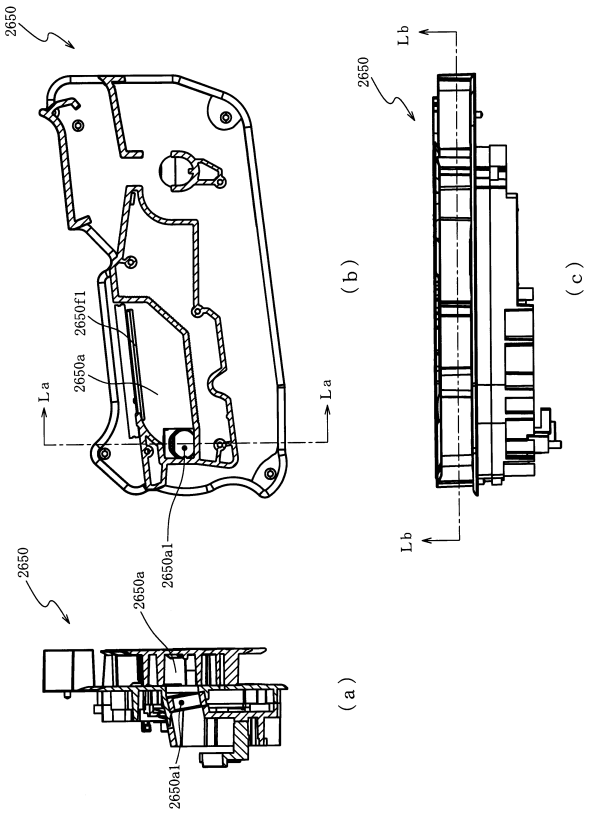
【図１９３】



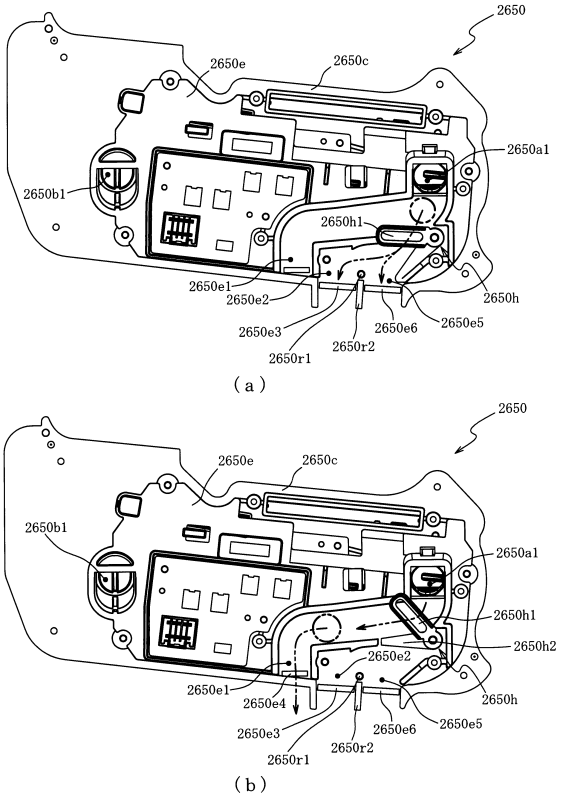
【図１９４】



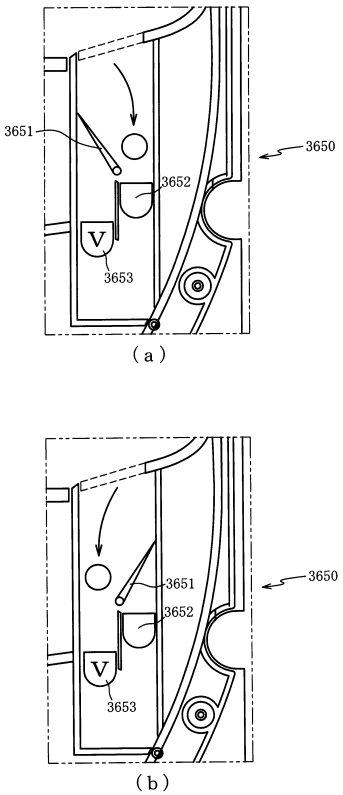
【図１９５】



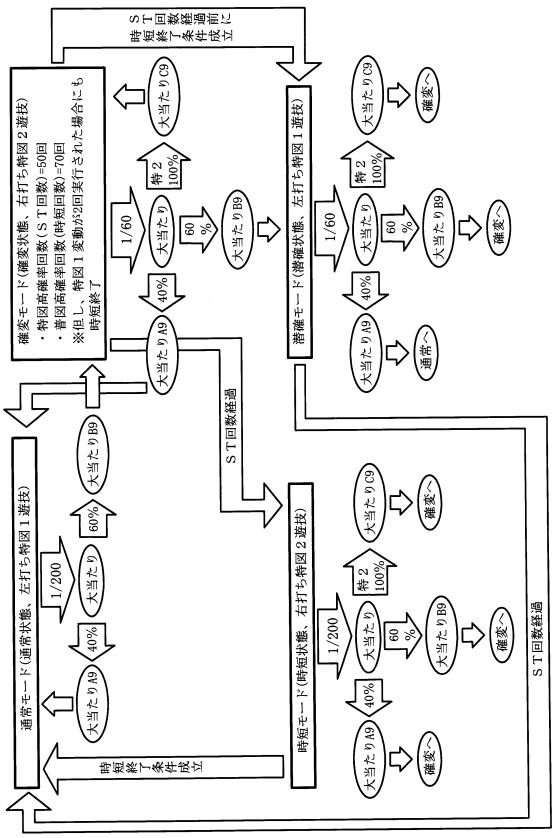
【図１９６】



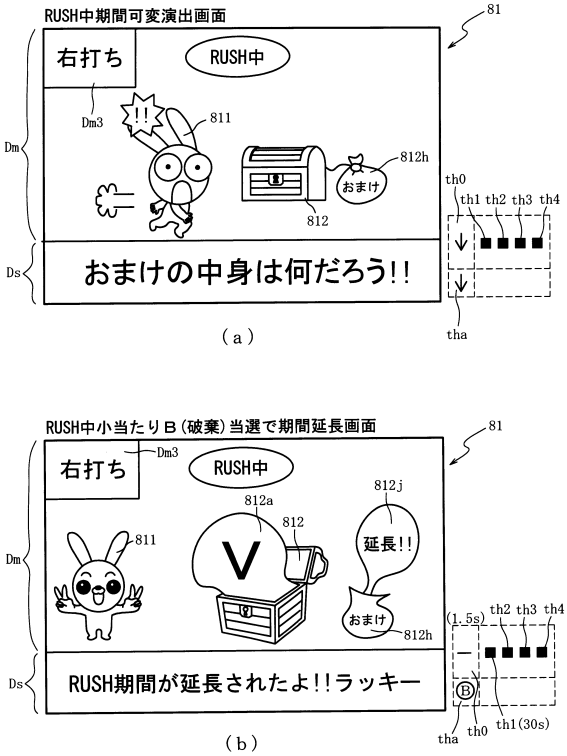
【図１９７】



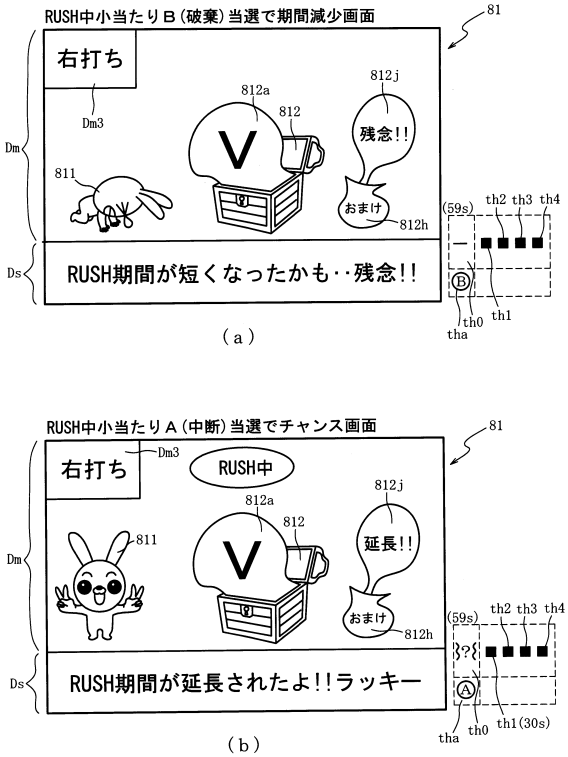
【図１９８】



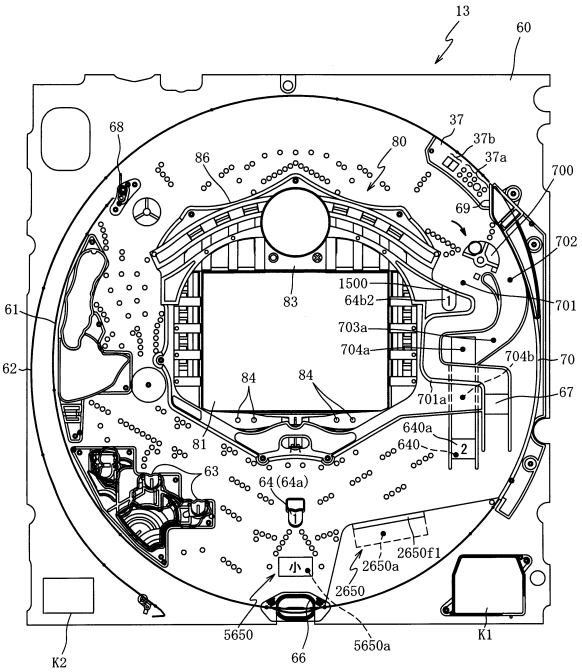
【図１９９】



【図２００】



【図２０１】



【図２０２】

ＲＯＭ	202
第１当たり乱数７テーブル	202fa
小当たり乱数８テーブル	202gb
第２当たり乱数７テーブル	202fc
大当たり種別選択８テーブル	202gd
変動パターン選択８テーブル	202ge
各種動作シナリオテーブル	202e
小当たり種別選択８テーブル	202gf
普図変動パターン選択７テーブル	202fg

【図２０３】

202

小当たり乱数８テーブル202gb

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～599）
第１特別図柄	共通	300～599
第２特別図柄	共通	550～599

【図２０４】

202

大当たり種別選択８テーブル202gd

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容				時短カウンタ203h			確変フラグ203fa	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）	振り分け率（%）
		開放対象	時間（秒）	開放動作	球数（個）	通常	確変	潜確			
特図１	大当たりＡ８（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカ2650	30		10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＢ８（８Ｒ確変大当たり）					0	100	50	オン	35～79	45
	大当たりＣ８（８Ｒ確変大当たり）					10000	10000	10000	オン	80～99	20
特図２	大当たりＤ８（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカ2650	30		10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＥ８（８Ｒ確変大当たり）					100	100	100	オン	35～99	65

【図２０５】

202

確変用８テーブル202ge2

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（合算特図保留数）	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	大当たりＡ	0～3	ショート変動	28	0～198
		4～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＢ	0～3	ロング変動	30	0～198
		4～7	ショート変動	28	0～198
	大当たりＣ	0～3	超ロング変動	60	0～198
		4～7	超ショート変動	10	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～3	ロング変動	35	0～198
		4～6	ミドル変動	25	0～198
		7	ショート変動	15	0～198
特図２	大当たりＤ	0～3	ショート変動	20	0～198
		4～7	ロング変動	35	0～198
	大当たりＥ	0～3	ロング変動	35	0～198
		4～7	ショート変動	20	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～7	ショート変動	15	0～198

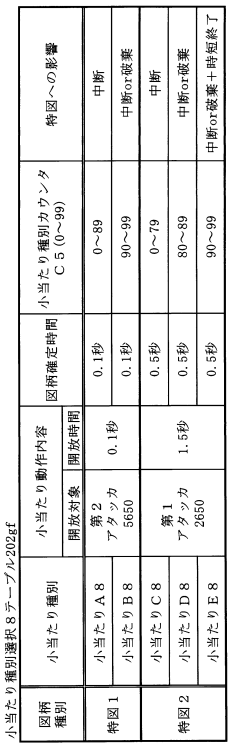
【図２０６】

202

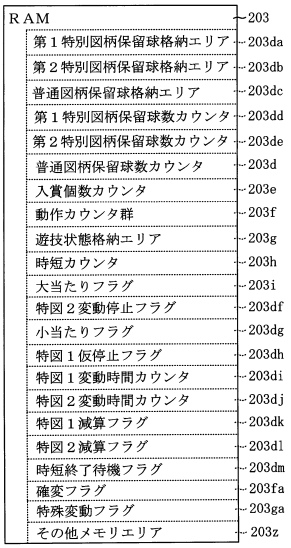
潜確用８テーブル202ge3

図柄種別	当否判定結果	特図保留数（合算特図保留数）	変動パターン	変動時間（秒）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	大当たりＡ	0～4	ショート変動	28	0～198
		5～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＢ	0～4	ショート変動	28	0～198
		5～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＣ	0～4	ショート変動	28	0～198
		5～7	ロング変動	30	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～6	ロング変動	35	0～198
		7	ミドル変動	25	0～198
特図２	大当たりＤ	0～4	ショート変動	28	0～198
		5～7	ロング変動	30	0～198
	大当たりＥ	0～3	ロング変動	30	0～198
		4～7	ショート変動	28	0～198
	外れ（小当たり含む）	0～3	ロング変動	35	0～198
		4～6	ミドル変動	25	0～198
		7	ショート変動	15	0～198

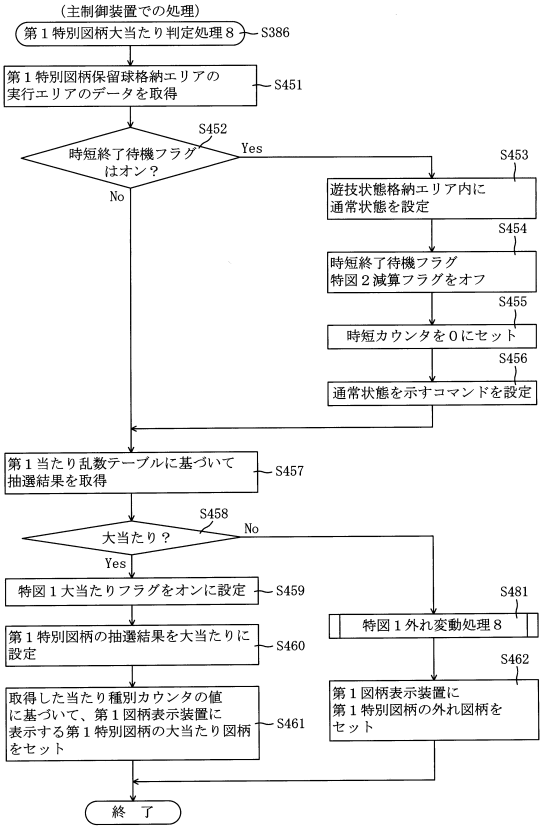
【図２０７】



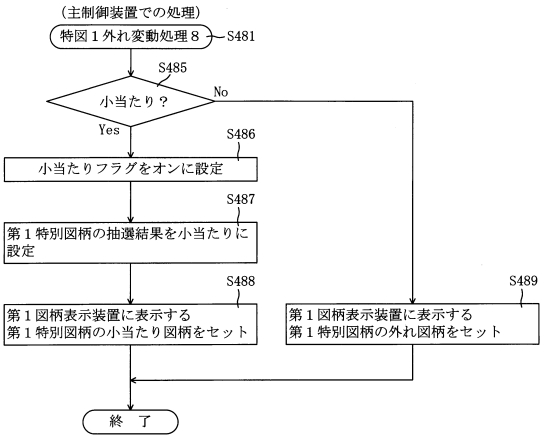
【図２０８】



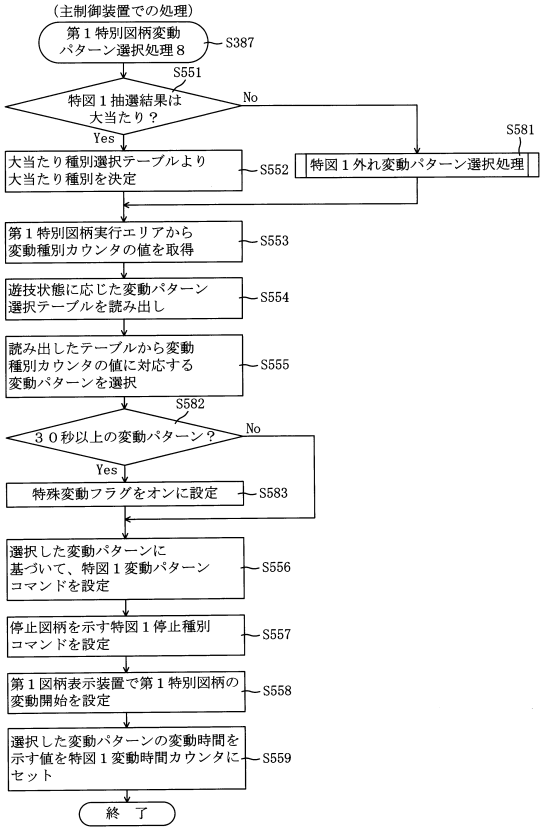
【図２０９】



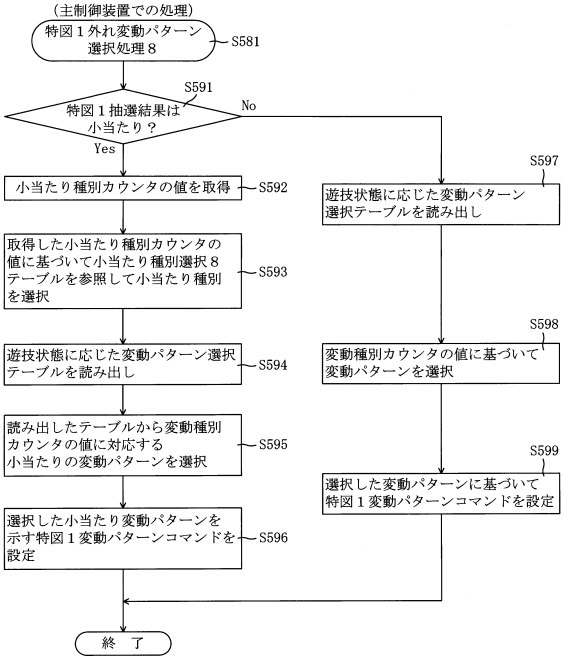
【図２１０】



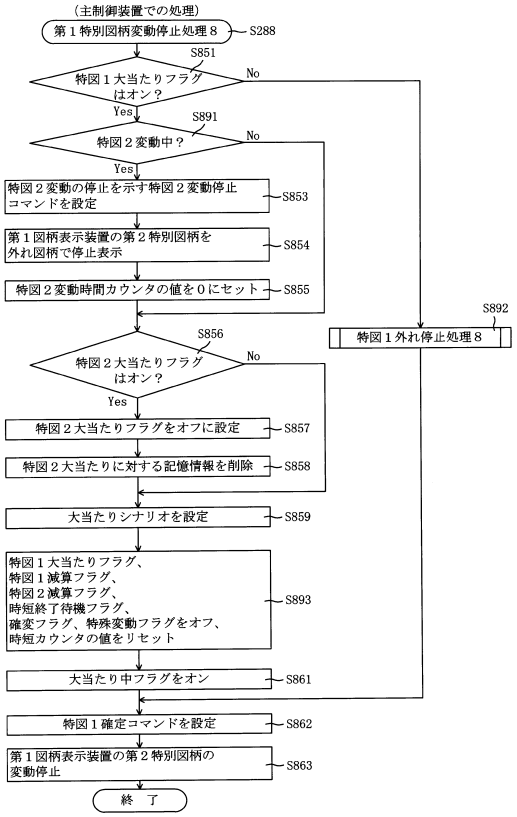
【図２１１】



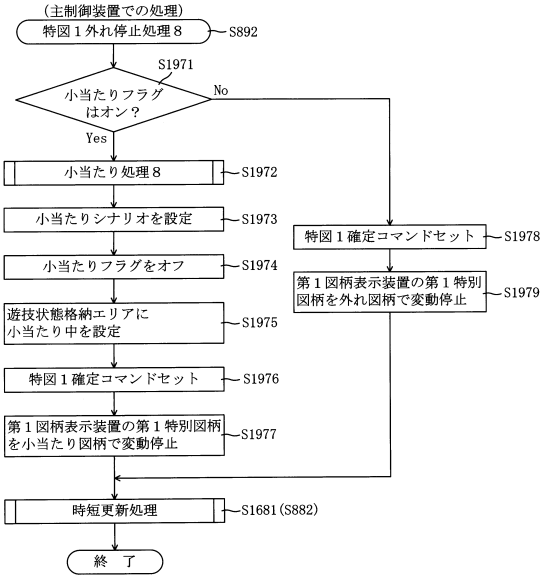
【図２１２】



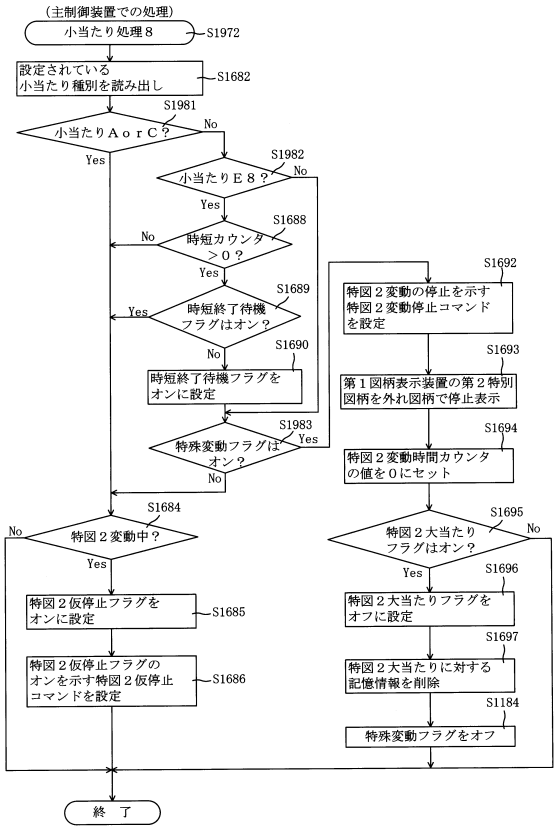
【図２１３】



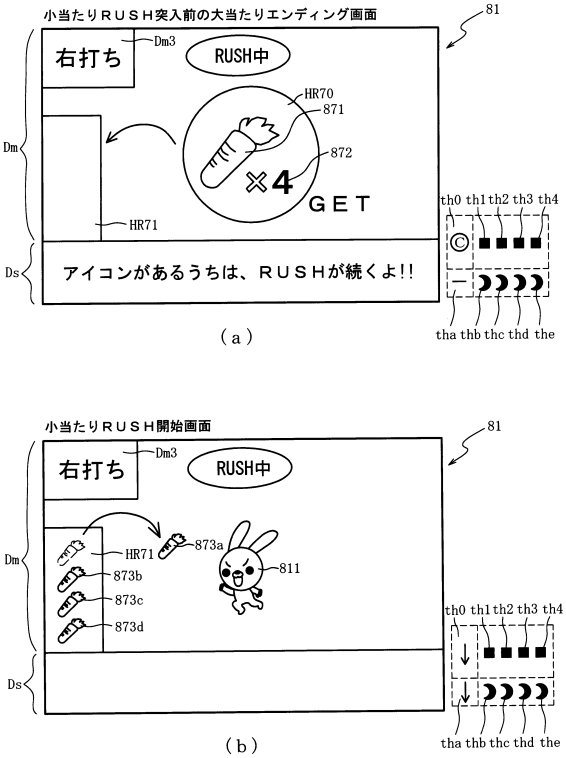
【図２１４】



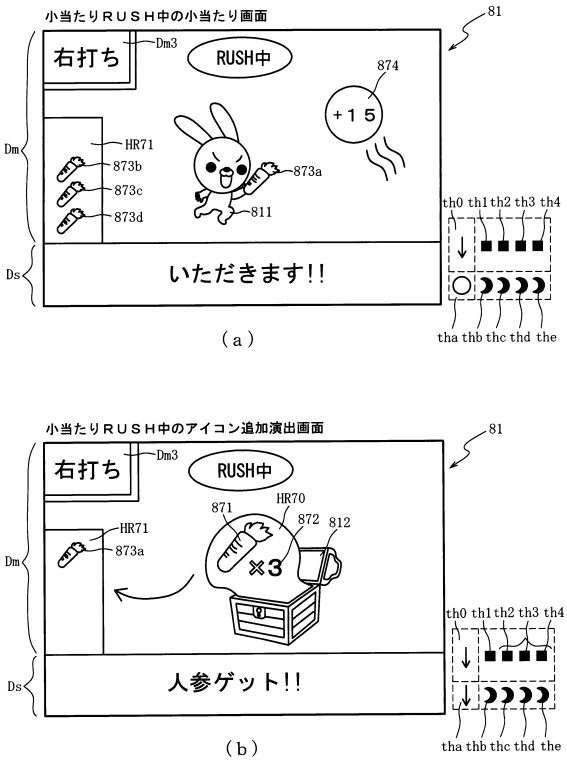
【図２１５】



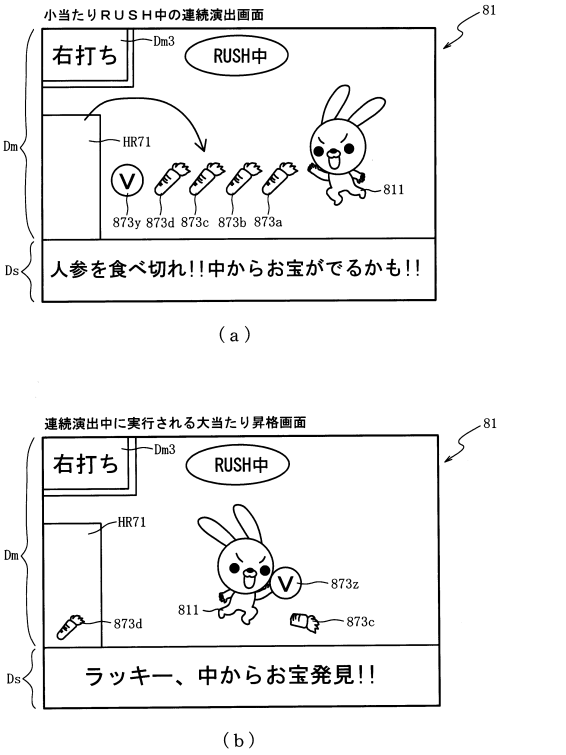
【図２１６】



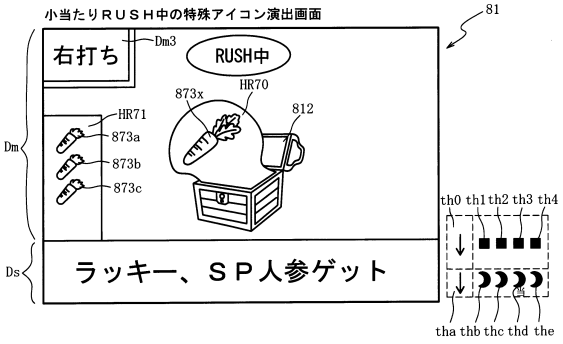
【図２１７】



【図２１８】



【図２１９】



【図２２０】

202

大当たり種別選択９テーブル202hd

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間(秒)	大当たり動作内容 開放動作 球数(個)	時短カウンタ203h 通常	時短カウンタ203h 確変	時短カウンタ203h 潜確	確変フラグ203fa	第１当たり種別カウンタＣ２(0～99)	振り分け率(%)
特図１	大当たりＡ９（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカー650	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＢ９（８Ｒ確変大当たり）				100	50	0	オン	35～79	45
	大当たりＣ９（８Ｒ確変大当たり）				0	0	0	オン	80～99	20
特図２	大当たりＤ９（８Ｒ通常大当たり）	第１アタッカー650	30	10	0	0	0	オフ	0～34	35
	大当たりＥ９（８Ｒ確変大当たり）				0	0	0	オン	35～69	35
	大当たりＦ９（９Ｒ確変大当たり）	１Ｒ→第２アタッカー1650 ２Ｒ～→第１アタッカー650	１Ｒ 1.5 ２Ｒ～ 30	10	0	0	0	オン	70～89	20
	大当たりＧ９（１１Ｒ確変大当たり）	１～３Ｒ→第２アタッカー1650 ４Ｒ～→第１アタッカー650	１～３Ｒ 1.5 ４Ｒ～ 30	10	0	0	0	オン	90～99	10

【図２２１】

202

小当たり種別選択９テーブル202hf

図柄種別	小当たり種別	小当たり動作内容 開放対象	小当たり動作内容 開放時間	小当たり種別カウンタＣ５(0～99)	特図１への影響
特図２	小当たりＡ９	第１アタッカー650	1.5秒	0～59	中断
	小当たりＢ９	第２アタッカー1650	0.5秒×１	60～79	中断
	小当たりＣ９		0.5秒×２	80～89	中断
	小当たりＤ９		0.5秒×３	90～99	中断

（ａ）

202

普図変動パターン９選択テーブル202hg

遊技状態	当否判定結果	変動パターン	変動時間(秒)	第２変動種別カウンタＣＳ３(0～198)
通常、潜確	共通	ロング変動	10～30	0～198
確変	共通	ショート変動	0.8	0～198

（ｂ）

【図２２２】

ROM	
変動パターン選択テーブル	222a
動作シナリオテーブル	222b
アイコン表示数選択テーブル	222ha
連続演出選択テーブル	222hb

222

（ａ）

RAM	
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
中断フラグ	223m
特図２変動開始フラグ	223fa
特図２停止種別選択フラグ	223fb
変動回数カウンタ	223fc
準備状態中フラグ	223fd
特図１変動時間カウンタ	223fe
特図２変動時間カウンタ	223ff
ＲＵＳＨ中フラグ	223fg
天井演出実行中フラグ	223fh
スーパーＲＵＳＨ中フラグ	223fi
未表示情報格納エリア	223ha
未表示アイコン数カウンタ	223hb
表示済アイコン数カウンタ	223hc
連続演出中フラグ	223hd
その他メモリエリア	223z

223

（ｂ）

【図２２３】

222

アイコン表示数選択テーブル222ha

特図２保留数	未表示情報格納エリア223hb		
	0～2	3～5	6～
1	1	5(特)	－
2	1～2	1～4	5(特)
3	1～3	2～4	4
4	1～4	3～4	4

(a)

222

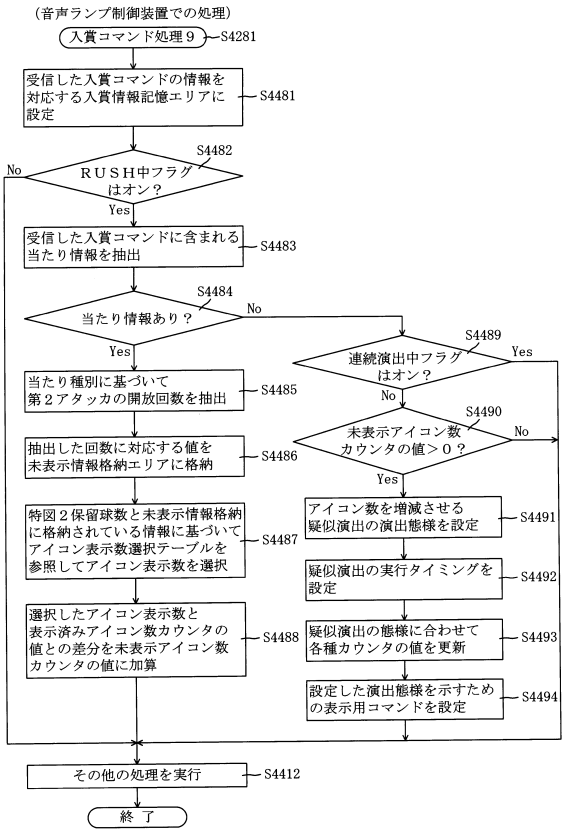
連続演出選択テーブル222hb

特図２入賞情報			表示済アイコン数カウンタ223hc				
実行エリア		保留内	1～3	4			5
				演出カウンタ223f（0～99）			
				0～69	70～89	90～99	
大当たり	大当たりF，G	－	無	実行A			無
	それ以外	－		無		実行B	
小当たり	小当たりB，C，D	大当たりE，F，G		実行B	無		
		それ以外		無	実行C		
	小当たりA	－		無			
外れ	外れ	大当たり		実行B			
		それ以外		実行C			

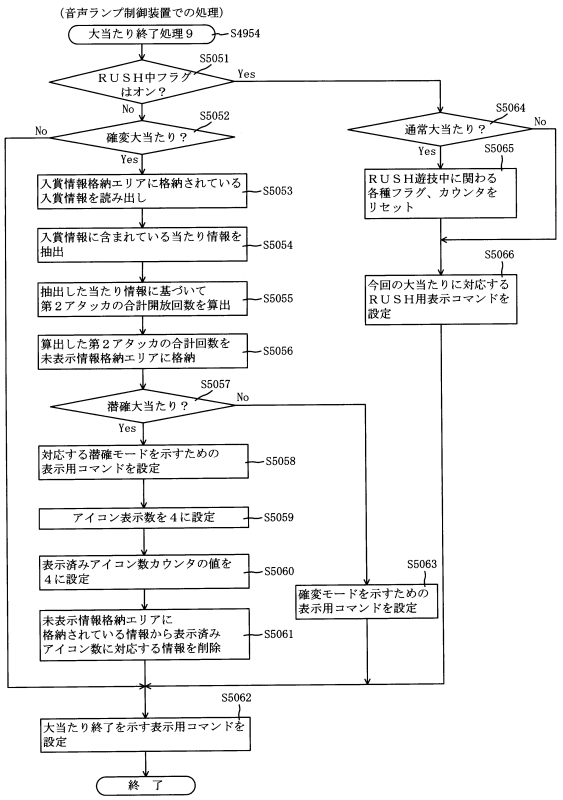
※実行Ａ・・・連続演出の途中でＶアイコンを獲得する連続演出
※実行Ｂ・・・連続演出の最後にＶアイコンを獲得する連続演出
※実行Ｃ・・・連続演出中にＶアイコンを獲得できない連続演出（ガセ演出）

(b)

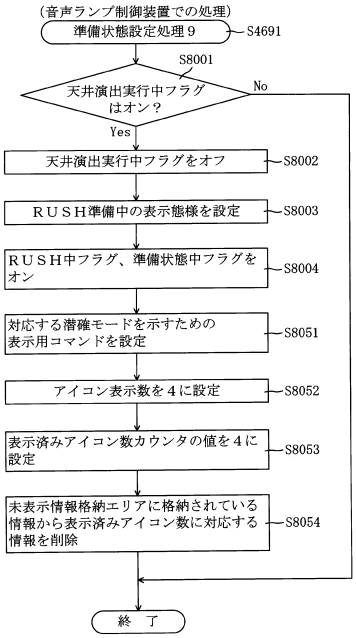
【図２２４】



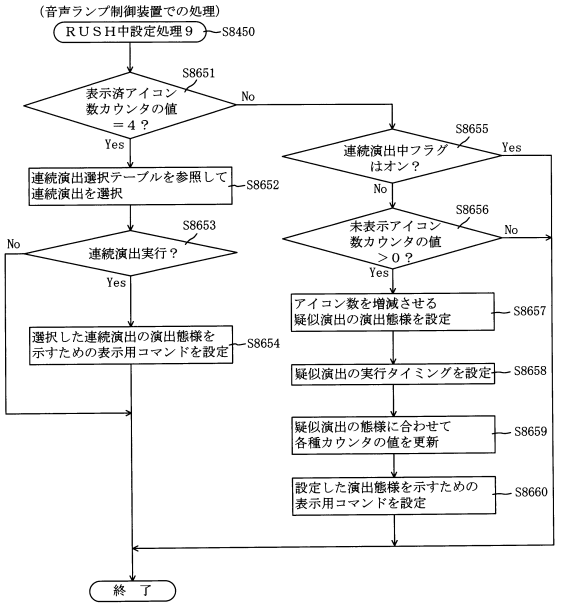
【図２２５】



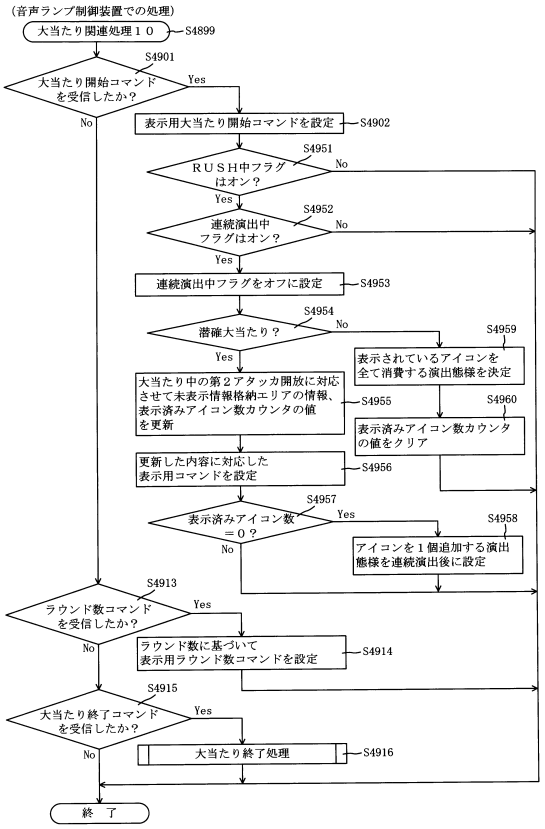
【図２２６】



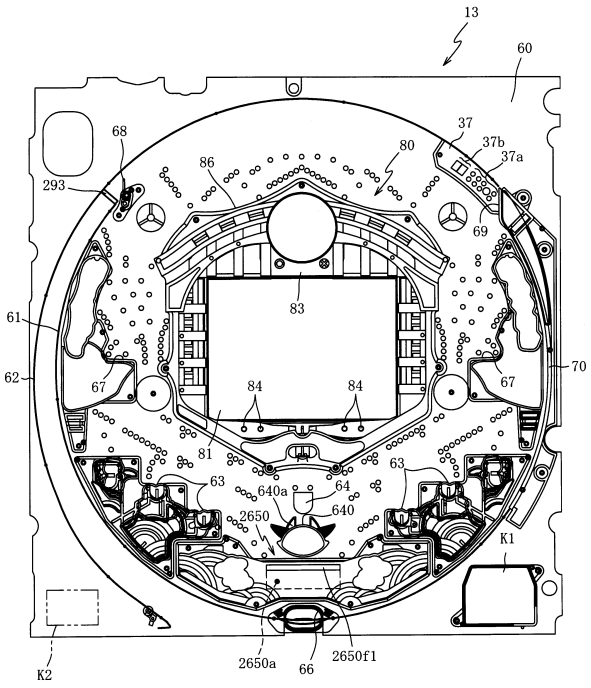
【図２２７】



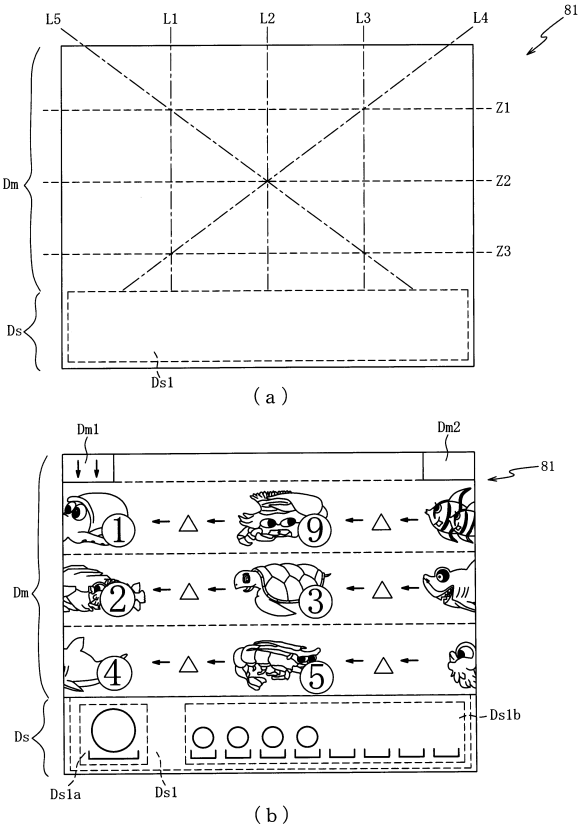
【図２２８】



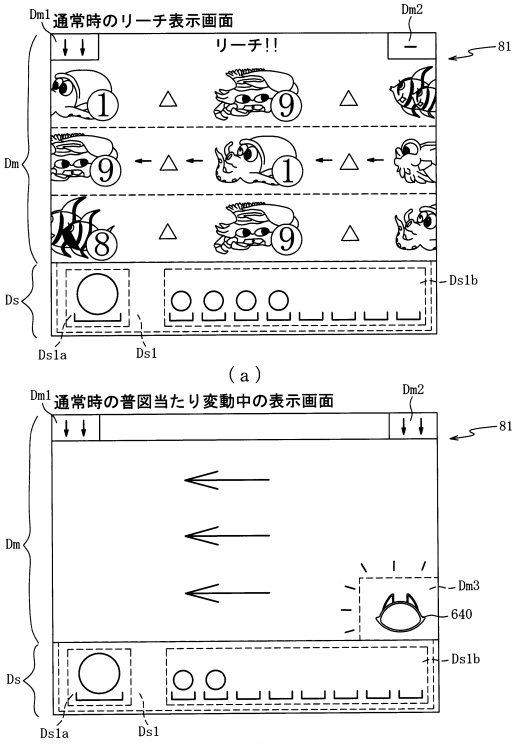
【図２２９】



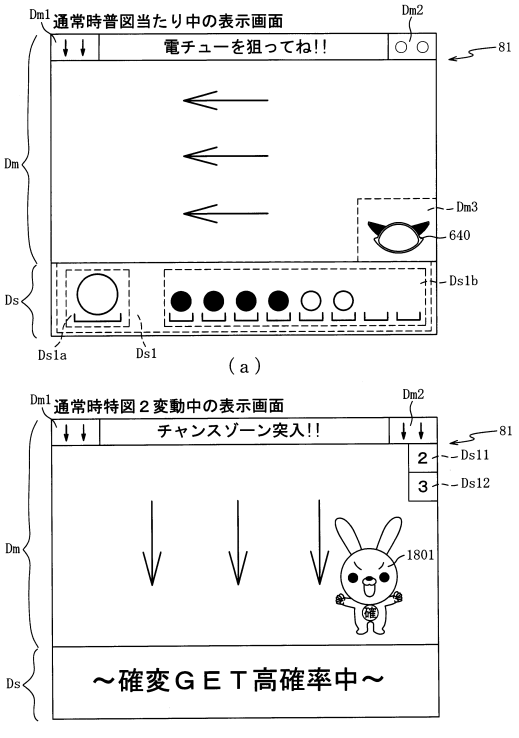
【図２３０】



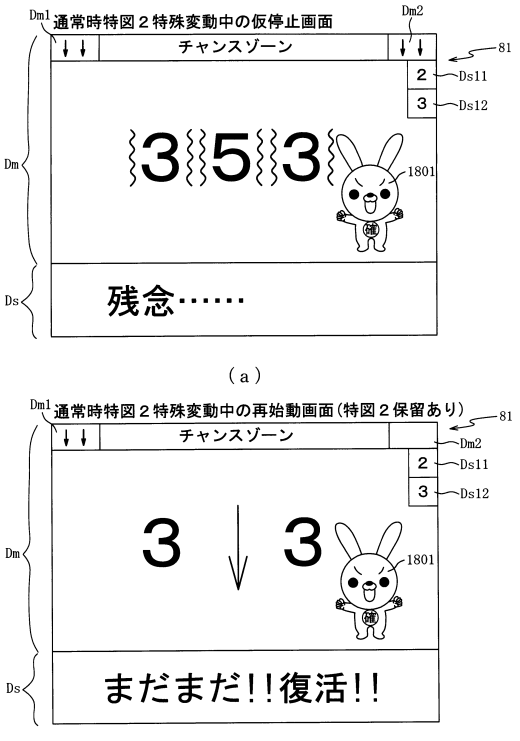
【図２３１】



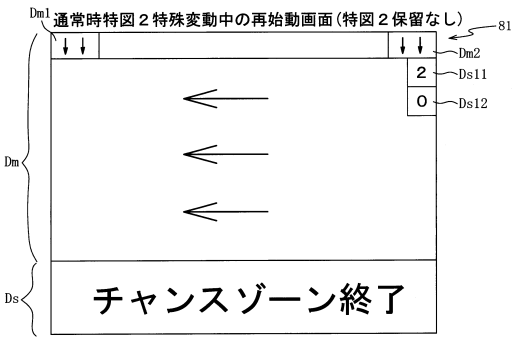
【図２３２】



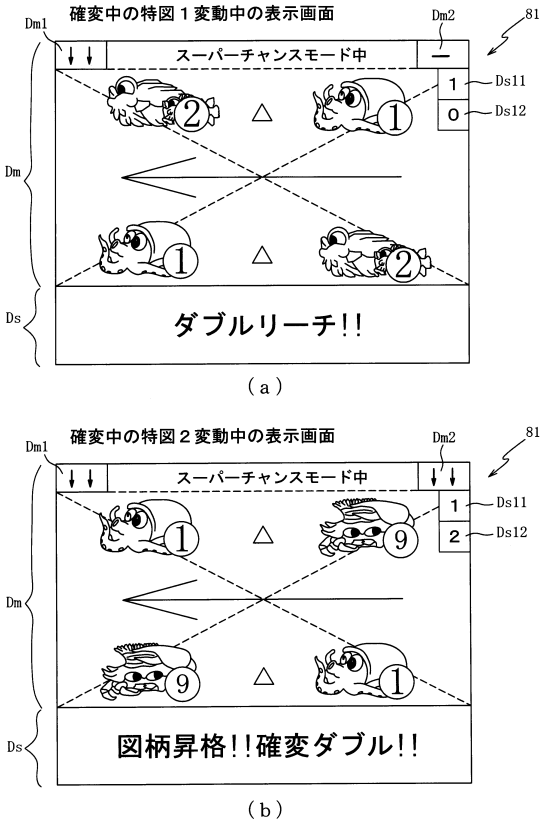
【図２３３】



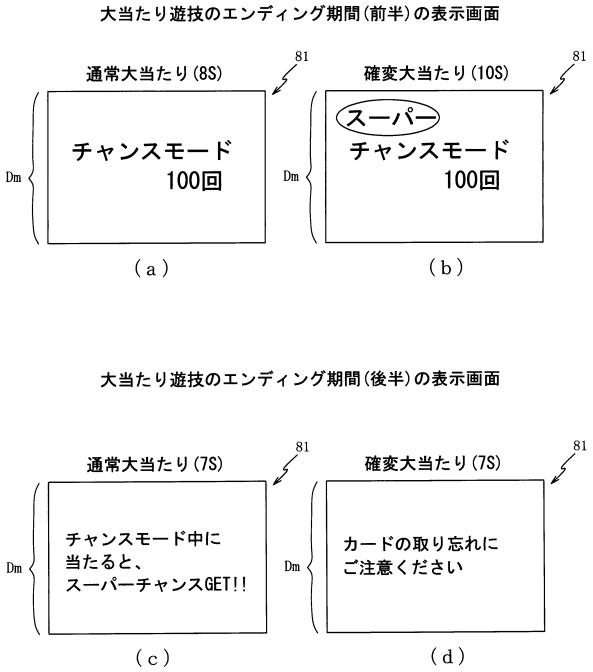
【図２３４】



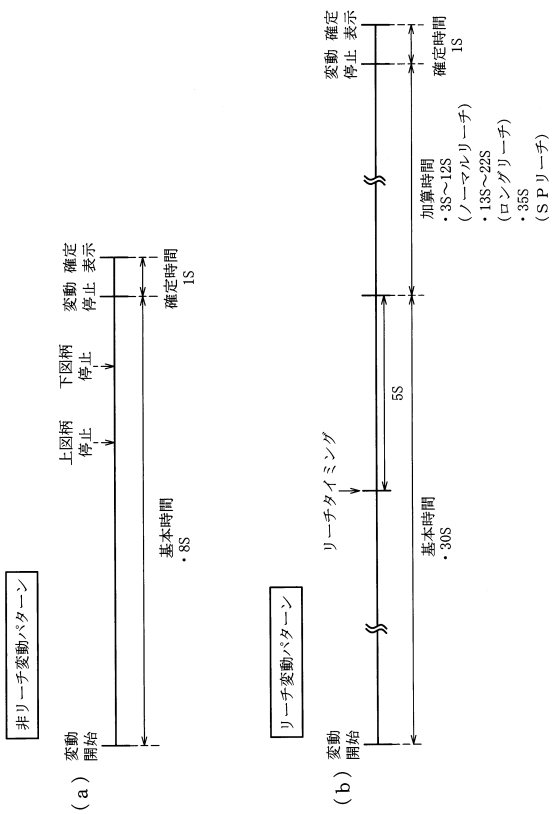
【図２３５】



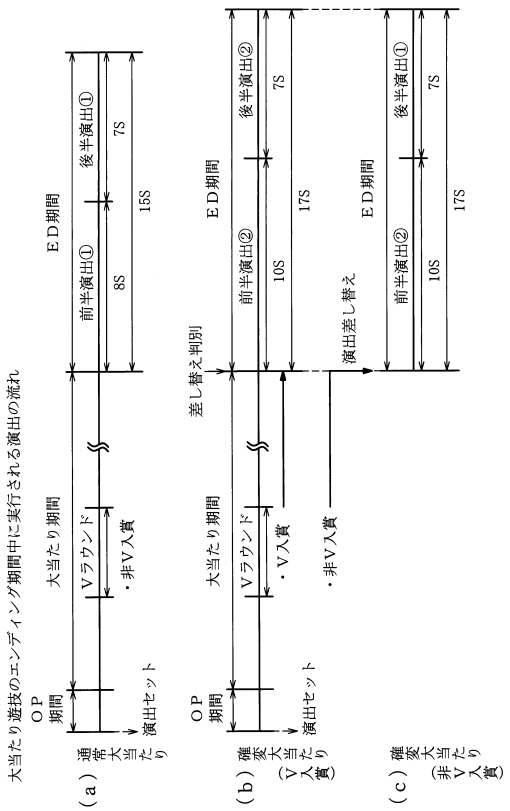
【図２３６】



【図２３７】



【図２３８】



【図２３９】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
特別図柄大当たり乱数１０テーブル	202ja
変動パターン選択１０テーブル	202jb
普通当たり乱数１０テーブル	202jc
大当たり種別選択１０テーブル	202jd
各種動作シナリオテーブル	202e

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203da
第２特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第１特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第２特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
確変カウンタ	203ja
大当たり開始フラグ	203jb
大当たり中フラグ	203jc
確変設定フラグ	203jd
確変通過カウンタ	203je
入賞個数カウンタ	203jf
残球タイマフラグ	203jg
残球タイマ	203jh
確変有効フラグ	203ji
確変有効タイマ	203jj
排出個数カウンタ	203jk
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２４０】

（ａ）

202

特別図柄大当たり乱数１０テーブル202ja

遊技状態	特別当たり乱数カウンタＣ１（0～999）
特別図柄の低確率状態	0～4
特別図柄の高確率状態	0～19

（ｂ）

202

普通当たり乱数１０テーブル202jc

遊技状態	普通当たり乱数カウンタＣ５（0～299）
普通図柄の低確率状態	0～2
普通図柄の高確率状態	0～149

【図２４１】

大当たり種別選択１０テーブル	202jd
特図１大当たり用１０テーブル	202jd1
特図２大当たり用１０テーブル	202jd2

（ａ）

202

特図１大当たり用１０テーブル202jd1

大当たり種別	特別当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203ja	エンディング期間(S)
大当たりＡ（７Ｒ確変大当たり）	0～49	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＢ（７Ｒ通常大当たり）	50～99	100	0	15

（ｂ）

202

特図２大当たり用１０テーブル202jd2

大当たり種別	特別当たり種別カウンタＣ２（0～99）	時短カウンタ 203h	確変カウンタ 203ja	エンディング期間(S)
大当たりＣ（４Ｒ確変大当たり）	0～29	100	50(非Ｖ時は0)	17
大当たりＤ（７Ｒ確変大当たり）	30～69	100	50(非Ｖ時は0)	
大当たりＥ（１６Ｒ確変大当たり）	70～99	100	50(非Ｖ時は0)	

（ｃ）

【図２４２】

変動パターン選択１０テーブル	202jb
通常用１０テーブル	202jb1
確変・時短用１０テーブル	202jb2

（ａ）

202

通常用１０テーブル202jb1

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図１	当たり	0～19	ノーマル	30	3～12
		20～169	スーパー	30	13～22
		170～198	ＳＰ	55	35
	外れ	0～179	外れ	8	－
		180～198	リーチ外れ	30	3～22
特図２	当たり	0～99	特殊リーチ	10	30
		100～198	特殊外れ	10	－
	外れ	0	特殊リーチ	10	30
		1～198	特殊外れ	10	－

（ｂ）

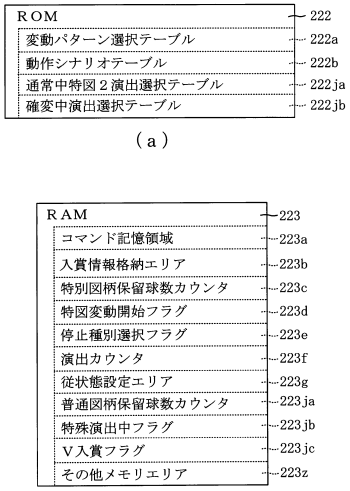
202

確変・時短用１０テーブル202jb2

図柄種別	抽選結果	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）	変動パターン	変動時間(S)	
				基本(S)	加算(S)
特図１	当たり	0～198	当たり	30	－
	外れ	0～179	長外れ	30	－
		180～198	長外れ	5	－
特図２	当たり	0～149	短当たり	10	－
		150～198	当たり	30	－
	外れ	0～191	短外れ	5	－
		192～198	長外れ	30	－

（ｃ）

【図２４３】



【図２４４】

222

通常中特図２演出選択テーブル222ja

抽選結果	特図２保留数	特図１保留数	演出カウンタ223f（0～99）	演出内容
大当たり	3	－	0～79	擬似３演出（10S×3）
			80～99	特殊擬似２演出（20S→10S）
	2	－	0～99	擬似２演出（15S×2）
	1	－	0～89	擬似１演出（30S×1）
			90～99	擬似４演出（10S×2→5S×2）
	0	1～4	0～99	特殊終了演出
		0	0～99	擬似無し演出
外れ	3	－	0～99	擬似３演出（10S×3）
	2	－	0～99	擬似２演出（15S×2）
	1	－	0～99	擬似１演出（30S×2）
	0	－	0～99	擬似無し演出

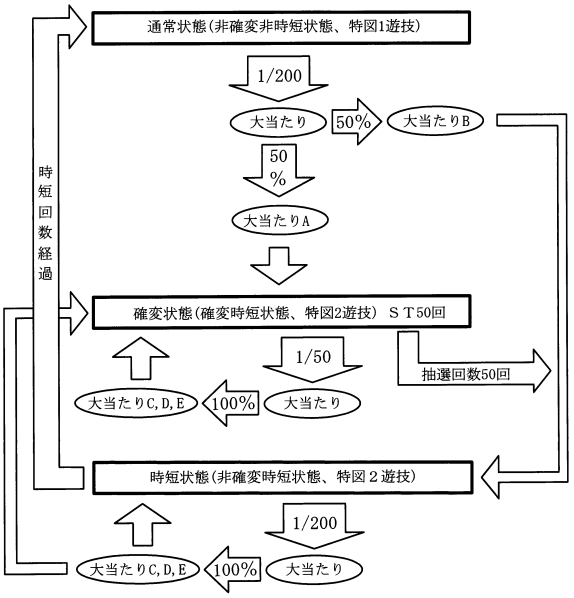
【図２４５】

222

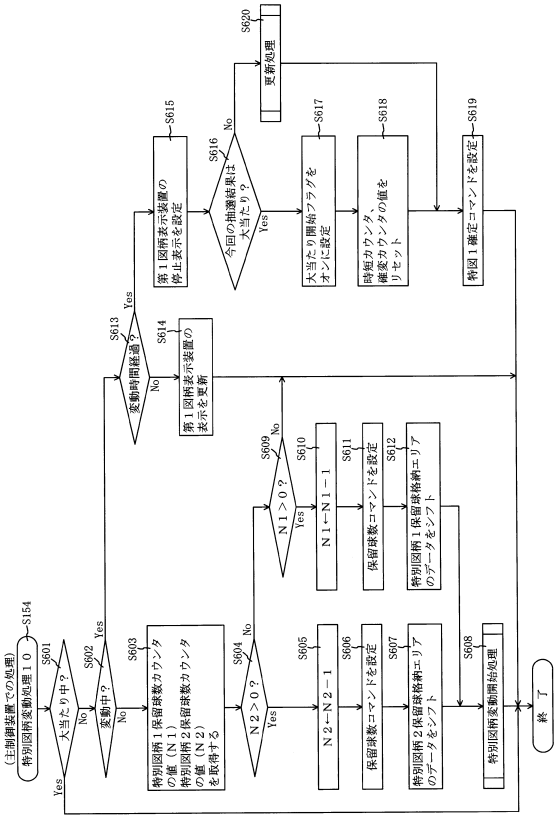
確変中演出選択テーブル222jb

図柄種別	抽選結果	演出カウンタ223f（0～99）	演出内容
特図１	大当たり確変	0～49	確変シングルリーチ
		50～99	ダブルリーチ
	大当たり通常	0～99	ダブルリーチ
	外れ	0～99	非リーチ
特図２	大当たり確変	0～49	特殊ダブルリーチ
		50～99	確変ダブルリーチ
	外れ	0～4	ダブルリーチ
		5～10	確変ダブルリーチ
		11～99	非リーチ

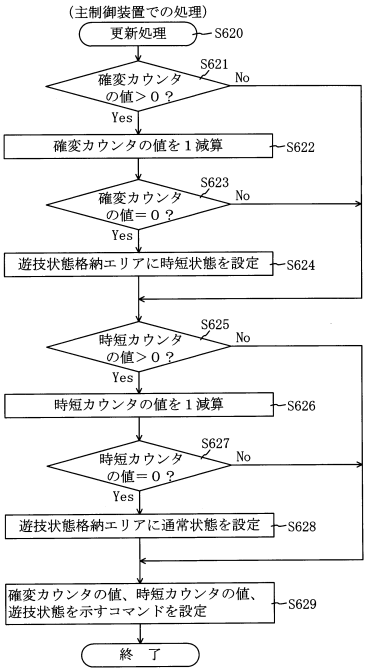
【図２４６】



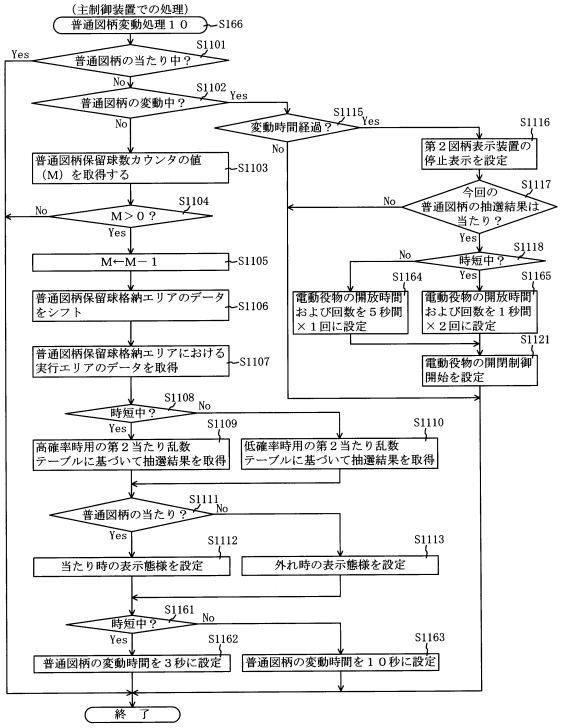
【図２４７】



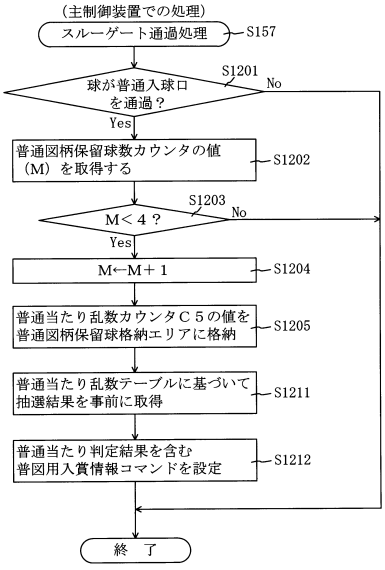
【図２４８】



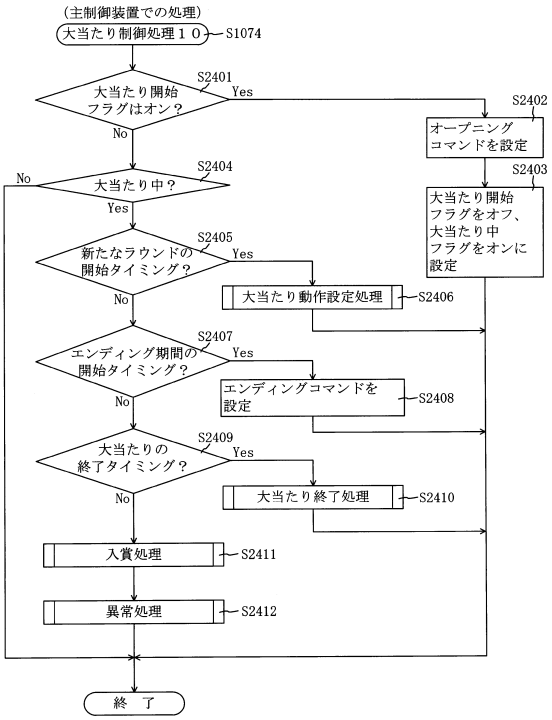
【図２４９】



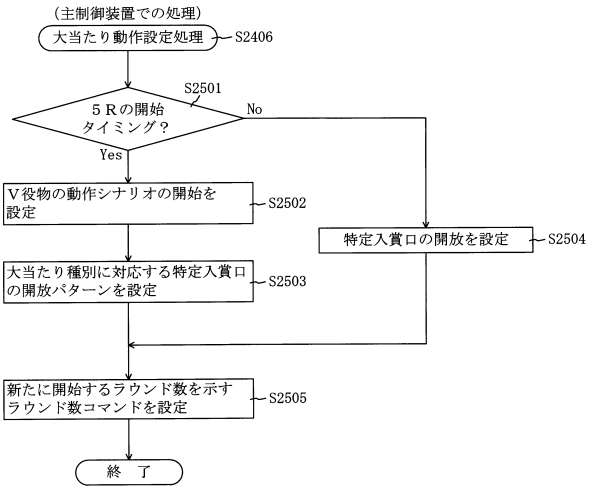
【図２５０】



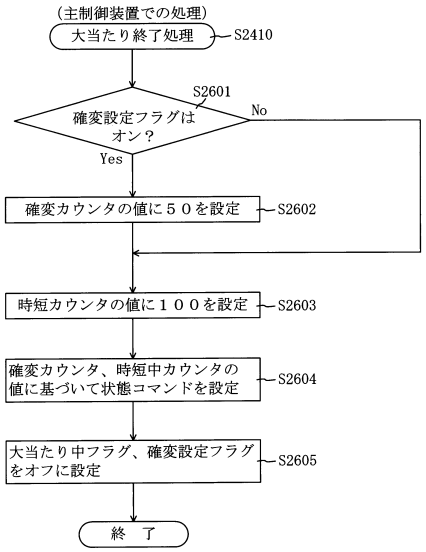
【図２５１】



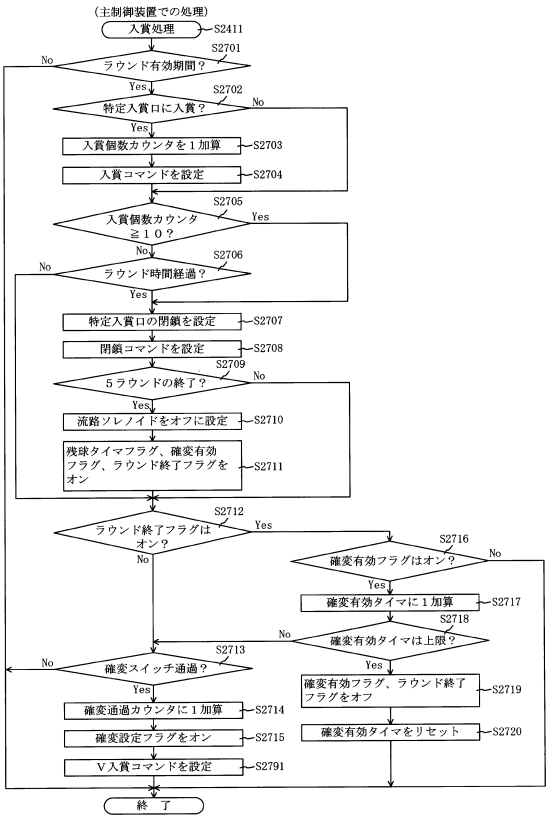
【図２５２】



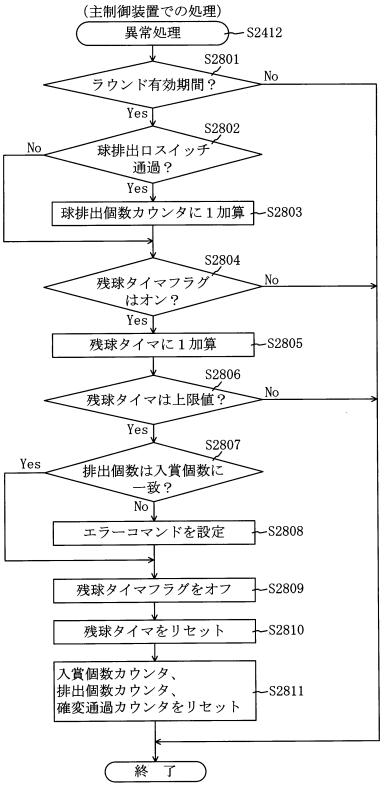
【図２５３】



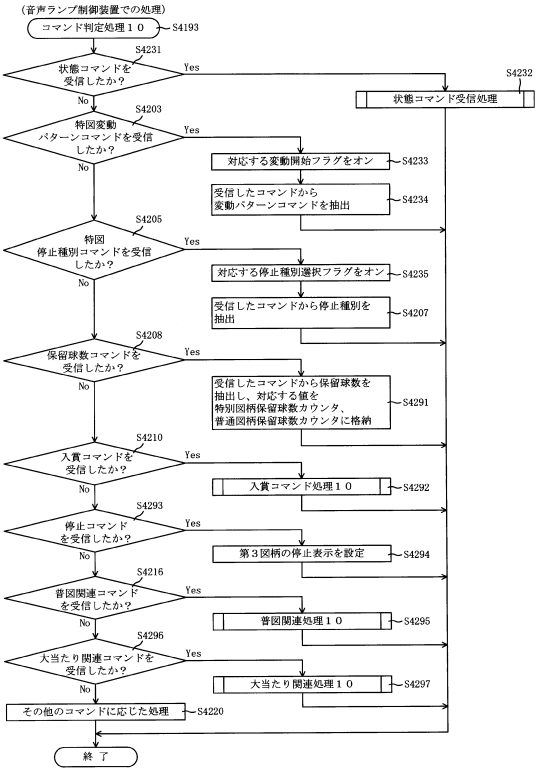
【図２５４】



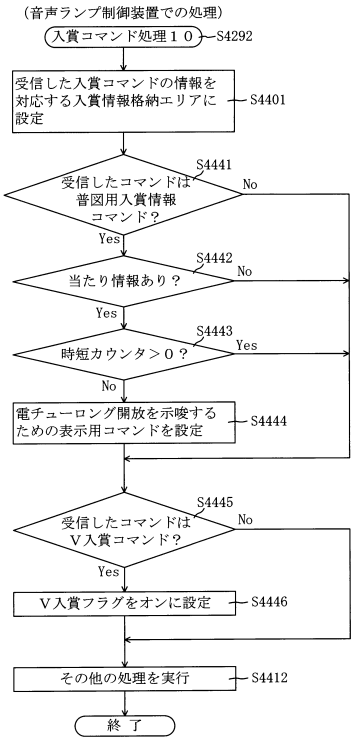
【図２５５】



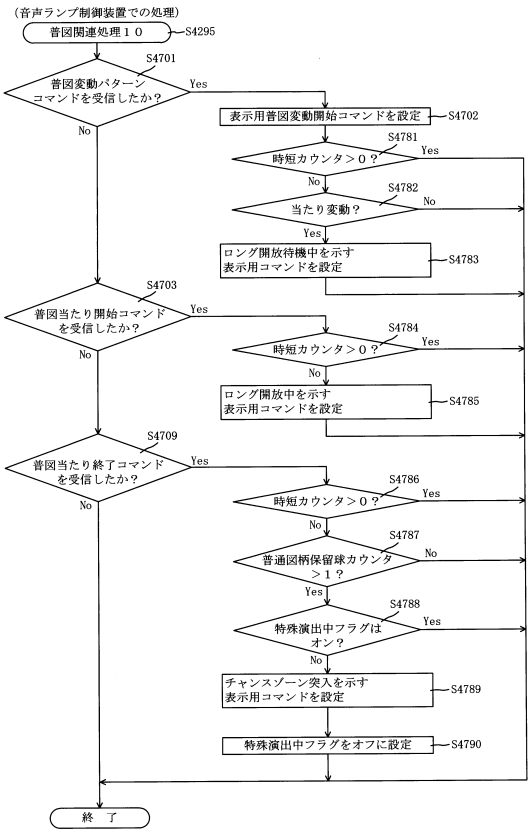
【図２５６】



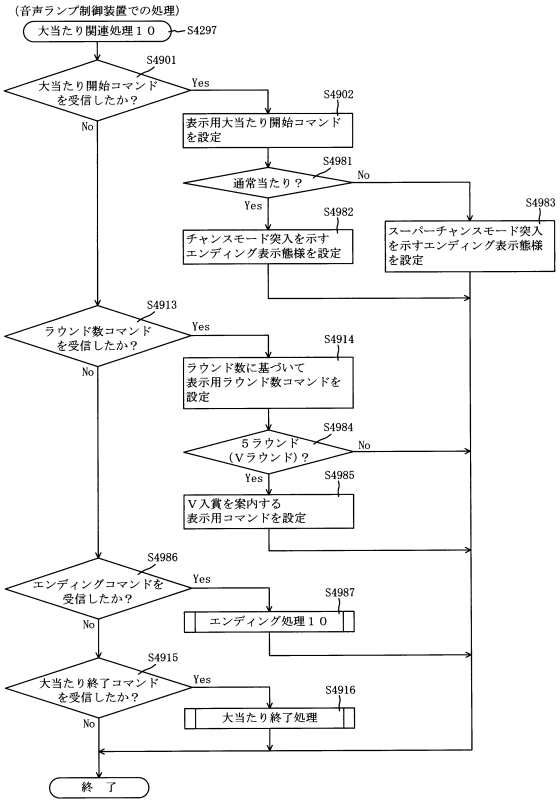
【図２５７】



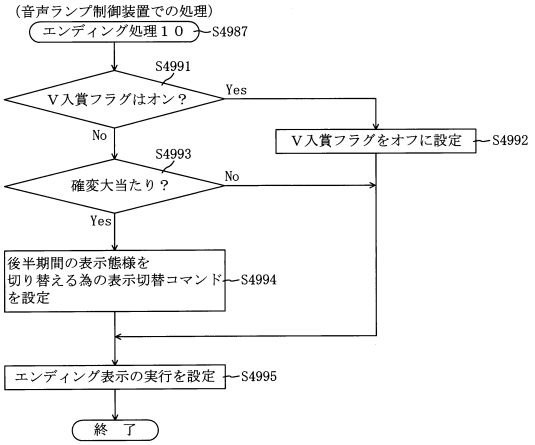
【図２５８】



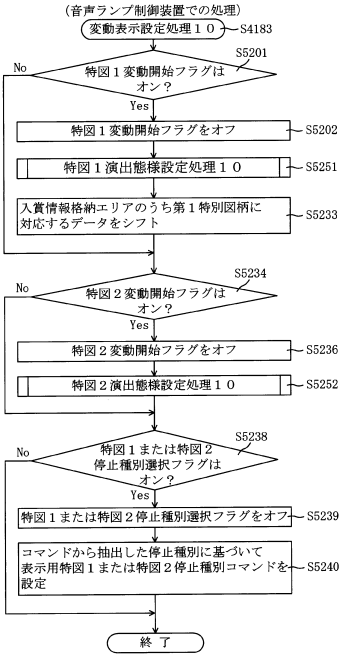
【図２５９】



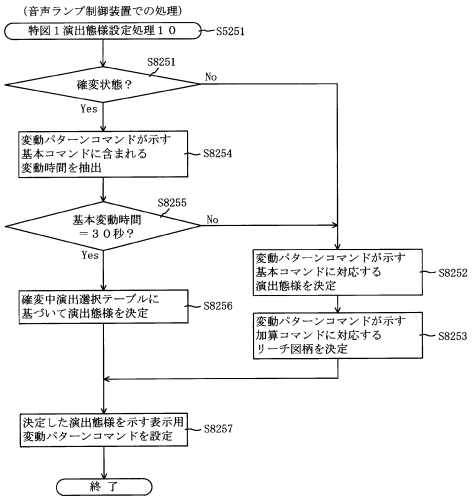
【図２６０】



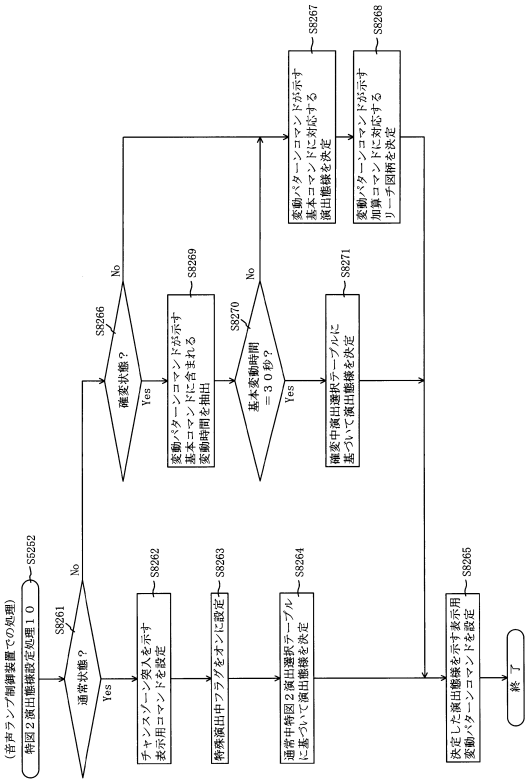
【図２６１】



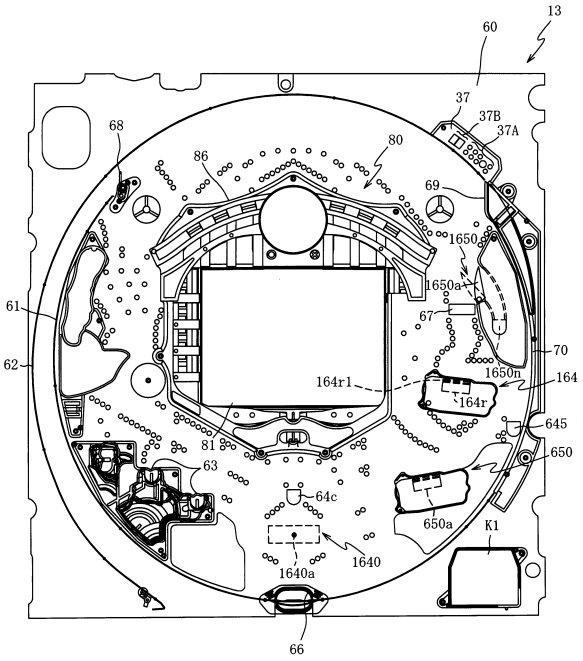
【図２６２】



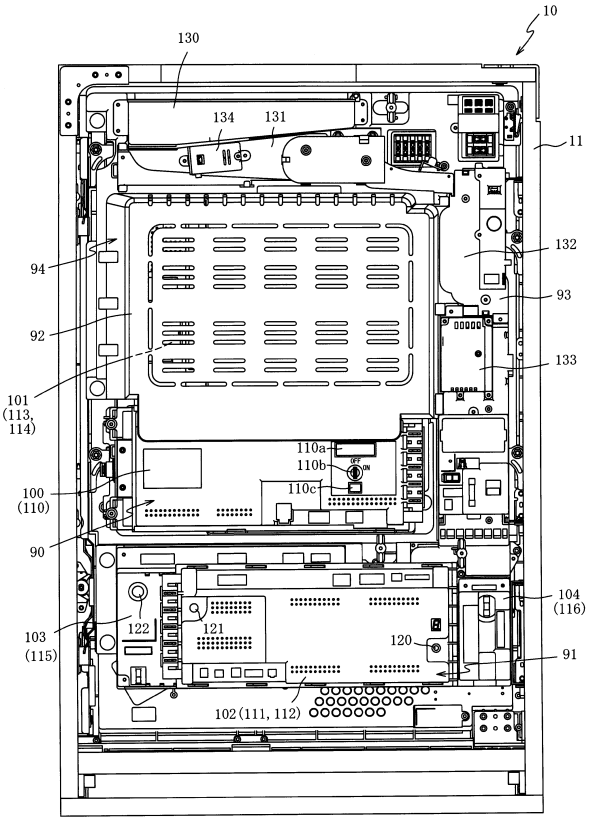
【図２６３】



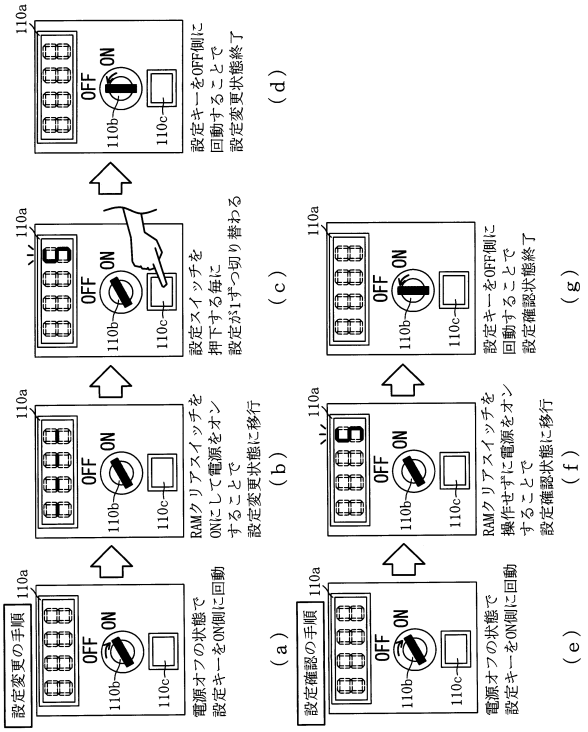
【図２６４】



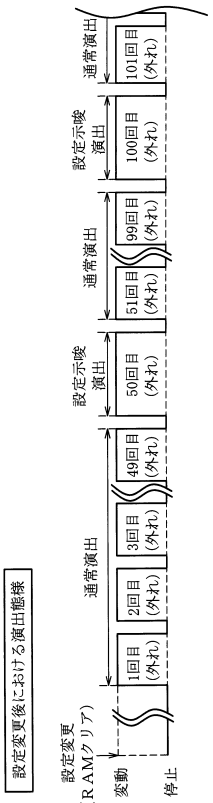
【図２６５】



【図２６６】



【図２６７】



【図２６８】

ＲＯＭ（主制御装置）	202
第１当たり乱数１１テーブル	202ma
小当たり乱数１１テーブル	202mb
第２当たり乱数７テーブル	202fc
大当たり種別選択１１テーブル	202md
変動パターン選択１１テーブル	202me
各種動作シナリオテーブル	202e
小当たり種別選択７テーブル	202ff
普図変動パターン選択７テーブル	202fg
変動パターンシナリオテーブル	202mf

（ａ）

ＲＡＭ（主制御装置）	203
第１特別図柄保留球格納エリア	203da
第２特別図柄保留球格納エリア	203db
普通図柄保留球格納エリア	203dc
第１特別図柄保留球数カウンタ	203dd
第２特別図柄保留球数カウンタ	203de
普通図柄保留球数カウンタ	203d
入賞個数カウンタ	203e
遊技状態格納エリア	203g
時短カウンタ	203h
大当たりフラグ	203i
特図２変動停止フラグ	203df
小当たりフラグ	203dg
特図１変動時間カウンタ	203di
特図２変動時間カウンタ	203dj
確変フラグ	203fa
設定値格納エリア	203ma
当選時状態格納エリア	203mb
特図１大当たりフラグ	203mc
特図２大当たりフラグ	203md
特図１小当たりフラグ	203me
特図２小当たりフラグ	203mf
その他メモリエリア	203z

（ｂ）

【図２６９】

202

第１当たり乱数１１テーブル202ma

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
共通	低確率状態	1	0～204
		2	0～217
		3	0～233
		4	0～251
		5	0～272
		6	0～297
	高確率状態	1	0～643
		2	0～686
		3	0～735
		4	0～791
		5	0～857
		6	0～935

（ａ）

202

小当たり乱数１１テーブル202mb

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
共通	共通	936～58981

（ｂ）

【図２７０】

202

大当たり種別選択１１テーブル202md

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ203h 通常状態	時短カウンタ203h 通常状態以外	確変フラグ203g	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１	大当たりＡ１１（16R確変大当たり）	第１アタッカ	30	10	0	0	オン	0（振り分け1%）
	大当たりＢ１１（8R確変大当たり）				65536	0	オン	1～49（振り分け49%）
	大当たりＣ１１（8R確変大当たり）				65536	65536	オン	50～59（振り分け10%）
	大当たりＤ１１（8R確変大当たり）				100	100	オン	60～64（振り分け5%）
	大当たりＥ１１（8R通常大当たり）				100	100	オフ	65～84（振り分け20%）
	大当たりＦ１１（8R通常大当たり）				100	0	オフ	85～99（振り分け15%）
特図２	大当たりＧ１１（16R確変大当たり）	第１アタッカ	30	10	65536	0	オン	0～4（振り分け5%）
	大当たりＨ１１（2R確変大当たり）				65536	0	オン	5～9（振り分け5%）
	大当たりＩ１１（2R確変大当たり）				100	100	オン	10～14（振り分け5%）
	大当たりＪ１１（2R確変大当たり）				65536	65535	オン	15～64（振り分け50%）
	大当たりＫ１１（2R通常大当たり）				100	100	オフ	65～99（振り分け35%）

【図２７１】

202

潜確用１１テーブル202me3

図柄種別	当否判定結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	当たり超ロング変動	600000	0～198
	外れ（小当たり含む）	外れ超ロング変動	600000	0～198
特図２	当たり	当たりショート変動	2000	0～49
		当たりロング変動	5000	50～198
	外れ（小当たり含む）	外れショート変動	2000	0～49
		外れロング変動	5000	50～198

（ａ）

202

ＲＡＭクリア時用テーブル202me4

図柄種別	当否判定結果	変動回数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	全回数共通	当たりノーマル変動	20000	0～39
			当たりスーパー変動	30000	40～119
			当たりスペシャル変動	40000	120～198
	外れ（小当たり含む）	50の倍数	外れ特殊リーチ変動	25000	0～198
		50の倍数以外	短外れ	8000	0～70
			長外れ	12000	71～130
			外れノーマル変動	20000	131～170
			外れスーパー変動	30000	171～198
特図２	当たり	全回数共通	当たりロング変動	600000	0～198
	外れ（小当たり含む）		外れロング変動	600000	0～198

（ｂ）

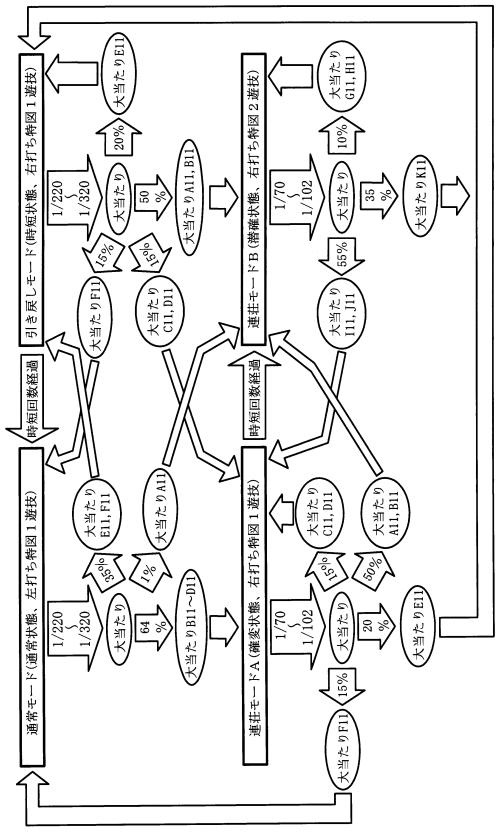
【図２７２】

202

変動パターンシナリオテーブル202maf

大当たり終了後の遊技状態	前回の大当たり種別	シナリオ		
		1回～100回	101回～	
潜確状態	大当たりＡ１１，Ｂ１１，Ｇ１１，Ｈ１１	潜確用テーブル	潜確用テーブル	
確変状態	大当たりＤ１１，Ｉ１１	時短・確変用テーブル	潜確用テーブル	
	上記以外の確変大当たり	時短・確変用テーブル	時短・確変用テーブル	
通常状態	大当たりＦ１１	通常用テーブル	通常用テーブル	
時短状態	大当たりＥ１１，Ｆ１１，Ｋ１１	時短・確変用テーブル	通常用テーブル	
ＲＡＭクリア時		ＲＡＭクリア時用テーブル	ＲＡＭクリア時用テーブル	

【図２７３】



【図２７４】

ＲＯＭ	222
変動パターン選択テーブル	222a
動作シナリオテーブル	222b
設定示唆演出選択テーブル	222ma

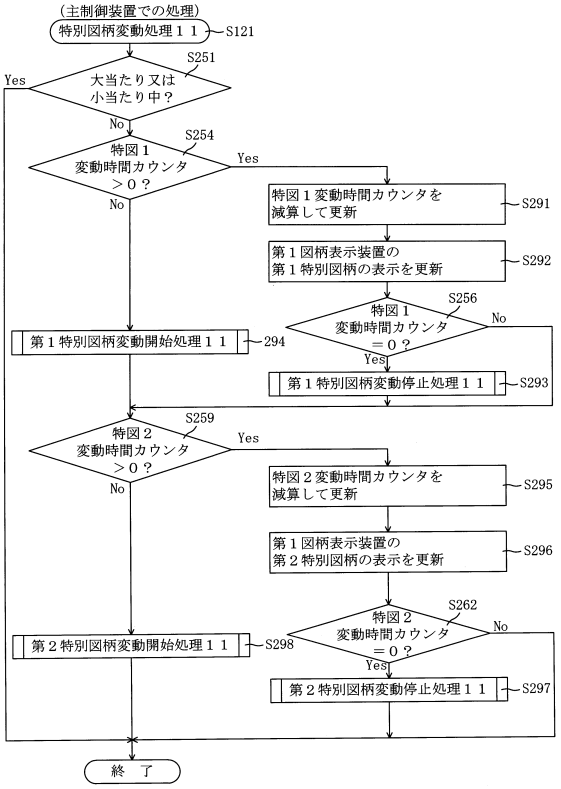
【図２７５】

222

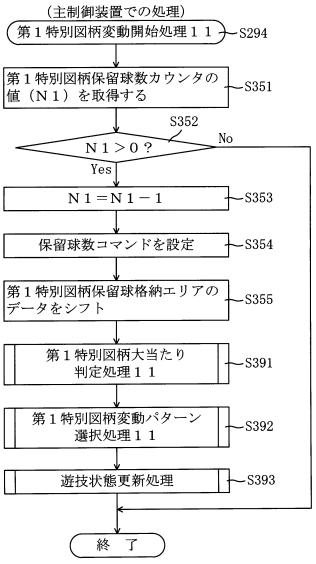
設定示唆演出選択テーブル222ma

演出態様	設定	演出カウンタ値 (0～99)
1図柄リーチ	1	0～9（振り分け10%）
	2～6	0～2（振り分け3%）
2図柄リーチ	1	10～12（振り分け3%）
	2	3～12（振り分け10%）
	3～6	3～5（振り分け3%）
3図柄リーチ	1,2	13～15（振り分け3%）
	3	6～20（振り分け15%）
	4～6	6～8（振り分け3%）
4図柄リーチ	1,2	16～18（振り分け3%）
	3	21～23（振り分け3%）
	4	9～23（振り分け15%）
	5,6	9～15（振り分け7%）
5図柄リーチ	1,2	19～21（振り分け3%）
	3,4	23～26（振り分け3%）
	5	15～29（振り分け15%）
	6	16～22（振り分け7%）
6図柄リーチ	1,2	22～24（振り分け3%）
	3,4	27～29（振り分け3%）
	5	30～32（振り分け3%）
	6	23～38（振り分け15%）
8図柄リーチ	1,2	25～99（振り分け75%）
	3,4	30～99（振り分け70%）
	5	33～99（振り分け67%）
	6	39～96（振り分け57%）
9図柄リーチ	1～5	-
	6	97～99（振り分け3%）

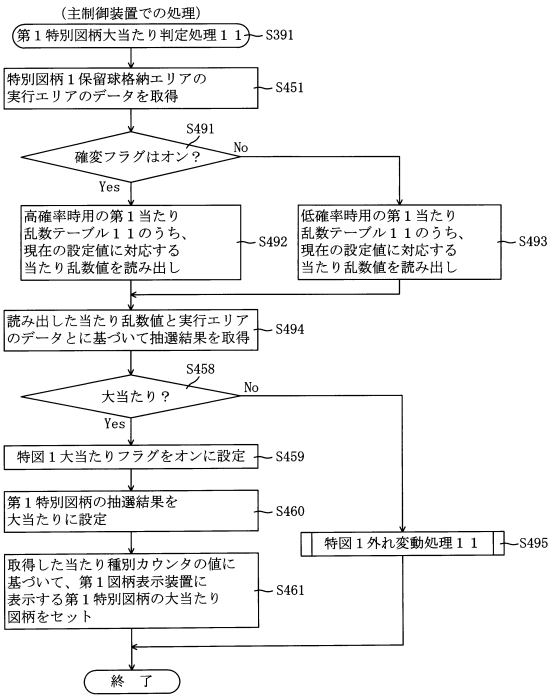
【図２７６】



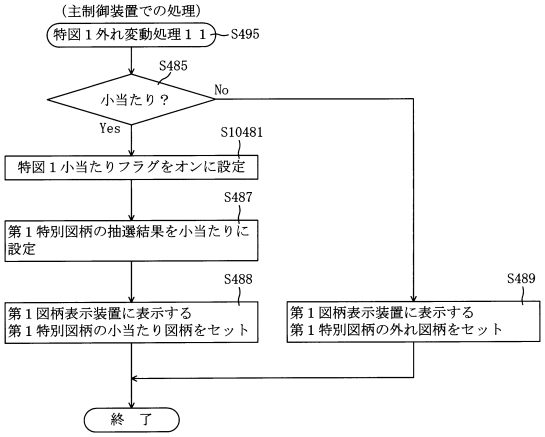
【図２７７】



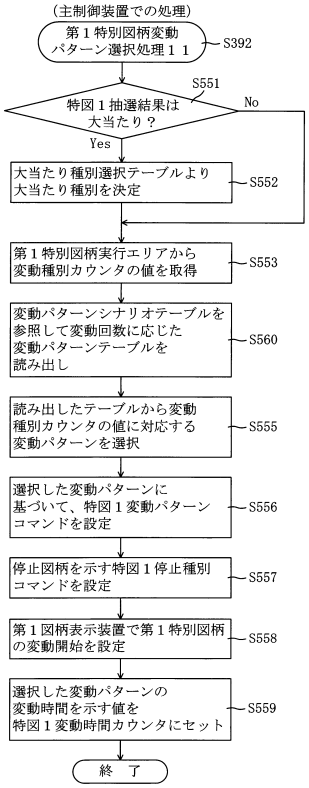
【図２７８】



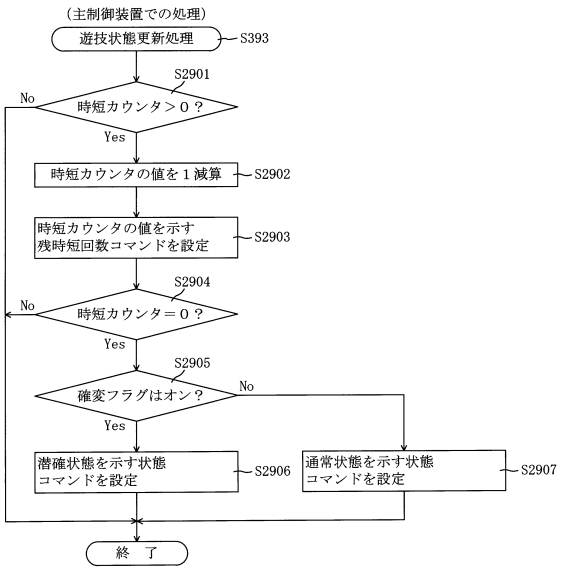
【図２７９】



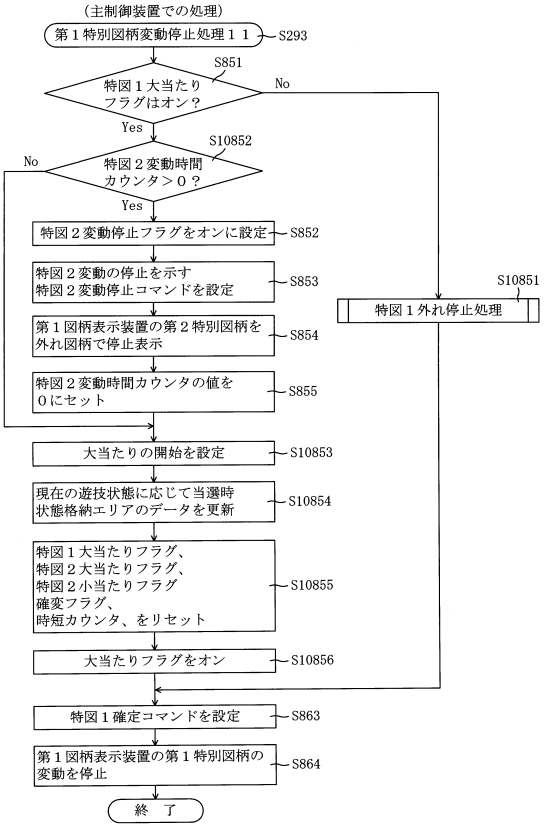
【図２８０】



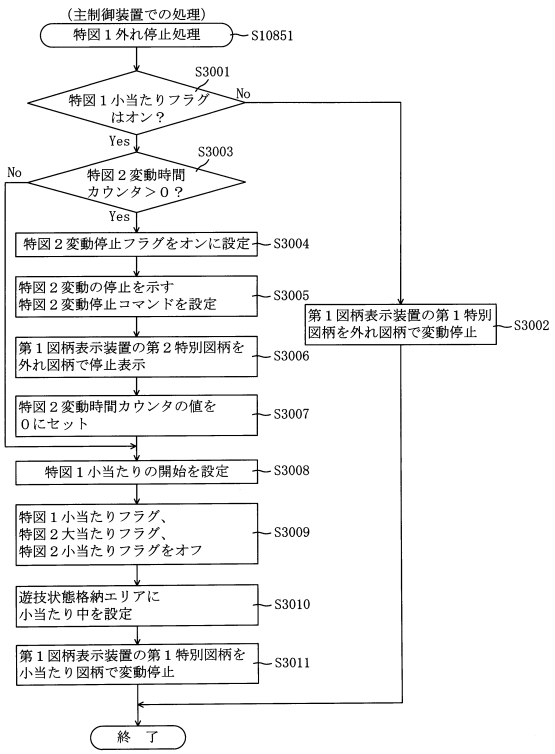
【図２８１】



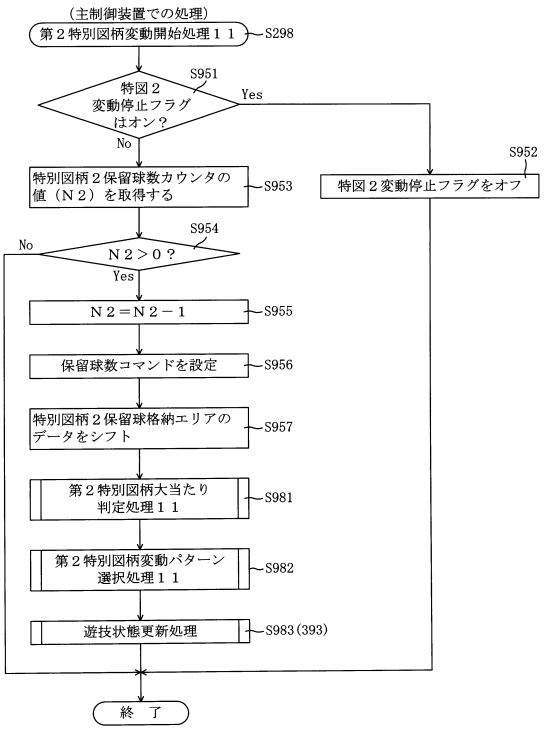
【図２８２】



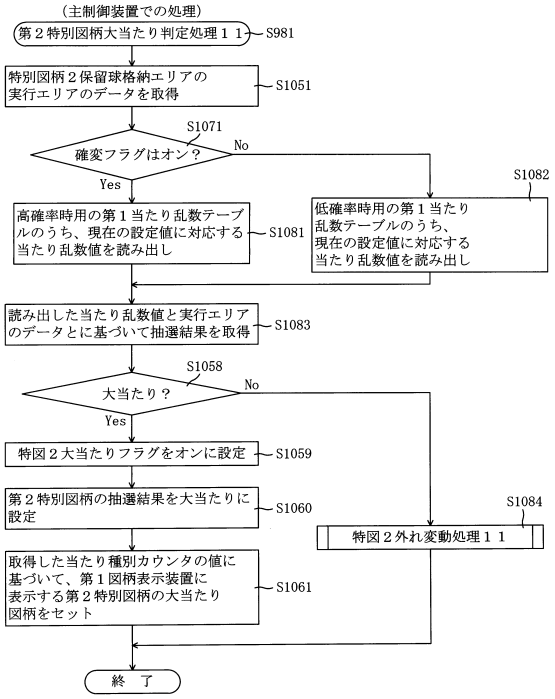
【図２８３】



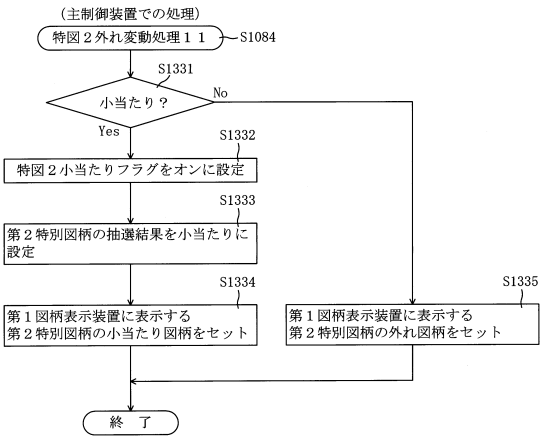
【図２８４】



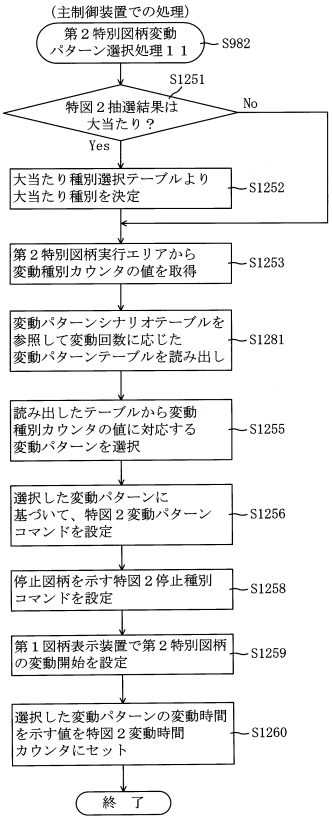
【図２８５】



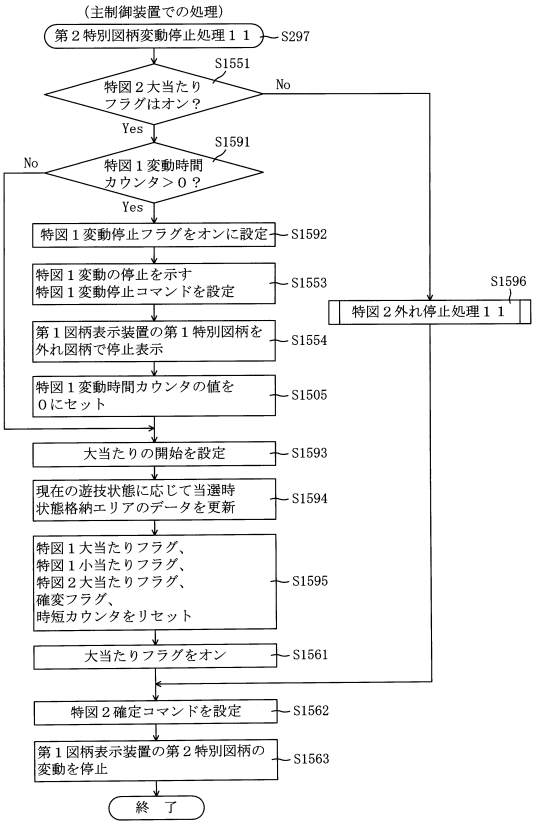
【図２８６】



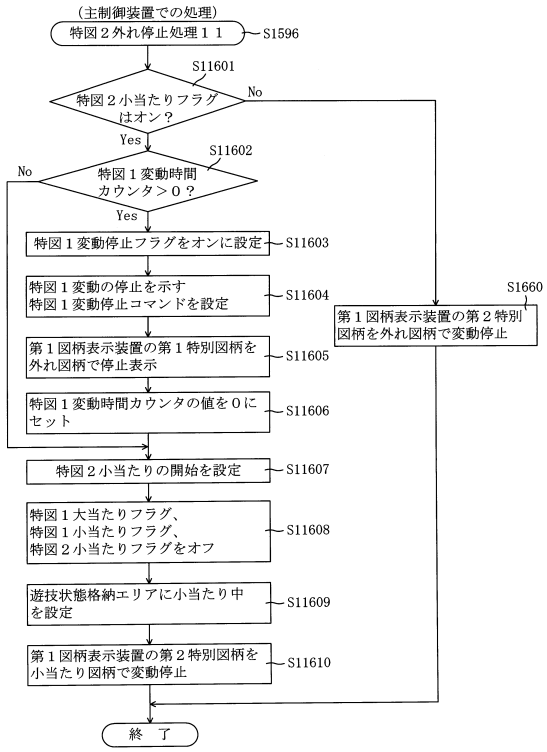
【図２８７】



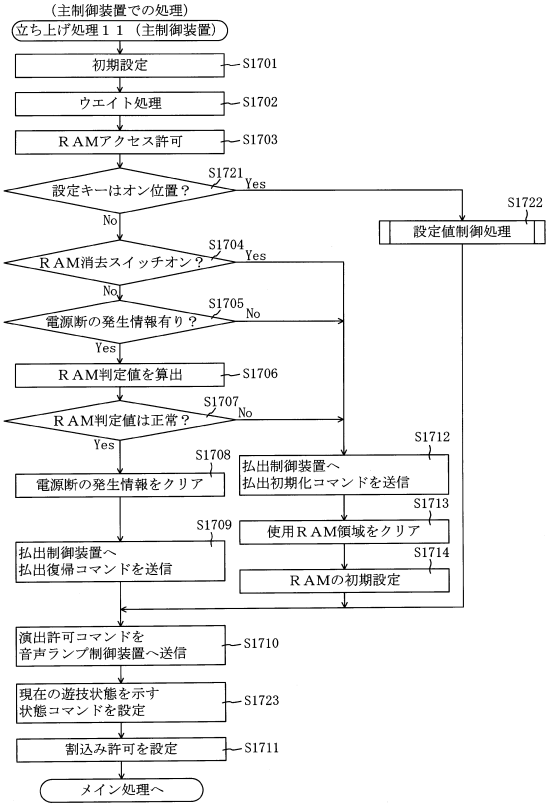
【図２８８】



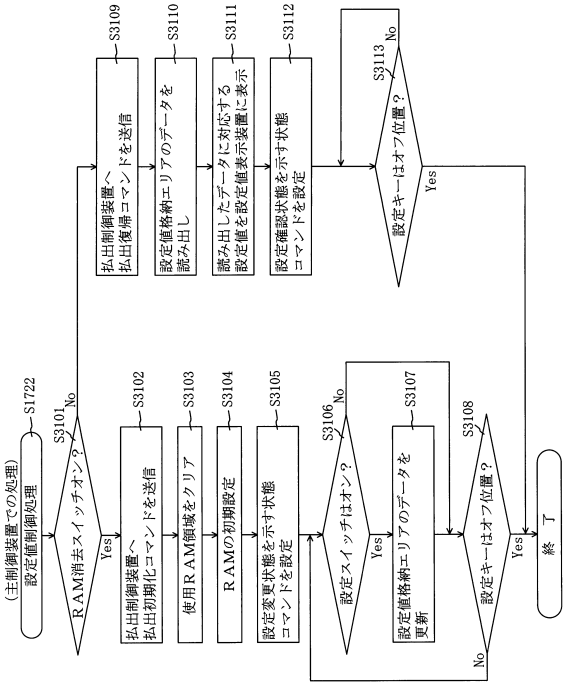
【図２８９】



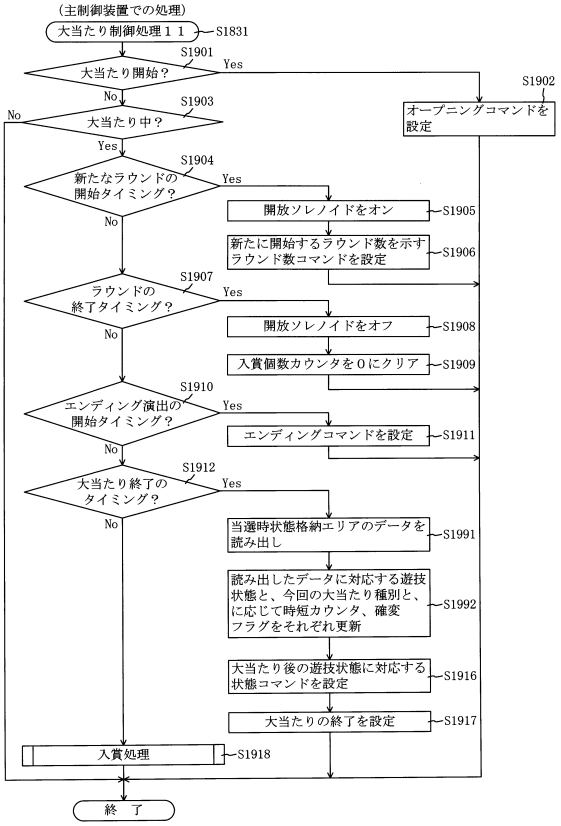
【図２９０】



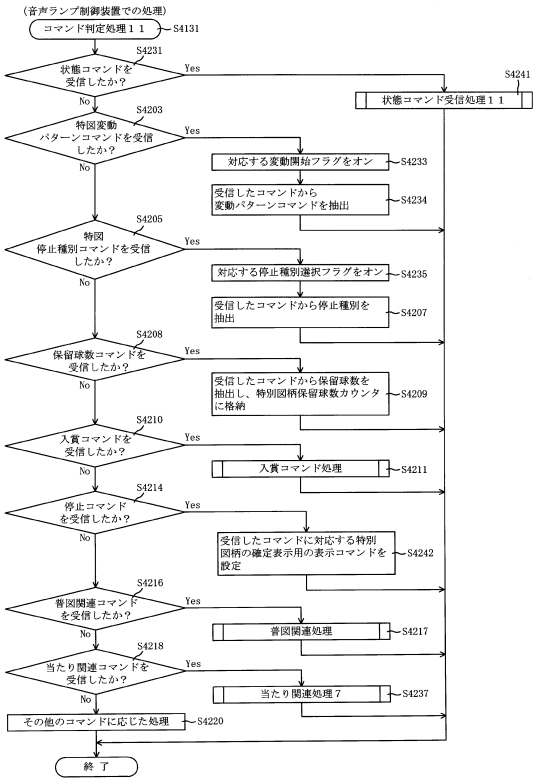
【図２９１】



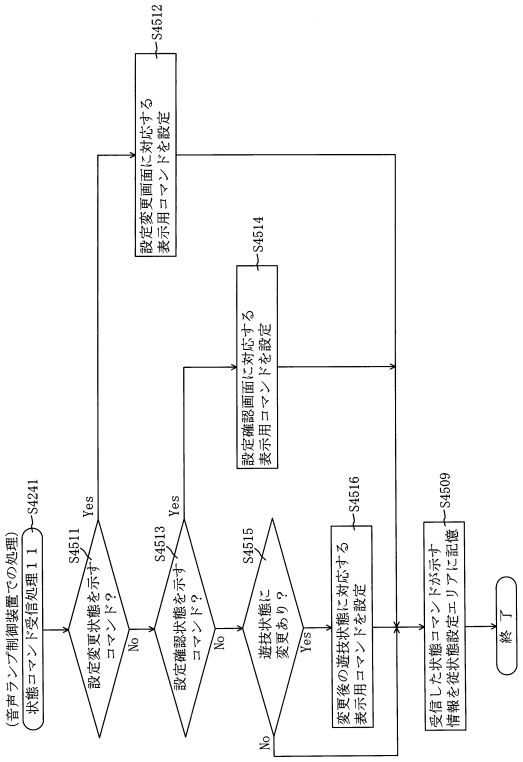
【図２９２】



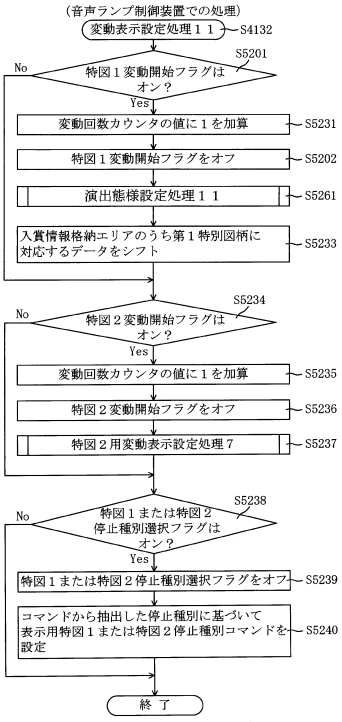
【図２９３】



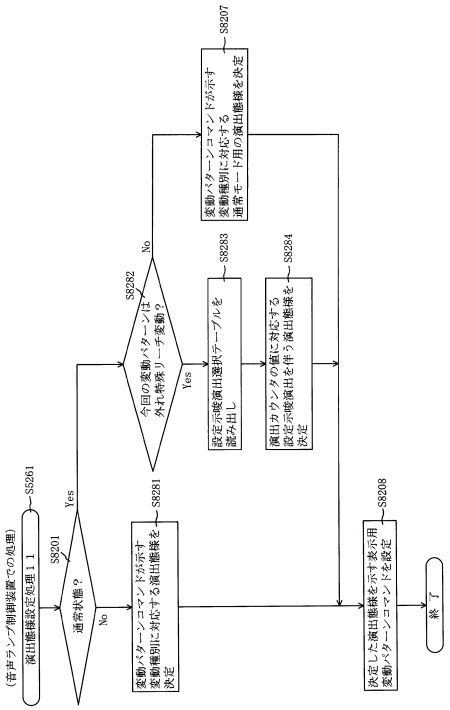
【図２９４】



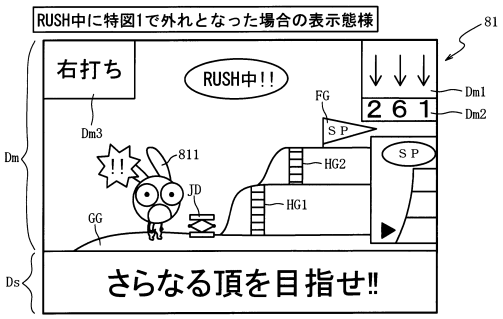
【図２９５】



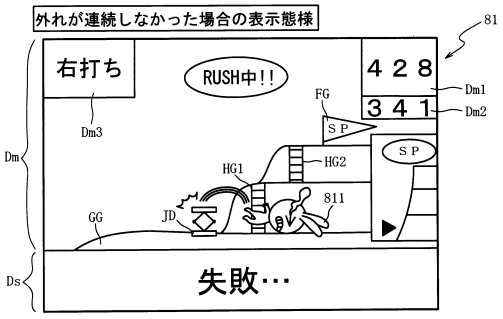
【図２９６】



【図２９７】

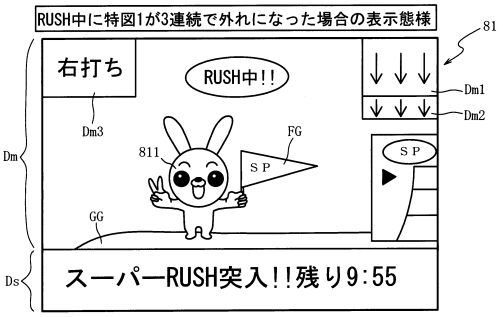


（ａ）



（ｂ）

【図２９８】



【図２９９】

202

第１当たり乱数１２テーブル202na

図柄種別	特別図柄の状態	設定	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
共通	低確率状態	1	0～204
		2	0～217
		3	0～233
		4	0～251
		5	0～311
		6	0～409
	高確率状態	1	0～467
		2	0～498
		3	0～534
		4	0～575
		5	0～712
		6	0～935

（ａ）

202

小当たり乱数１２テーブル202nb

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＣ１（0～65535）
特図１	共通	936～59917
特図２	共通	936～65534

（ｂ）

【図３００】

202

大当たり種別選択１２テーブル202nd

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ203h 通常状態	時短カウンタ203h 確変状態時短状態	時短カウンタ203h 潜確状態	確変フラグ203g	第１当たり種別カウンタＣ２（0～99）
特図１	大当たりＡ１２（16R確変大当たり）	第１アタッカ	30	10	0	0	0	オン	0（振り分け1%）
	大当たりＢ１２（8R確変大当たり）				65536	0	65536	オン	1～49（振り分け49%）
	大当たりＣ１２（8R確変大当たり）				65536	65536	65536	オン	50～59（振り分け10%）
	大当たりＤ１２（8R確変大当たり）				100	100	100	オン	60～64（振り分け5%）
	大当たりＥ１２（8R通常大当たり）				100	100	100	オフ	65～84（振り分け20%）
	大当たりＦ１２（8R通常大当たり）				100	0	0	オフ	85～99（振り分け15%）
特図２	大当たりＧ１２（16R確変大当たり）	第１アタッカ	30	10	65536	65536	0	オン	0～9（振り分け10%）
	大当たりＨ１２（8R確変大当たり）				65536	65536	0	オン	10～64（振り分け55%）
	大当たりＫ１２（8R通常大当たり）				100	100	100	オフ	65～99（振り分け35%）

【図３０１】

202

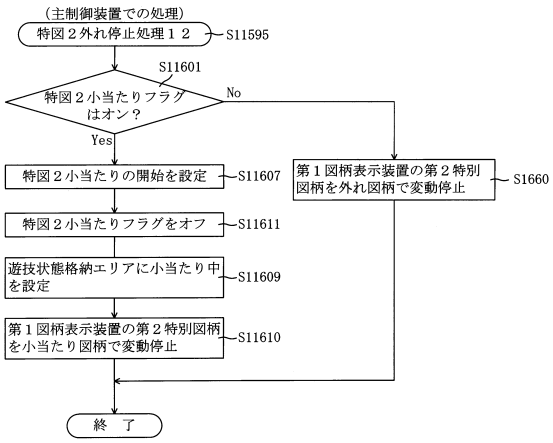
潜確用１２テーブル202nc3

図柄種別	当否判定結果	当たり、小当たり後の変動回数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタＣＳ１（0～198）
特図１	当たり	共通	当たりショート変動	2000	0～149
			当たりロング変動	5000	150～198
	外れ	1	外れショート変動	1000	0～198
		2	外れショート変動	1000	0～158
			外れ超ロング変動	600000	159～198
		3～	外れ超ロング変動	600000	0～198
	小当たり	共通	小当たりショート変動	2000	0～49
			小当たりロング変動	5000	50～198
特図２	当たり	共通	当たりショート変動	1000	0～149
			当たりロング変動	5000	150～198
	外れ	共通	外れショート変動	1000	0～198
	小当たり	共通	小当たりショート変動	2000	0～49
			小当たりロング変動	5000	50～198

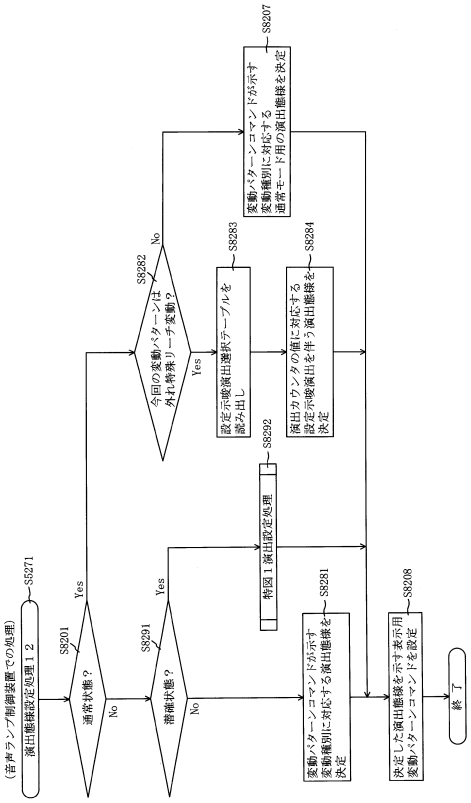
【図３０２】

ＲＡＭ（音声ランプ制御装置）223
コマンド記憶領域 223a
入賞情報格納エリア 223b
特別図柄保留球数カウンタ 223c
特図変動開始フラグ 223d
停止種別選択フラグ 223e
演出カウンタ 223f
従状態設定エリア 223g
中断フラグ 223m
特図２変動開始フラグ 223fa
特図２停止種別選択フラグ 223fb
変動回数カウンタ 223fc
準備状態中フラグ 223fd
特図１変動時間カウンタ 223fe
特図２変動時間カウンタ 223ff
ＲＵＳＨ中フラグ 223fg
天井演出実行中フラグ 223fh
スーパーＲＵＳＨ中フラグ 223fi
連続外れ演出カウンタ 223na
その他メモリエリア 223z

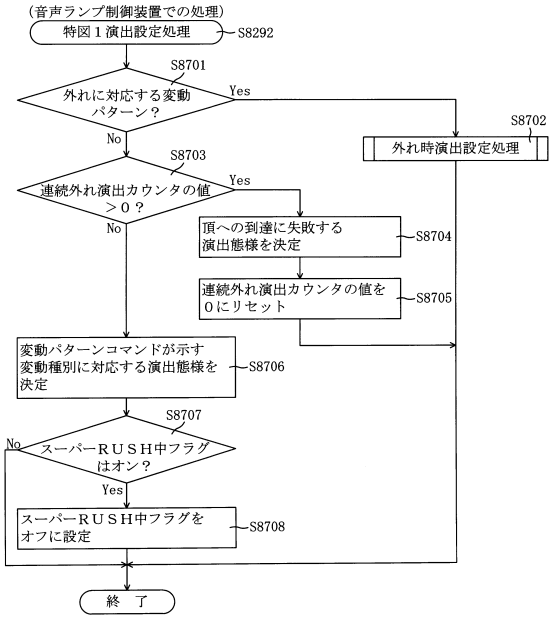
【図３０３】



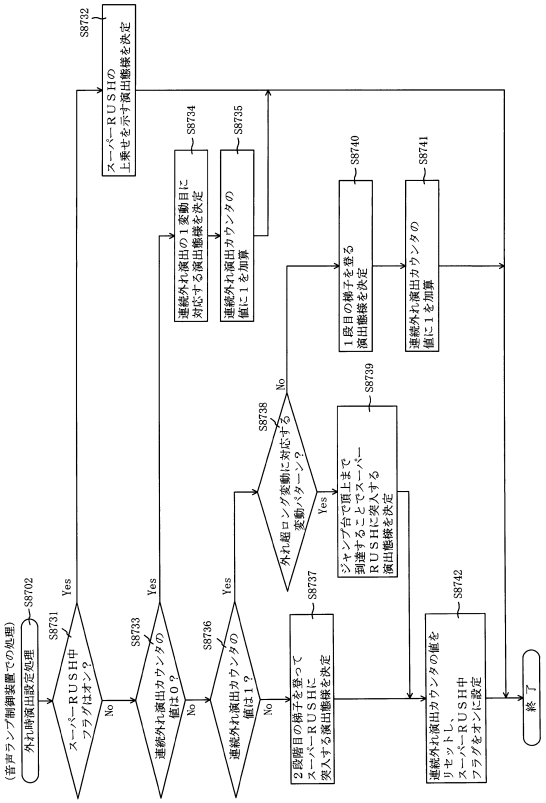
【図３０４】



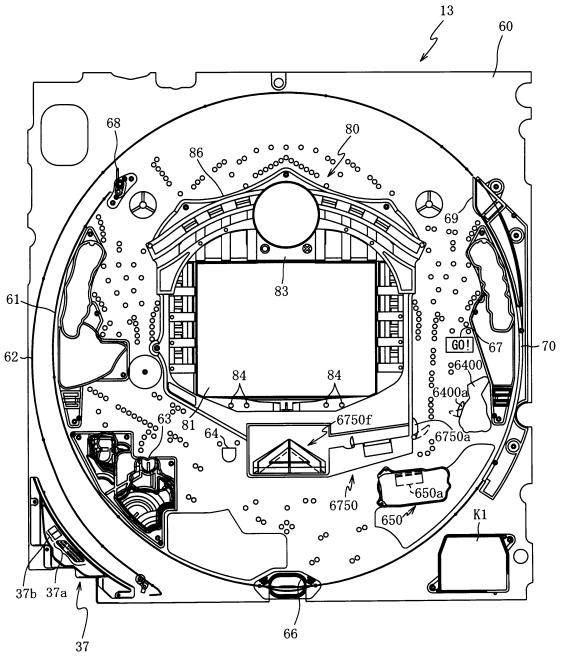
【図３０５】



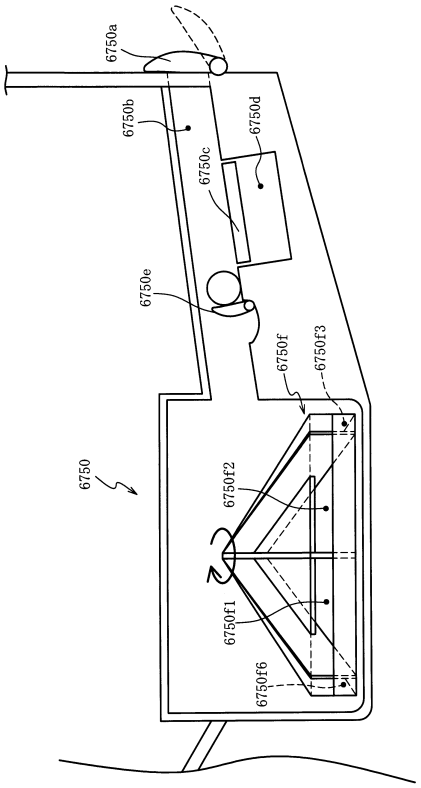
【図３０６】



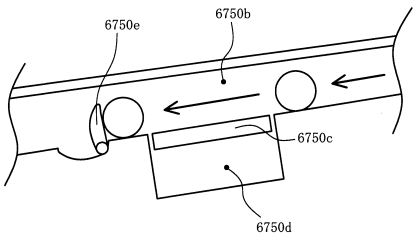
【図３０７】



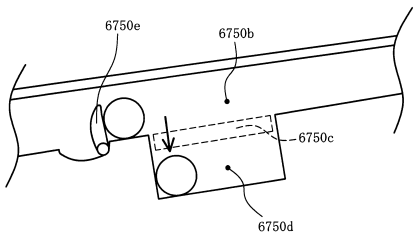
【図３０８】



【図３０９】

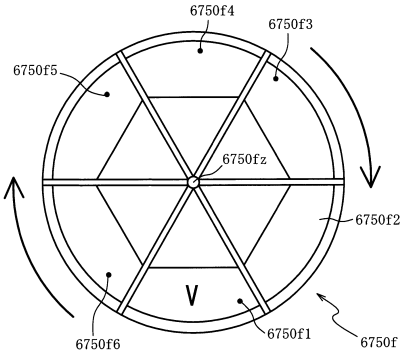


（ａ）

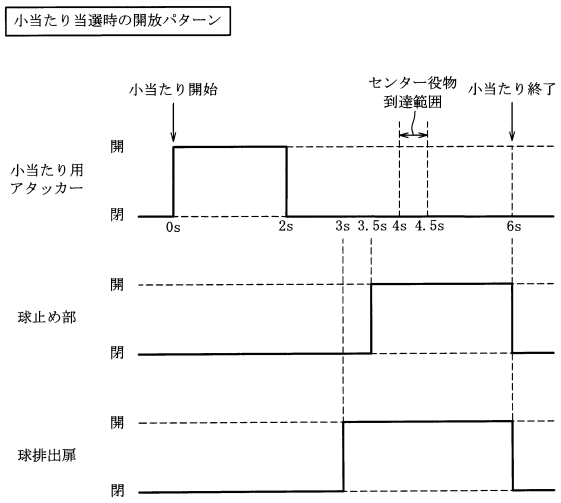


（ｂ）

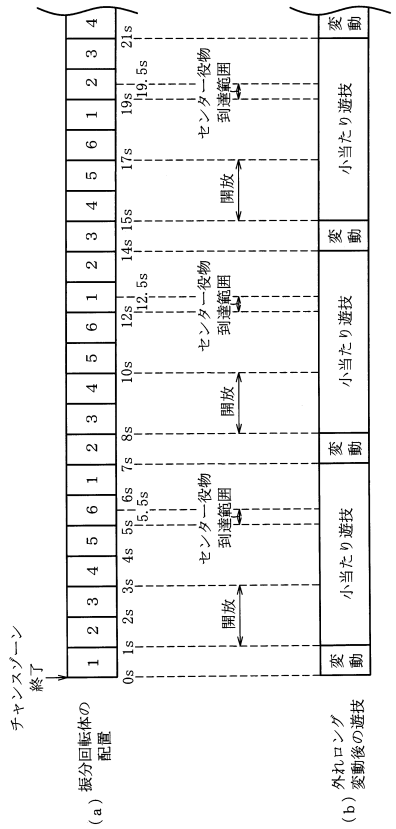
【図３１０】



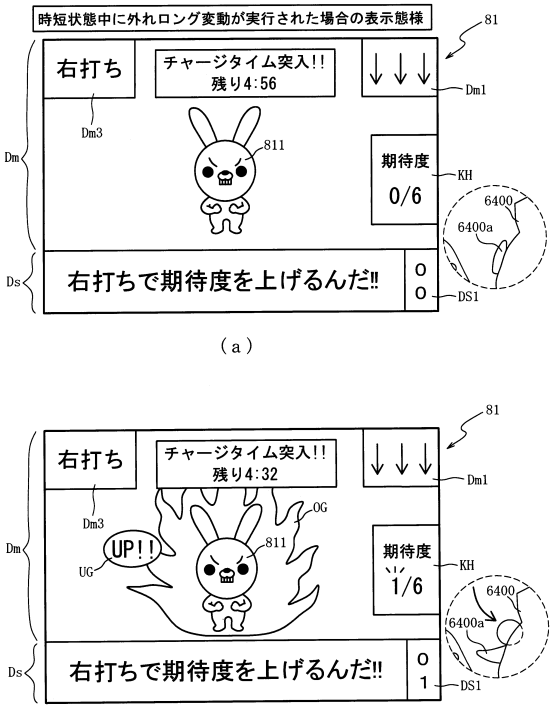
【図３１１】



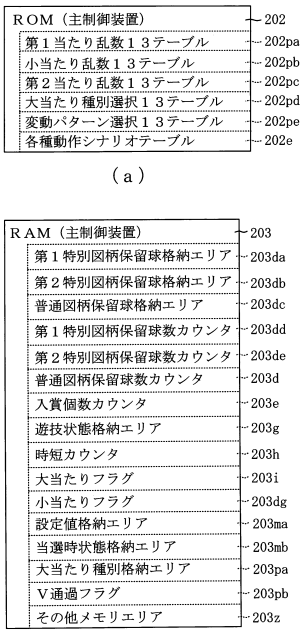
【図３１２】



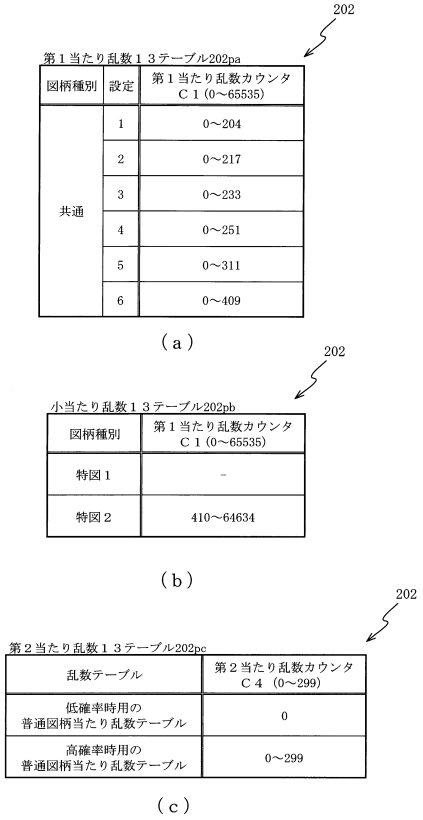
【図３１３】



【図３１４】



【図３１５】



第１当たり乱数１３テーブル202pa

図柄種別	設定	第１当たり乱数カウンタ C１(0～65535)
共通	1	0～204
	2	0～217
	3	0～233
	4	0～251
	5	0～311
	6	0～409

（ａ）

小当たり乱数１３テーブル202pb

図柄種別	第１当たり乱数カウンタ C１(0～65535)
特図１	－
特図２	410～64634

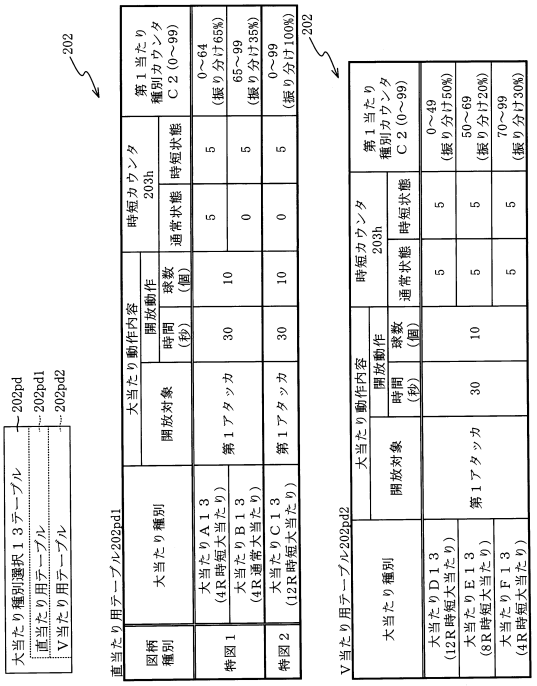
（ｂ）

第２当たり乱数１３テーブル202pc

乱数テーブル	第２当たり乱数カウンタ C４（0～299）
低確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0
高確率時用の 普通図柄当たり乱数テーブル	0～299

（ｃ）

【図３１６】



大当たり種別選択１３テーブル 202pd
直当たり用テーブル 202pd1
Ｖ当たり用テーブル 202pd2

（ａ）

直当たり用テーブル202pd1

図柄種別	大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ 203h 通常状態	時短カウンタ 203h 時短状態	第１当たり種別カウンタ C２(0～99)
特図１	大当たりＡ１３（4R時短大当たり）	第１アタッカ	30	10	5	5	0～64（振り分け65%）
	大当たりＢ１３（4R通常大当たり）				0	5	65～99（振り分け35%）
特図２	大当たりＣ１３（12R時短大当たり）	第１アタッカ	30	10	0	5	0～99（振り分け100%）

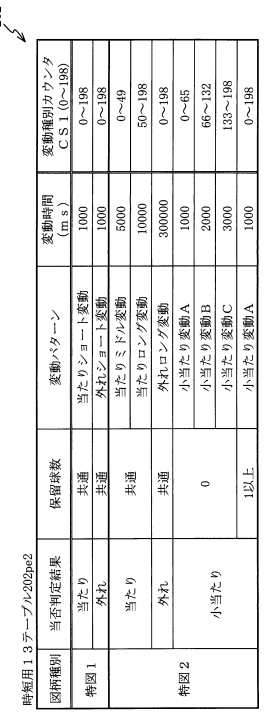
（ｂ）

Ｖ当たり用テーブル202pd2

大当たり種別	大当たり動作内容 開放対象	大当たり動作内容 開放動作 時間（秒）	大当たり動作内容 開放動作 球数（個）	時短カウンタ 203h 通常状態	時短カウンタ 203h 時短状態	第１当たり種別カウンタ C２(0～99)
大当たりＤ１３（12R時短大当たり）	第１アタッカ	30	10	5	5	0～49（振り分け50%）
大当たりＥ１３（8R時短大当たり）				5	5	50～69（振り分け20%）
大当たりＦ１３（4R時短大当たり）				5	5	70～99（振り分け30%）

（ｃ）

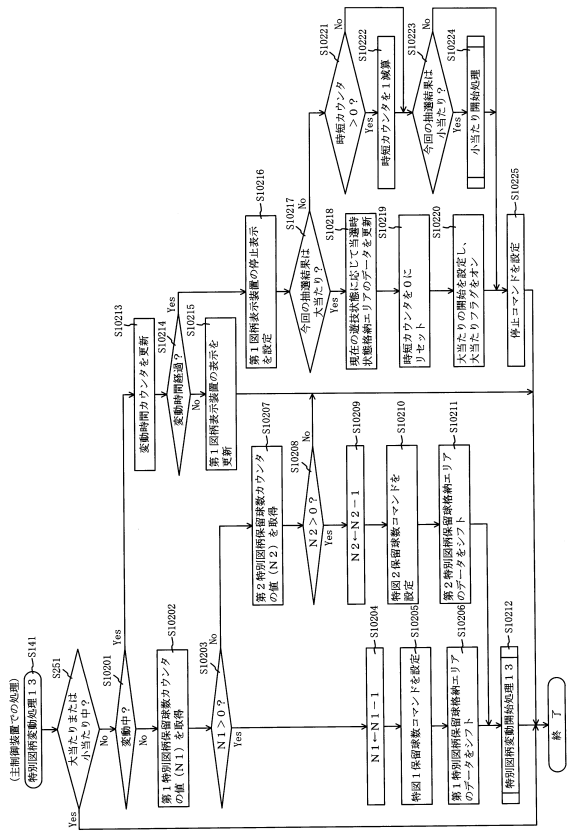
【図３１７】



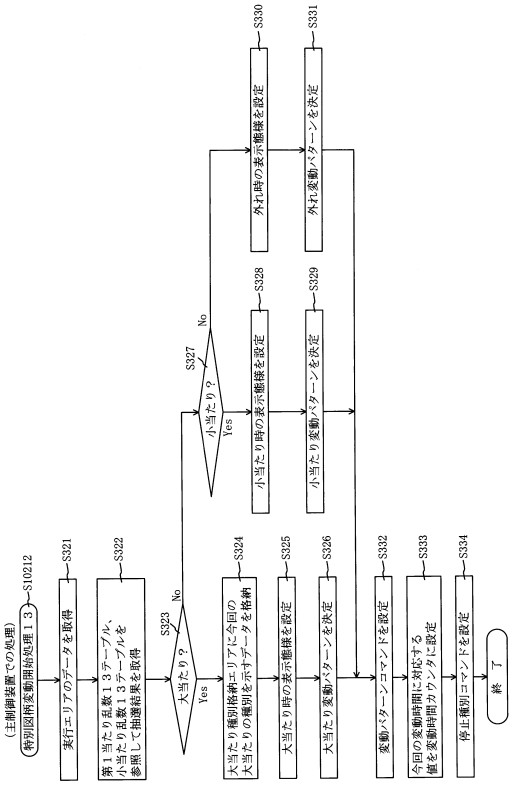
時短用１３テーブル202pe2

図柄種別	当否判定結果	保留球数	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	変動種別カウンタ CS１(0～198)
特図１	当たり	共通	当たりショート変動	1000	0～198
	外れ	共通	外れショート変動	1000	0～198
特図２	当たり	共通	当たりミドル変動	5000	0～49
			当たりロング変動	10000	50～198
	外れ	共通	外れロング変動	300000	0～198
	小当たり	0	小当たり変動A	1000	0～65
			小当たり変動B	2000	66～132
			小当たり変動C	3000	133～198
		1以上	小当たり変動A	1000	0～198

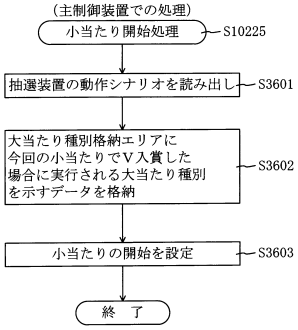
【図３１８】



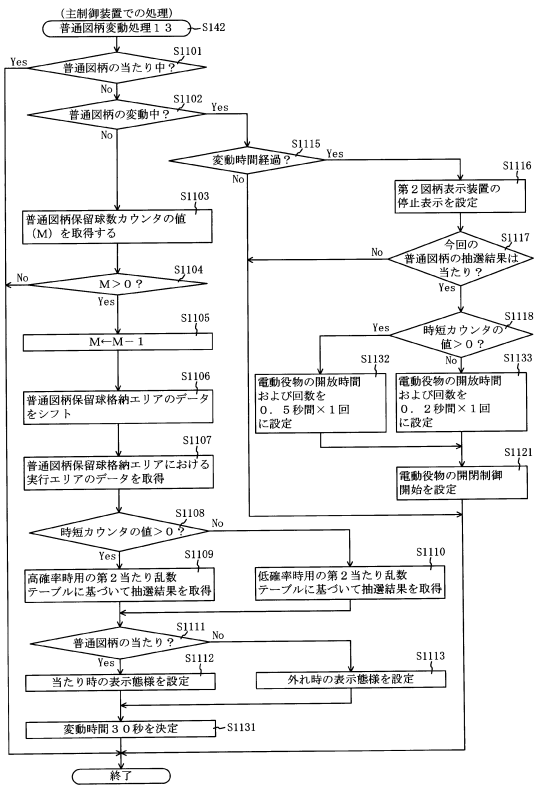
【図３１９】



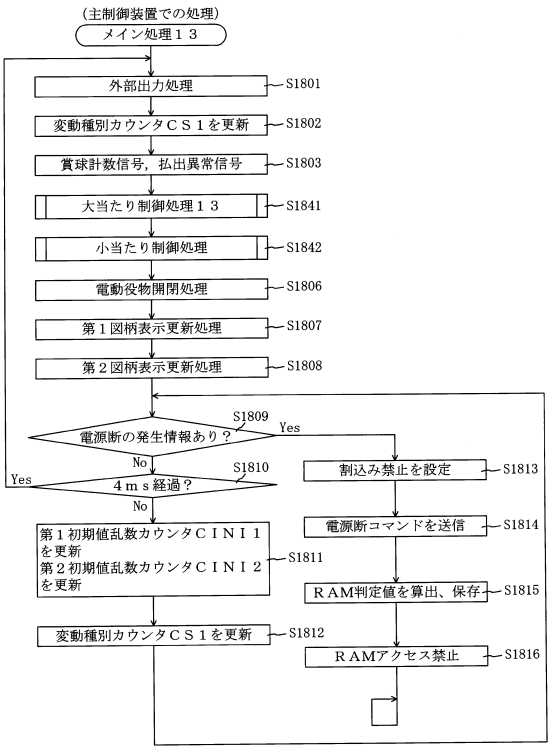
【図３２０】



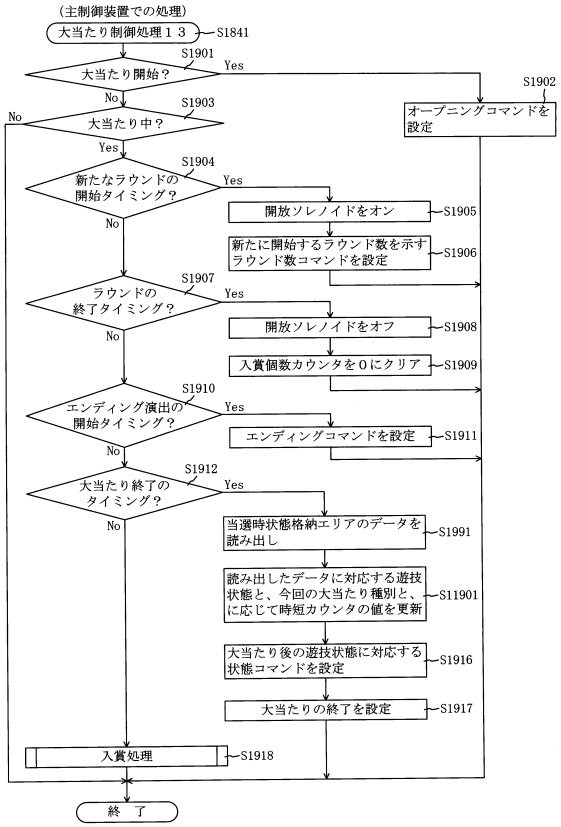
【図３２１】



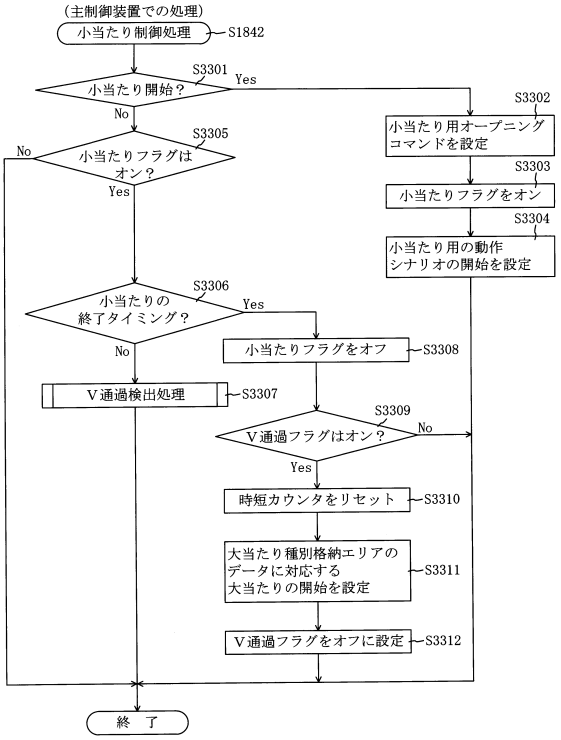
【図３２２】



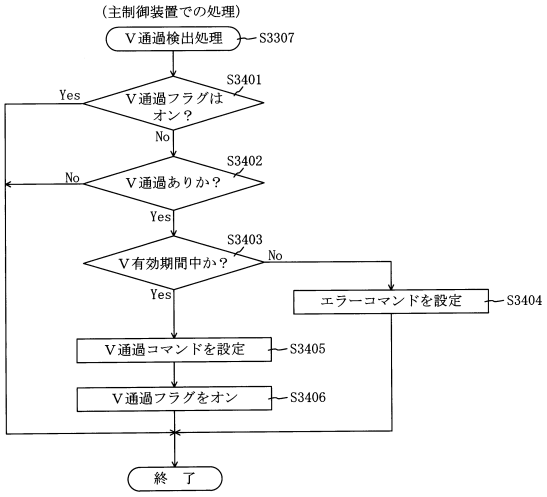
【図３２３】



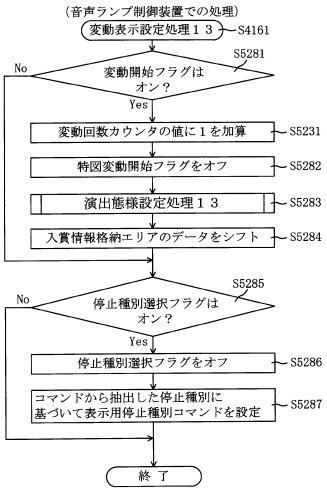
【図３２４】



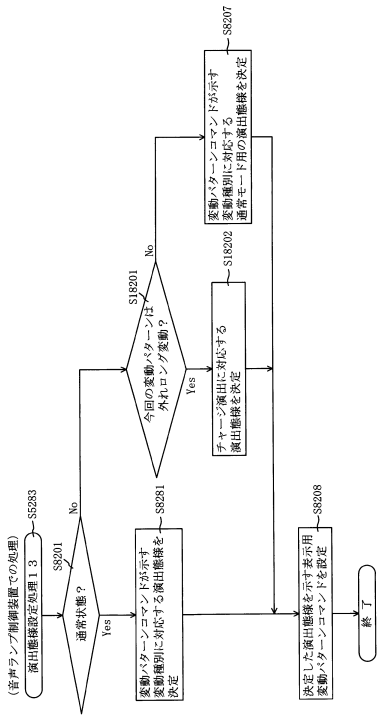
【図３２５】



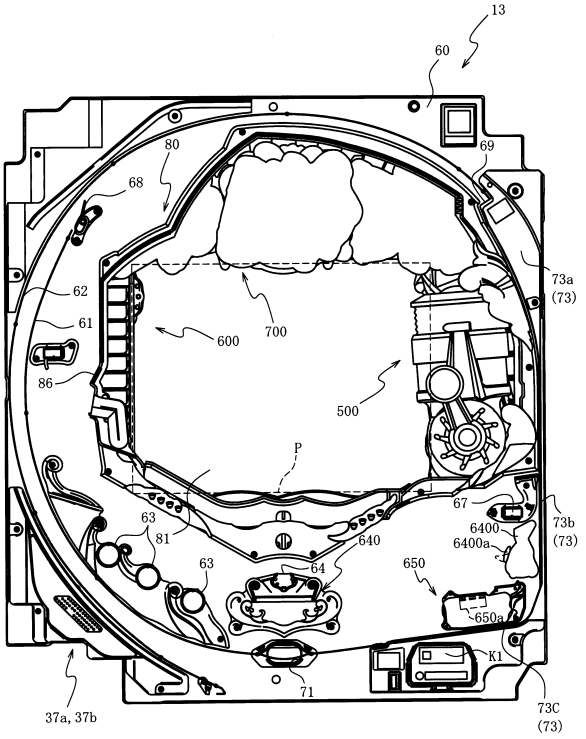
【図３２６】



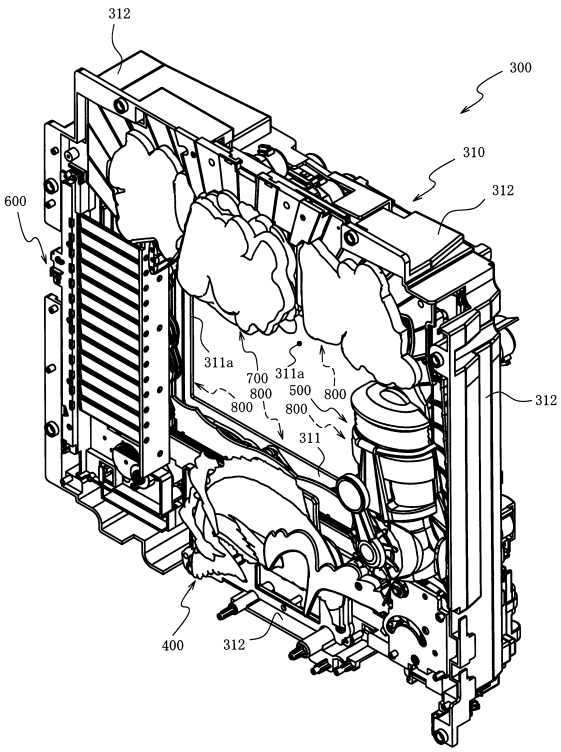
【図３２７】



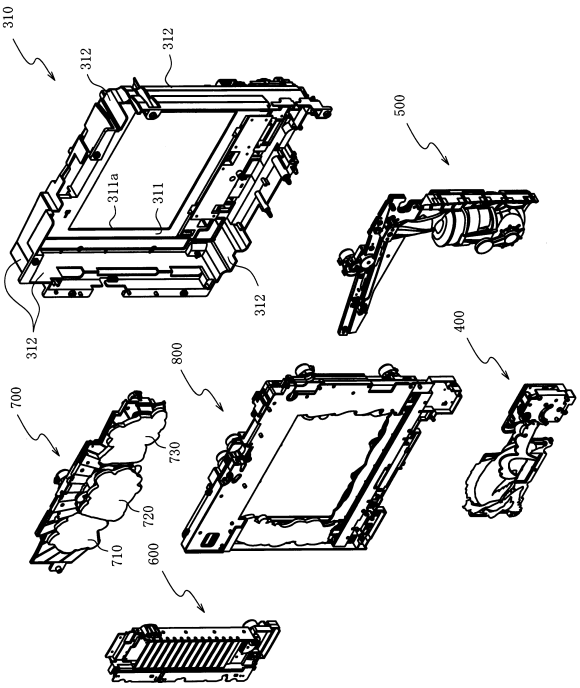
【図３２８】



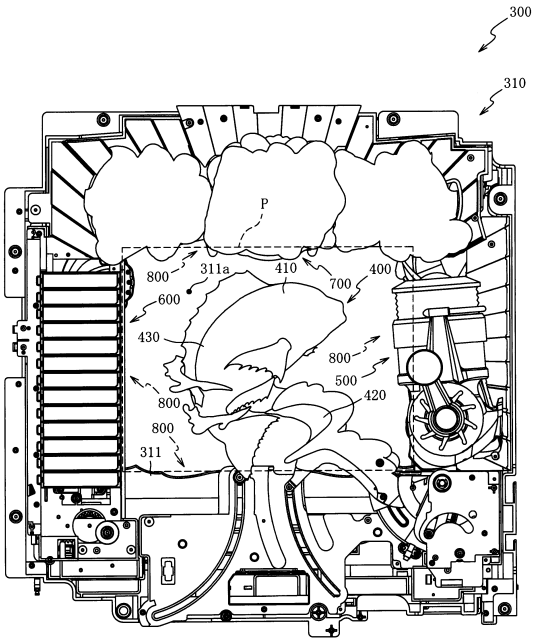
【図３２９】



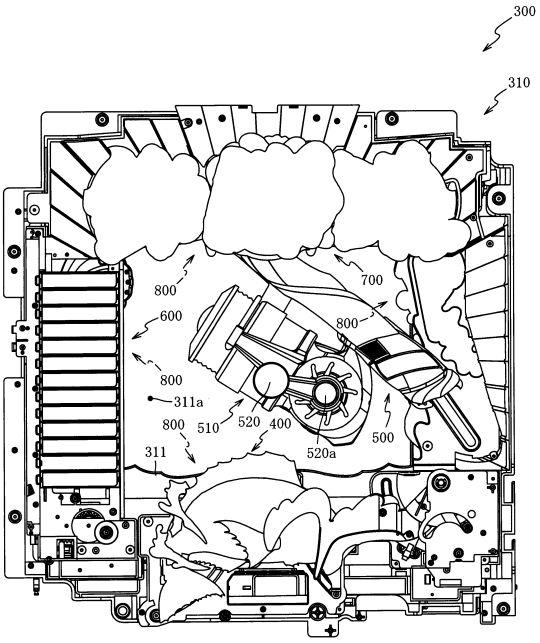
【図３３０】



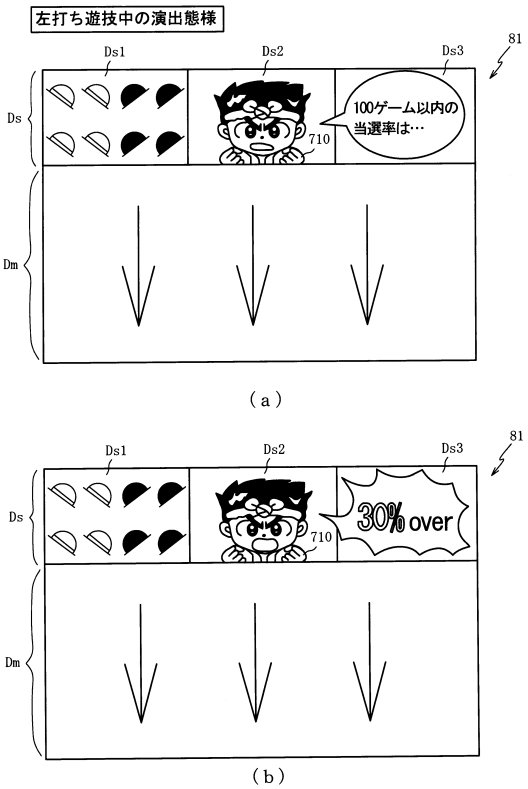
【図３３１】



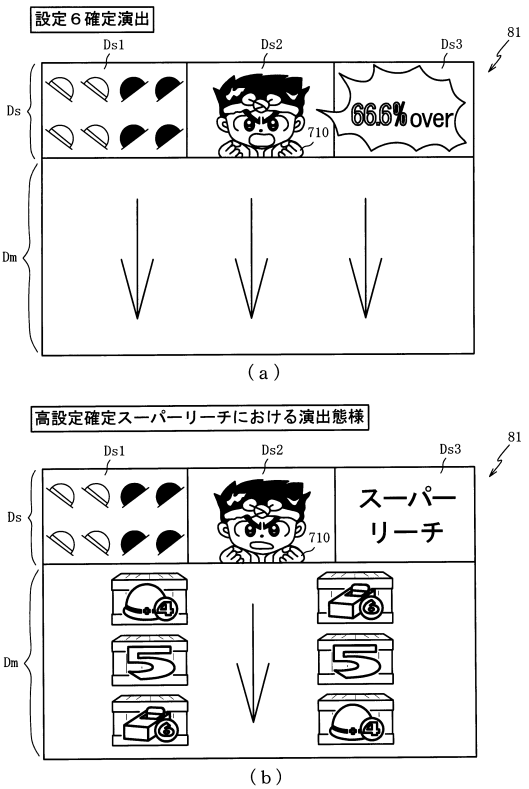
【図３３２】



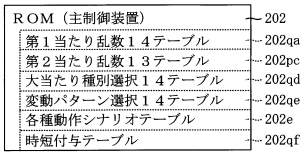
【図３３３】



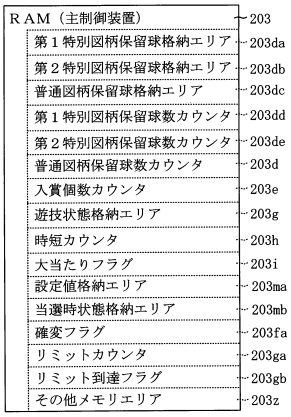
【図３３４】



【図３３５】

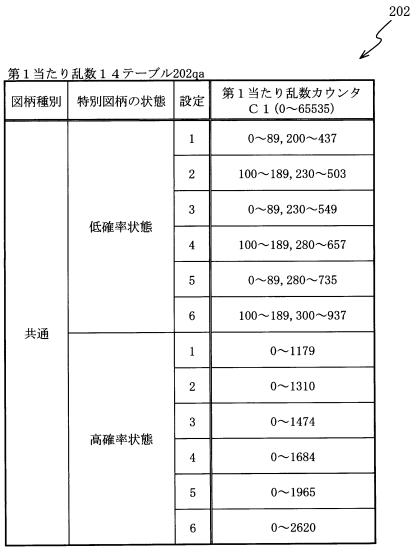


（ａ）

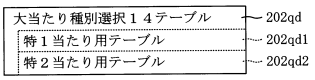


（ｂ）

【図３３６】



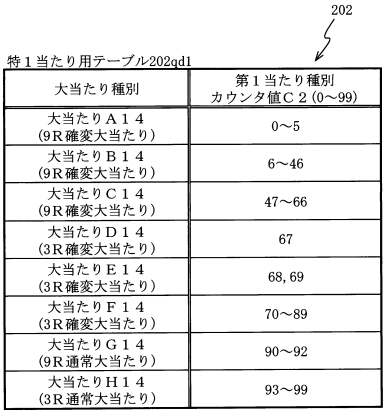
（ａ）



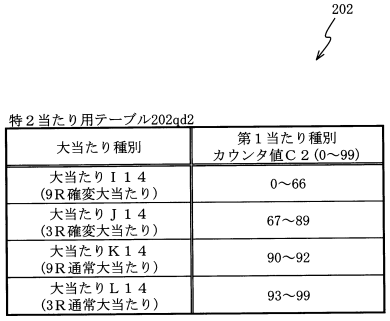
（ｂ）

【図３３７】

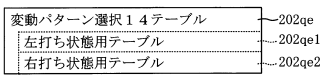
（ａ）



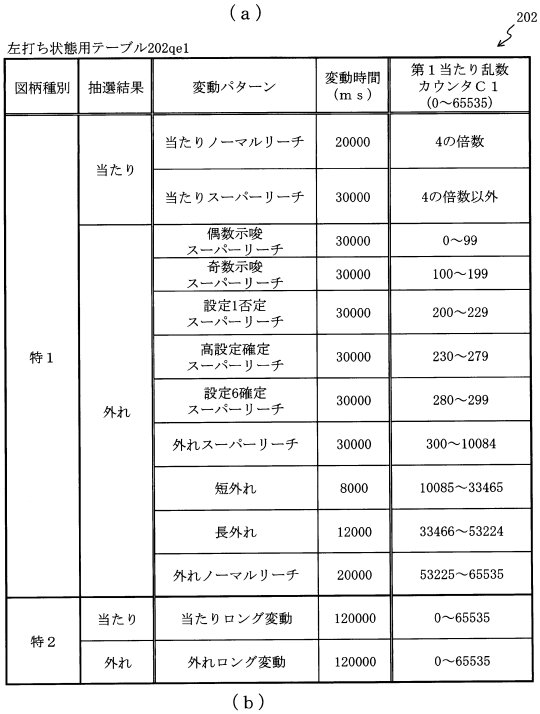
（ｂ）



【図３３８】

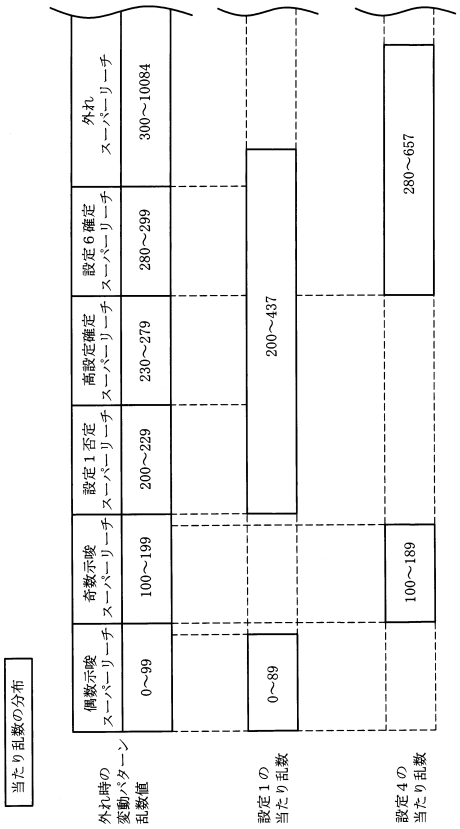


（ａ）



（ｂ）

【図３３９】



【図３４０】

202

右打ち状態用テーブル202qe2

図柄種別	抽選結果	変動パターン	変動時間（ｍｓ）	第１当たり乱数カウンタＣＳ１（0～65535）
共通	当たり	当たりノーマルリーチ	10000	4の倍数
		外れノーマルリーチ	15000	4の倍数以外
	外れ	外れスーパーリーチ	15000	0～4999
		短外れ	5000	5000～44999
		長外れ	7000	45000～54999
		外れノーマルリーチ	10000	55000～65535

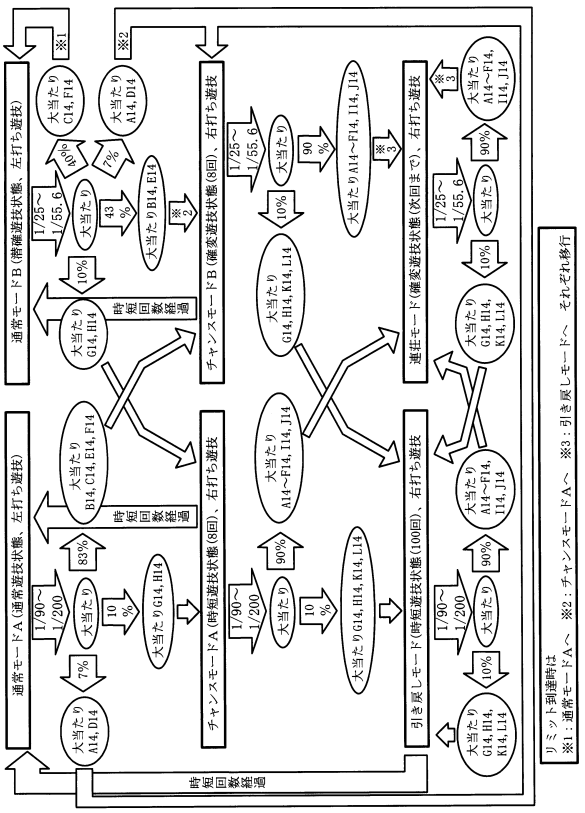
【図３４１】

202

時短付与テーブル202qf

大当たり種別	当選時の遊技状態	時短カウンタ203h	
		リミット未到達時	リミット到達時
大当たり Ａ１４，Ｄ１４	通常状態／潜確状態	65536	8
	確変状態／時短状態	65536	100
大当たりＢ１４，Ｅ１４，Ｉ１４	通常状態／潜確状態	8	8
	確変状態／時短状態	65536	100
大当たり Ｃ１４，Ｆ１４	通常状態	8	－
	潜確状態	0	0
	確変状態／時短状態	65536	100
大当たりＧ１４，Ｈ１４，Ｋ１４，Ｌ１４	通常状態／潜確状態	8	－
	確変状態／時短状態	100	－
大当たりＪ１４	通常状態／潜確状態	0	0
	確変状態／時短状態	65536	100

【図３４２】



【図３４３】

ROM（音声ランプ制御装置）	222
変動パターン選択テーブル	222a
動作シナリオテーブル	222b
当選率示唆演出抽選テーブル	222qa
演出種別選択テーブル	222qb
電源復帰動作テーブル	222qc
役物動作設定テーブル	222qd

（ａ）

RAM（音声ランプ制御装置）	223
コマンド記憶領域	223a
入賞情報格納エリア	223b
特別図柄保留球数カウンタ	223c
特図変動開始フラグ	223d
停止種別選択フラグ	223e
演出カウンタ	223f
従状態設定エリア	223g
変動回数カウンタ	223fc
従設定値格納エリア	223qa
スルー回数カウンタ	223qb
初期化フラグ	223qc
投入時動作フラグ	223qd
復帰ポインタ	223qe
役物動作フラグ	223qf
復帰遅延フラグ	223qg
復帰待機フラグ	223qh
その他メモリエリア	223z

（ｂ）

【図３４４】

当選率示唆演出抽選テーブル222qa　222

スルー回数	演出抽選確率	
	通常状態	潜確状態
3以下	1/100	1/50
4～6	1/90	
7～9	1/80	
10以上	1/50	

（ａ）

設定毎の100ゲーム以内当選率

設定	特別図柄の低確率状態		特別図柄の確変状態	
	大当たり確率	100ゲーム以内の当選率	大当たり確率	100ゲーム以内の当選率
1	1/200	39.4%	1/55.6	83.7%
2	1/180	42.7%	1/50	86.7%
3	1/160	46.6%	1/44.4	89.7%
4	1/140	51.2%	1/38.9	92.6%
5	1/120	56.7%	1/33.3	95.2%
6	1/90	67.3%	1/25	98.3%

（ｂ）

【図３４５】

222

演出種別選択テーブル222qb

演出態様	演出カウンタ値（0～99） 通常状態 設定1	設定2	設定3	設定4	設定5	設定6	潜確状態 全設定共通
奇数設定示唆演出（13.5% over）	0～84	0～9	0～80	0～9	0～77	0～9	－
偶数設定示唆演出（24.6% over）	85～94	10～91	81～90	10～89	78～87	10～84	－
潜確示唆演出（30% over）	95～99	92～96	91～95	90～94	88～92	85～89	0～59
潜確 or 2以上確定演出（40% over）	－	97～99	96～98	95～97	93～95	90～92	60～83
設定3以上確定演出（45.6% over）	－	－	99	98	96,97	93,94	－
潜確 or 4以上確定演出（50% over）	－	－	－	99	98	95	84～88
設定5以上確定演出（55% over）	－	－	－	－	99	96,97	－
潜確 or 6確定演出（60% over）	－	－	－	－	－	98	89
設定6確定演出（66.6% over）	－	－	－	－	－	99	－
潜確確定演出（80% over）	－	－	－	－	－	－	90～99

【図３４６】

電源復帰動作テーブル222qc　222

復帰ポインタ	動作内容
0000H	START
0001H	傾倒役物を可動限界まで傾倒
・	回動役物を反時計回りに回動し、
・	原点位置で停止
・	回動役物を時計回りに回動し、
	原点位置で停止
	2000ms間動作停止
1770H	傾倒役物を原点位置に復帰
1771H	起立役物を盤面中央まで駆動
・	2000ms間動作停止
・	起立役物を原点位置に復帰
2710H	
2711H～2EE0H	2000ms間動作停止
2EE1H	END

（ａ）

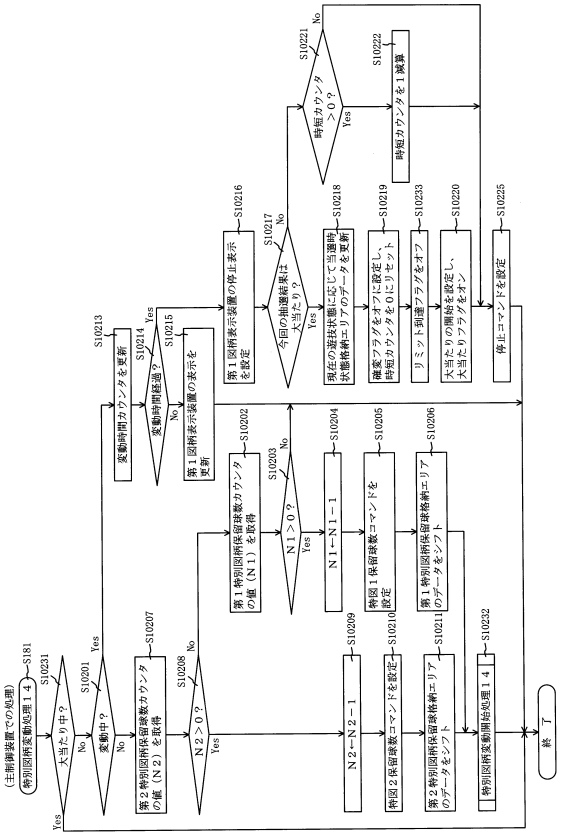
222

役物動作設定テーブル222qd

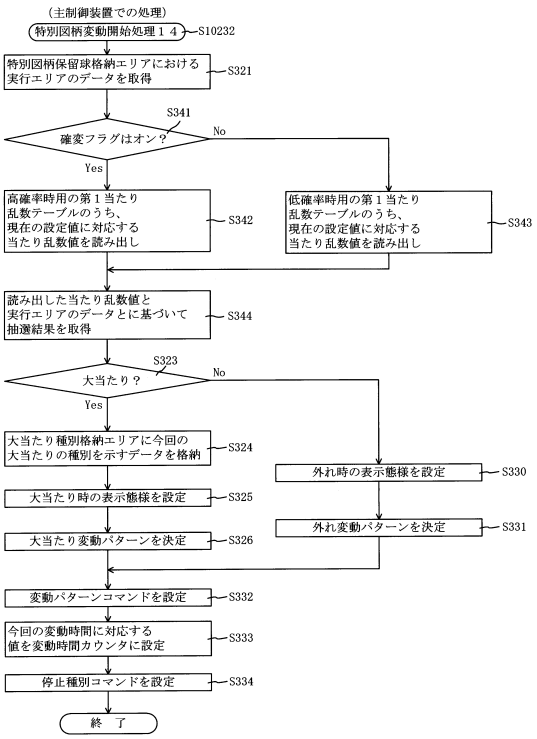
対応演出	演出時間	役物の動作タイミング	役物種別
外れスーパーリーチ	30秒	２０秒経過時	傾倒役物
当たりノーマルリーチ	20秒	１９秒経過時	起立役物
当たりスーパーリーチ	30秒	２０秒経過時	傾倒役物
		２９秒経過時	起立役物

（ｂ）

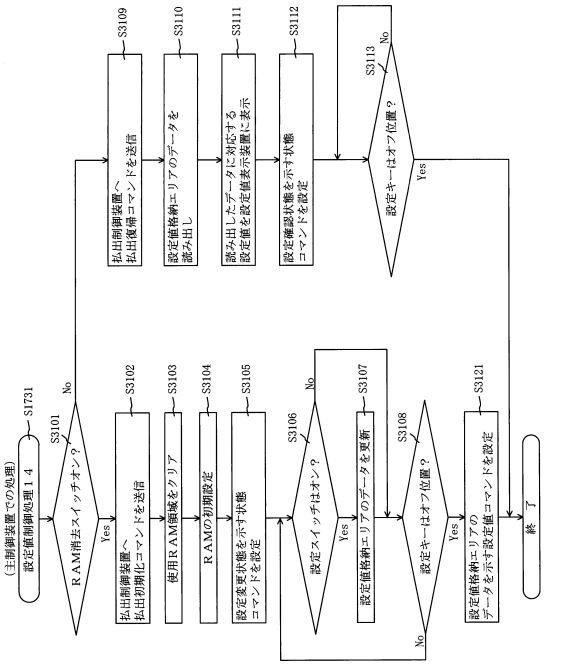
【図３４７】



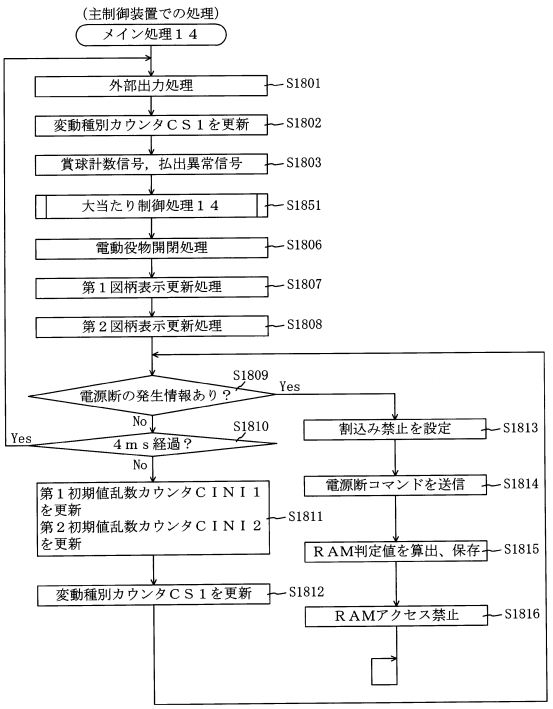
【図３４８】



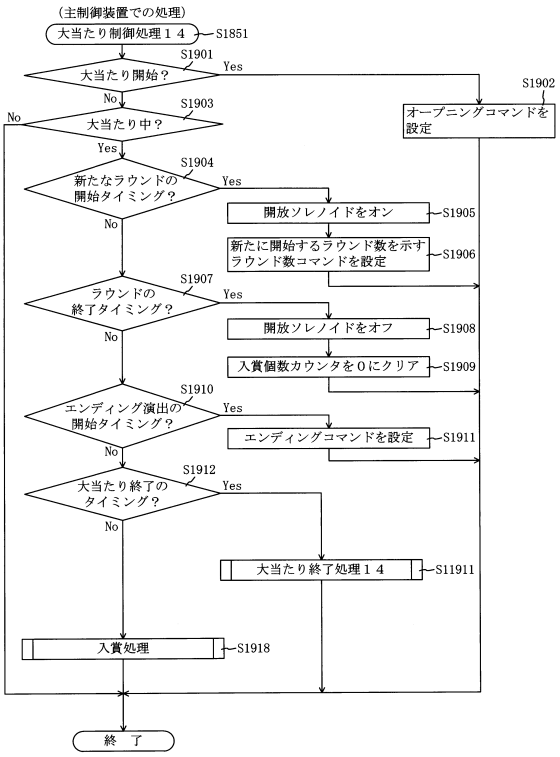
【図３４９】



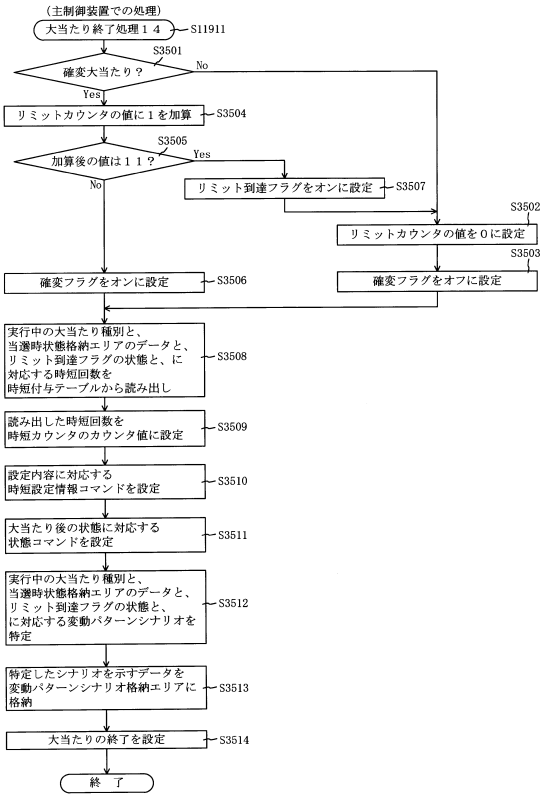
【図３５０】



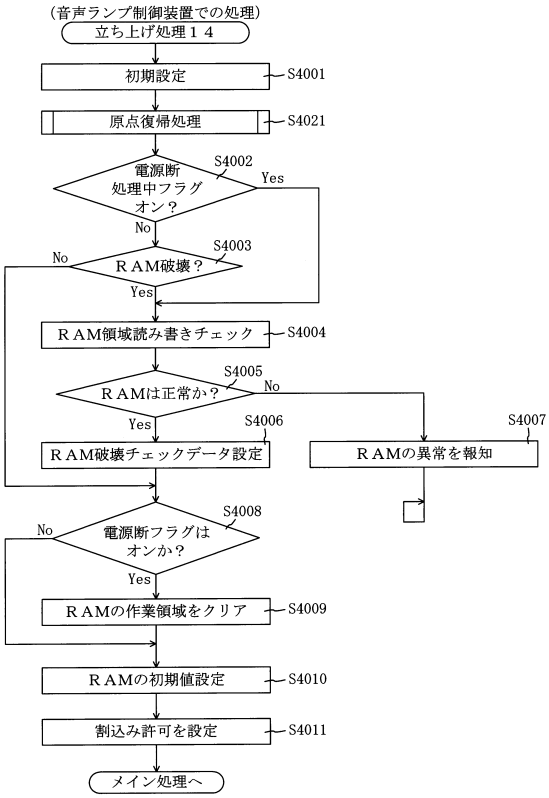
【図３５１】



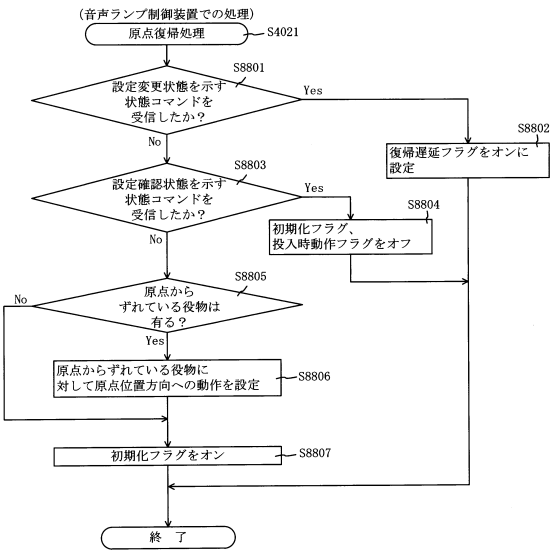
【図３５２】



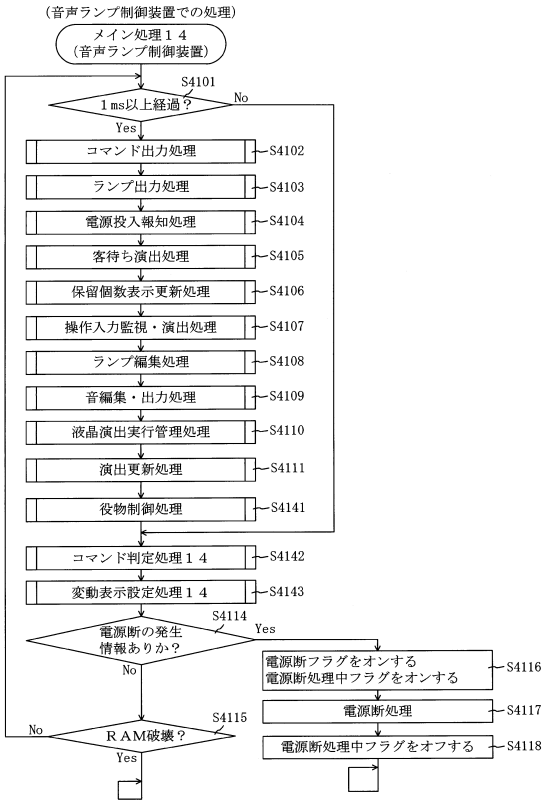
【図３５３】



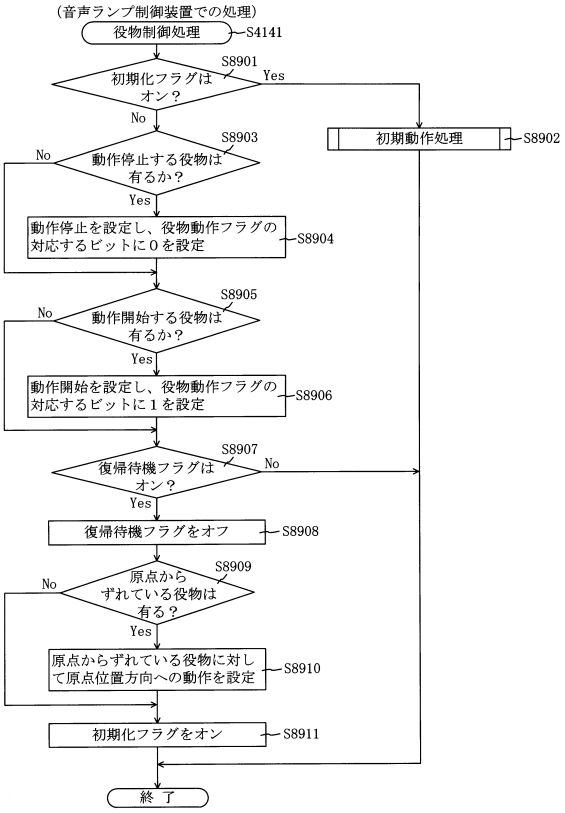
【図３５４】



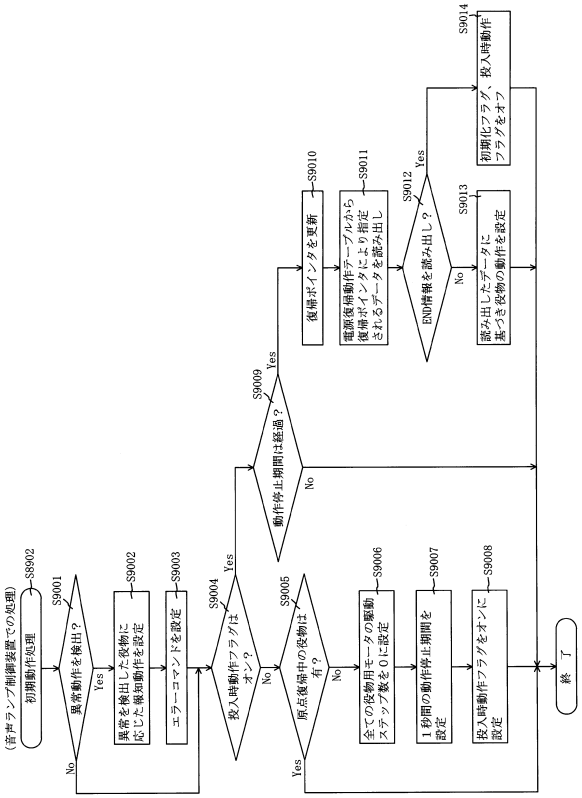
【図３５５】



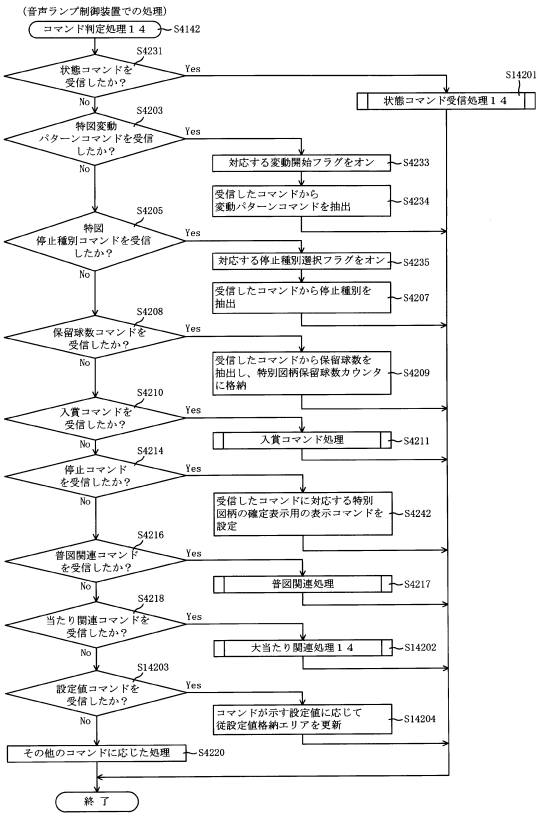
【図３５６】



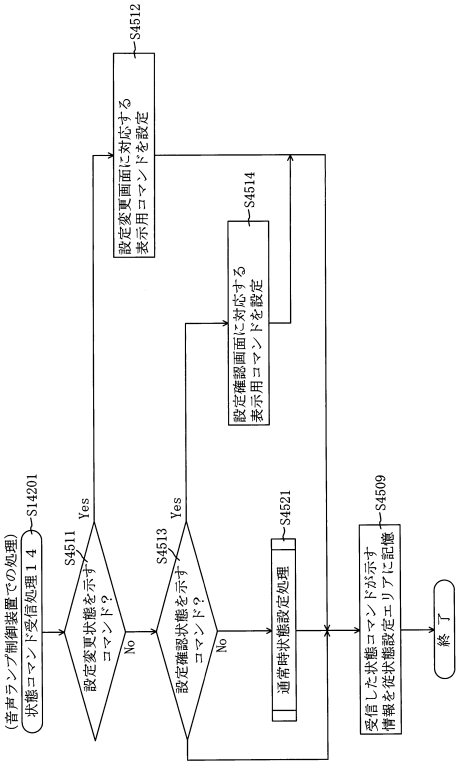
【図３５７】



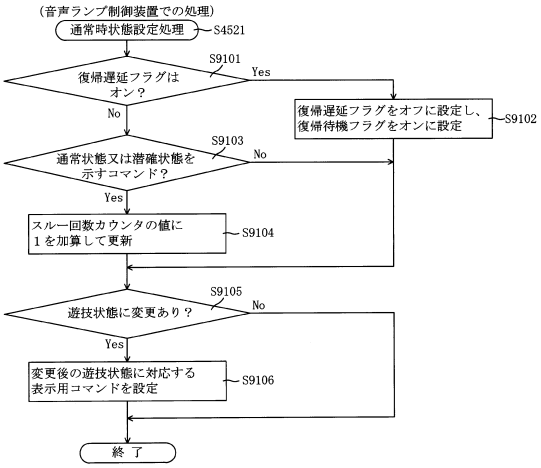
【図３５８】



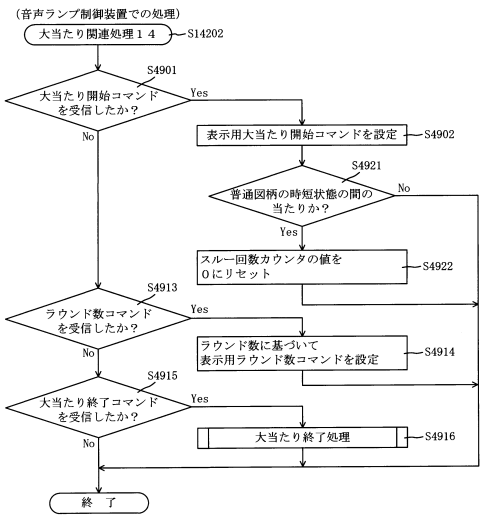
【図３５９】



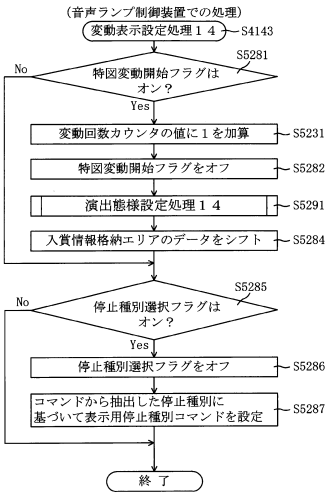
【図３６０】



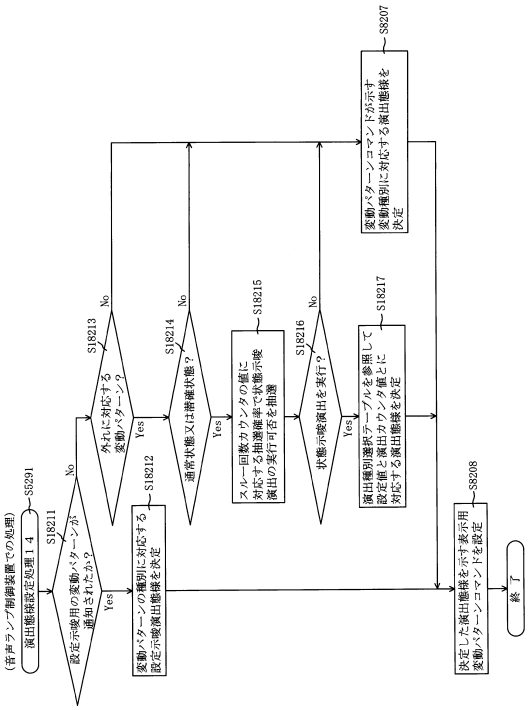
【図３６１】



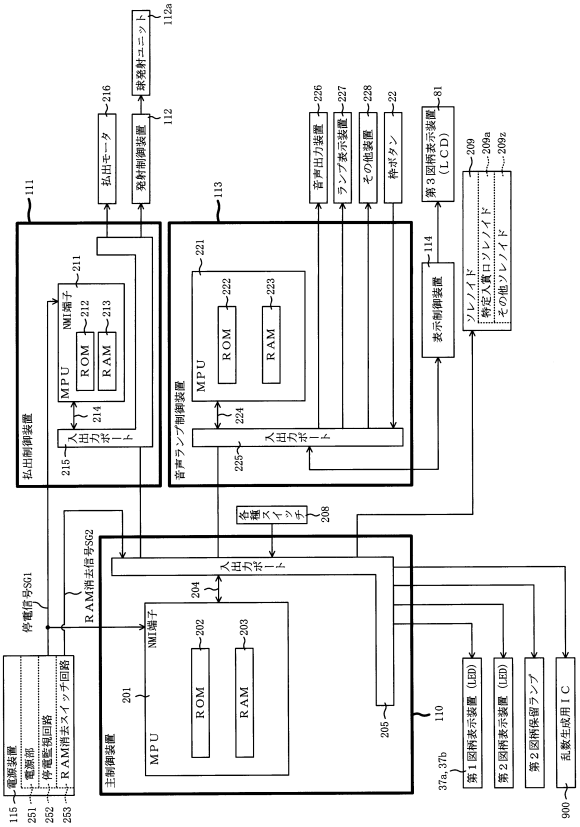
【図３６２】



【図３６３】



【図３６４】



【図３６５】

202

第１当たり乱数１５テーブル202ra

図柄種別	特別図柄の状態	第１当たり乱数カウンタＲ１(0～65535)
共通	低確率状態	0～204
	高確率状態	0～643

（ａ）

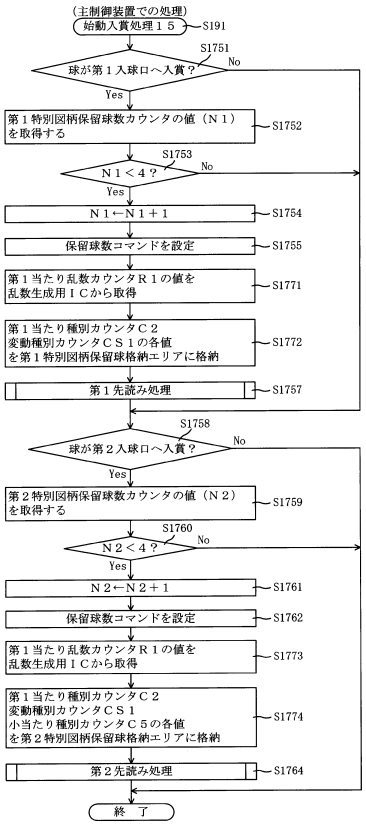
202

乱数範囲設定テーブル202rb

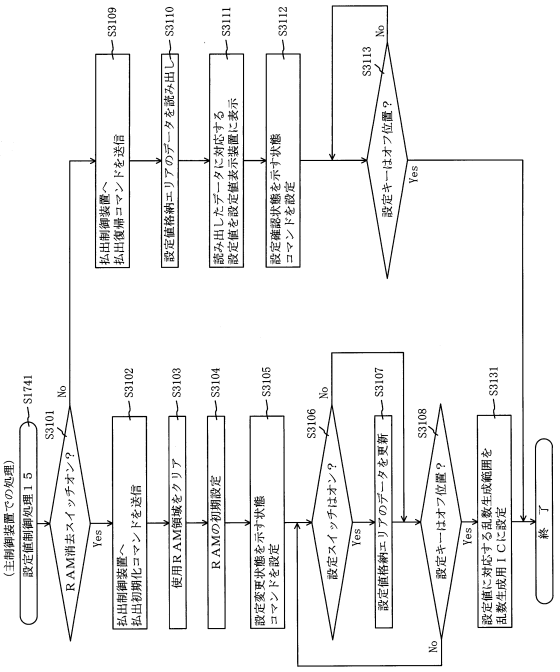
設定	第１当たり乱数カウンタＲ１の生成範囲
1	0～65535
2	0～61499
3	0～57399
4	0～53299
5	0～49199
6	0～45099

（ｂ）

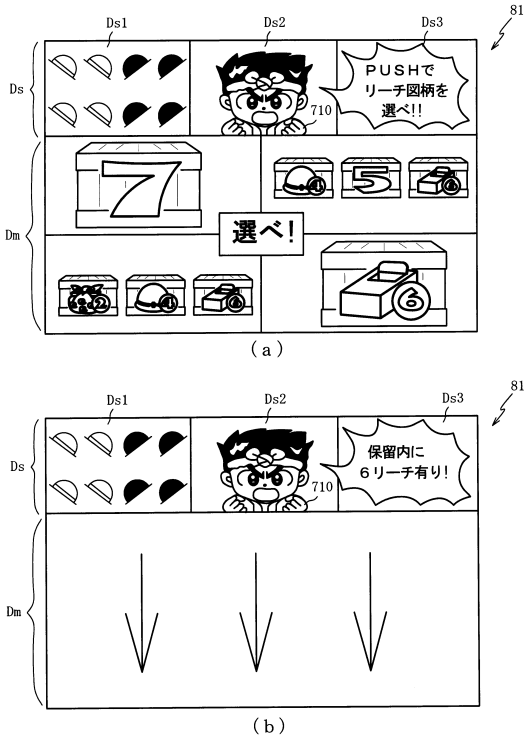
【図３６６】



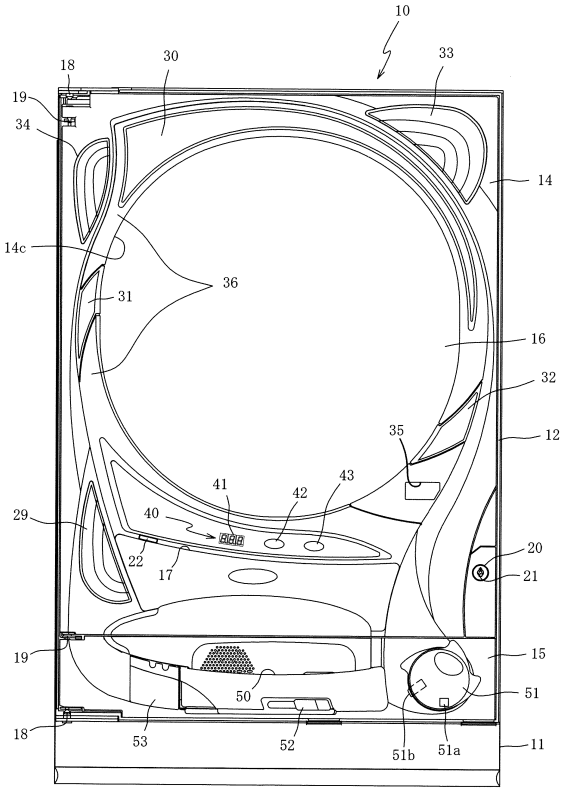
【図３６７】



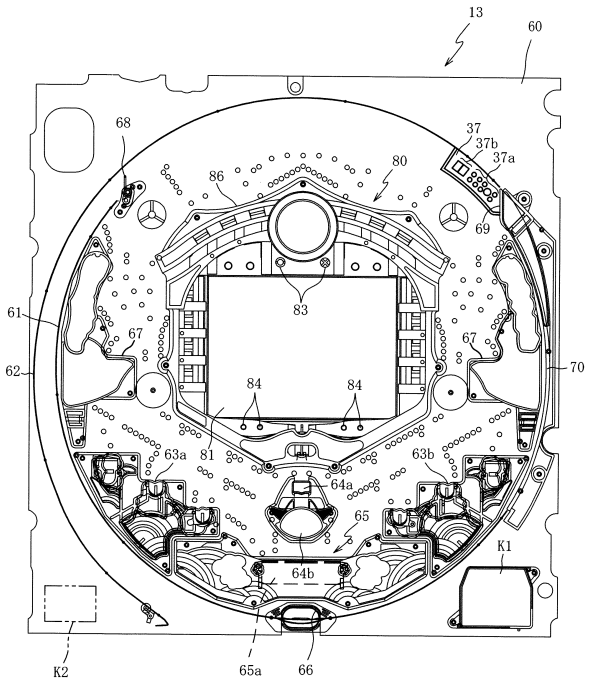
【図３６８】



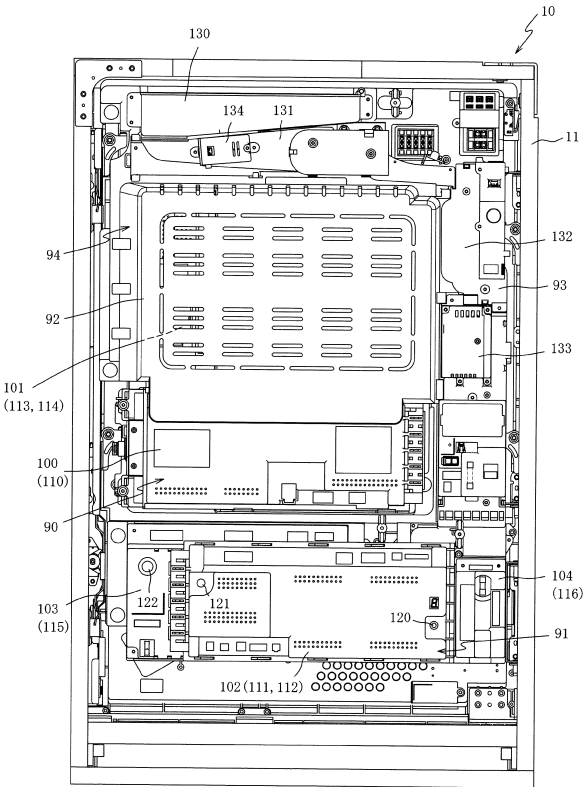
【図３６９】



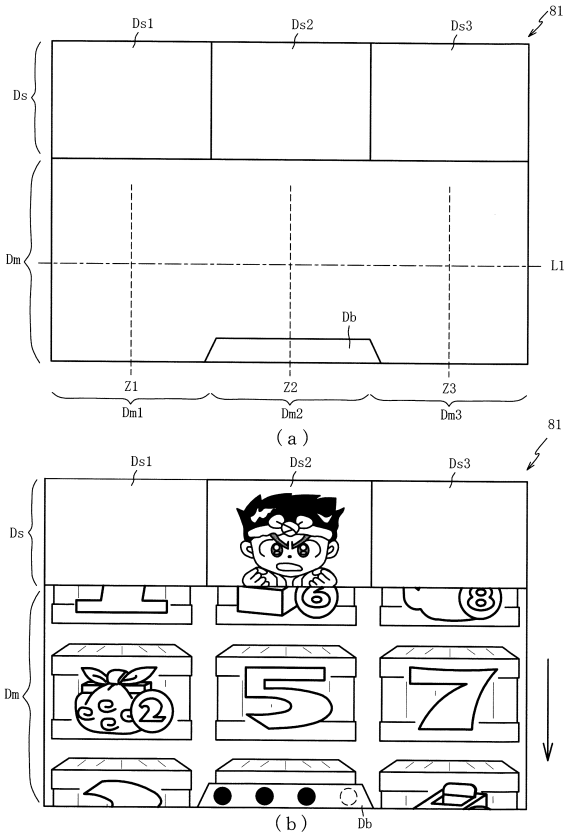
【図３７０】



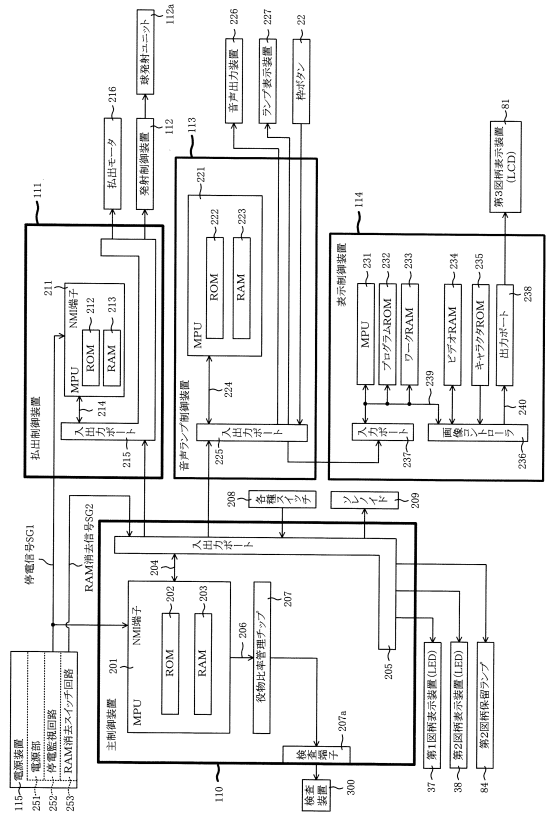
【図３７１】



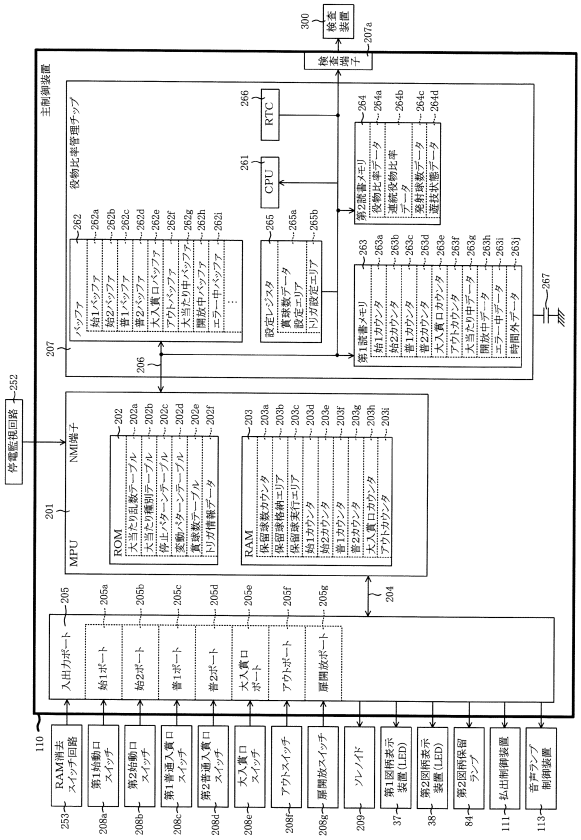
【図３７２】



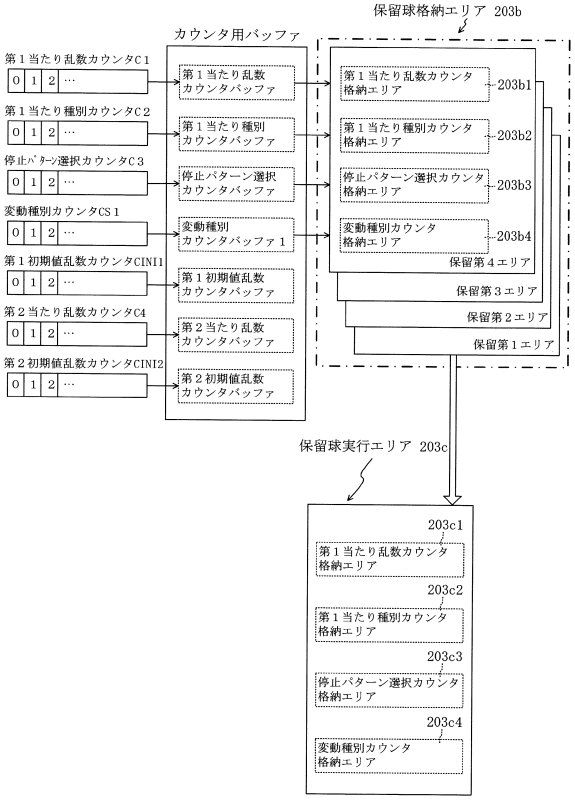
【図３７３】



【図３７４】



【図３７５】



【図３７６】

大当たり乱数テーブル　202a

遊技状態	大当たり乱数値 （大当たりと判定される第1大当たり乱数カウンタC1の値）
低確率状態	7, 307, 582
高確率状態	28, 58, 85, 122, 144, 178, 213, 238, 276, 298, 322, 354, 390, 420, 448, 486, 506, 534, 567, 596, 618, 656, 681, 716, 750, 772, 809, 836, 866, 892

（ａ）

大当たり種別テーブル　202b

第１当たり種別カウンタC2	0～39	40～79	80～99
大当たり種別	15R確変 大当たり	15R通常 大当たり	2R確変 大当たり

（ｂ）

大当たり用変動パターンテーブル（保留２球）　202d1

変動種別カウンタCS1	0～10	11～99	100～198
15R大当たり共通	変動Ａ(30秒)	変動Ｂ(60秒)	変動Ｃ(90秒)
2R確変大当たり専用	2R変動(59秒)		

（ｃ）

外れ用（通常）変動パターンテーブル（保留２球）　202d2

変動種別カウンタCS1	0～98	99～190	191～198
完全外れ専用	変動Ｄ(7秒)	変動Ｅ(10秒)	
リーチ共通	変動Ａ(30秒)	変動Ｂ(60秒)	変動Ｃ(90秒)

（ｄ）

外れ用（確変）変動パターンテーブル（保留２球）　202d3

変動種別カウンタCS1	0～98	99～190	191～198
完全外れ専用	変動Ｄ(7秒)		変動Ｅ(10秒)
リーチ共通	変動Ａ(30秒)	変動Ｂ(60秒)	変動Ｃ(90秒)

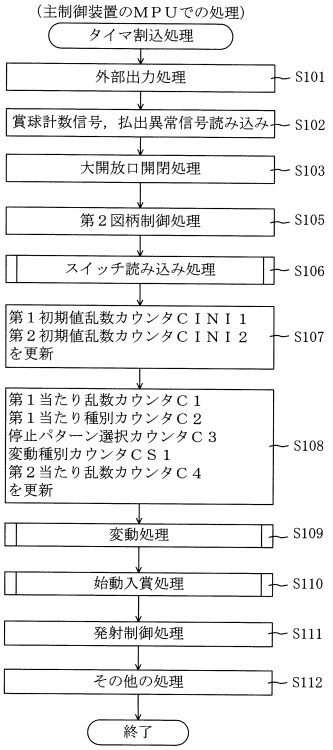
（ｅ）

【図３７７】

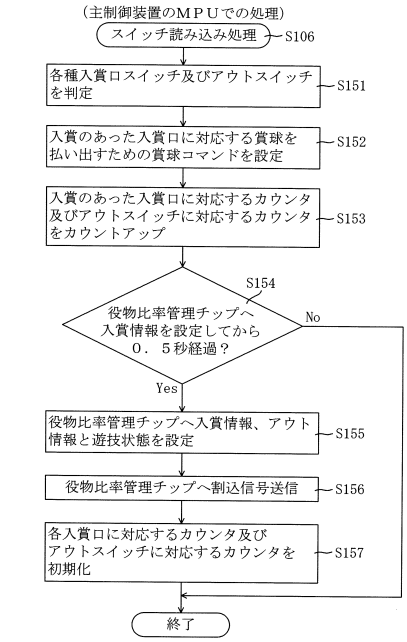
202e

入賞口種別	賞球数
第１始動口	3
第２始動口	2
第１普通入賞口	8
第２普通入賞口	8
大入賞口	12

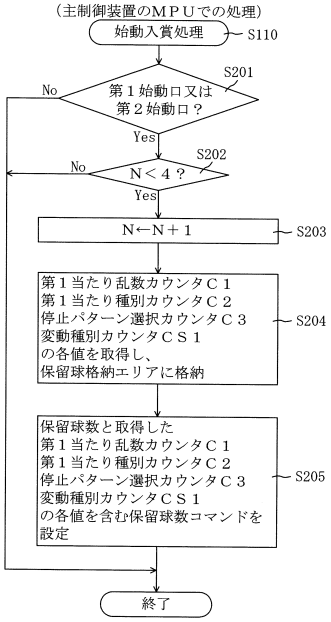
【図３７８】



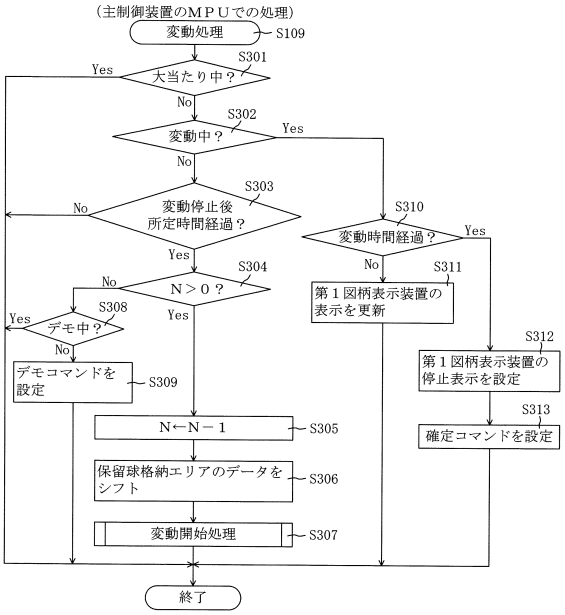
【図３７９】



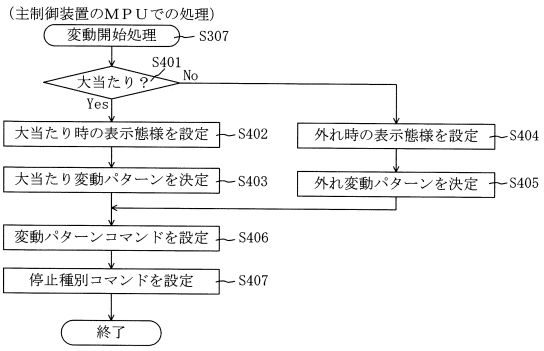
【図３８０】



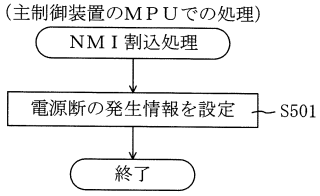
【図３８１】



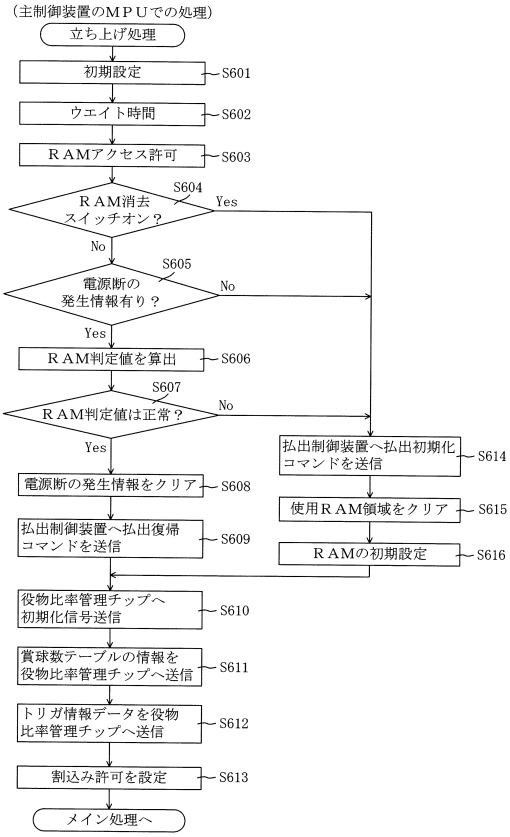
【図３８２】



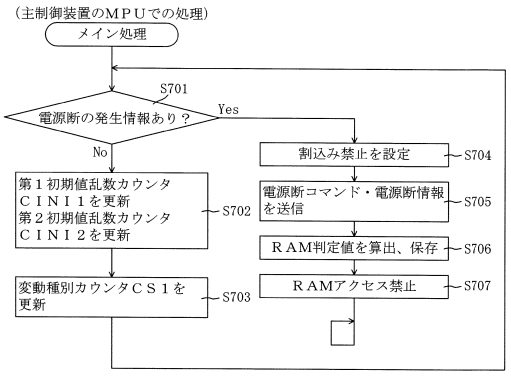
【図３８３】



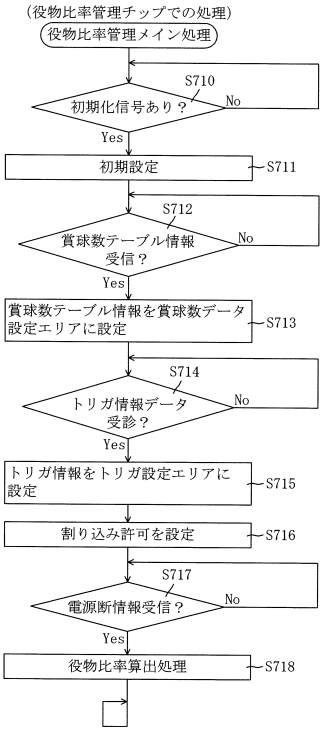
【図３８４】



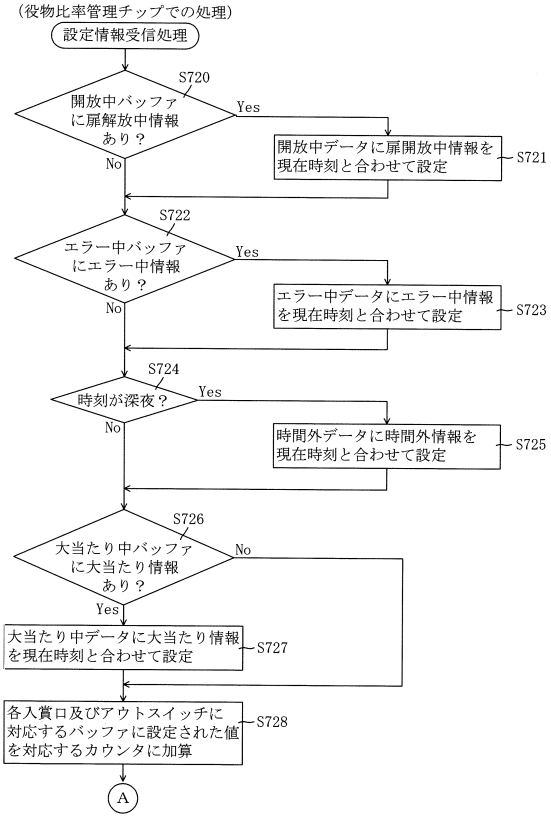
【図３８５】



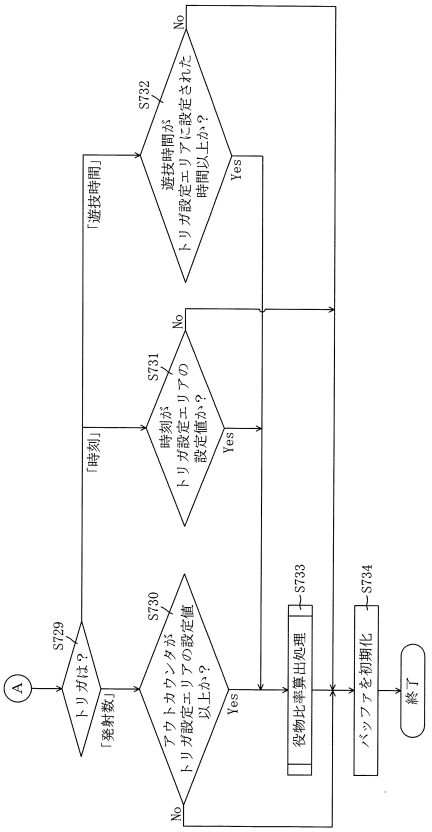
【図３８６】



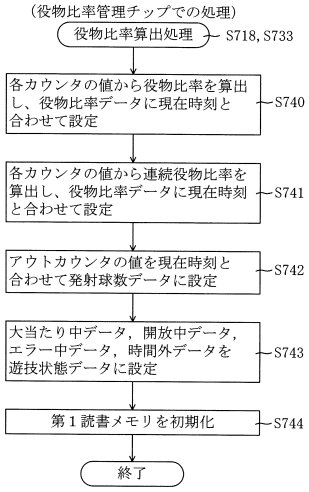
【図３８７】



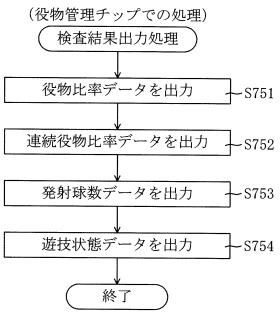
【図３８８】



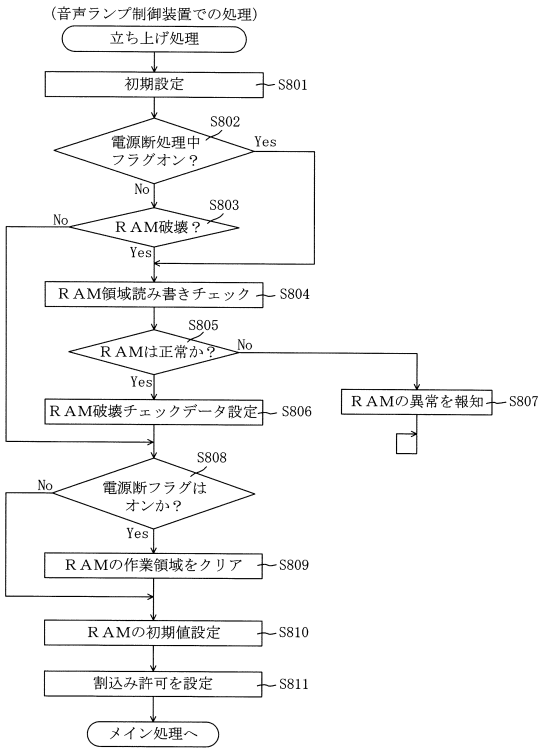
【図３８９】



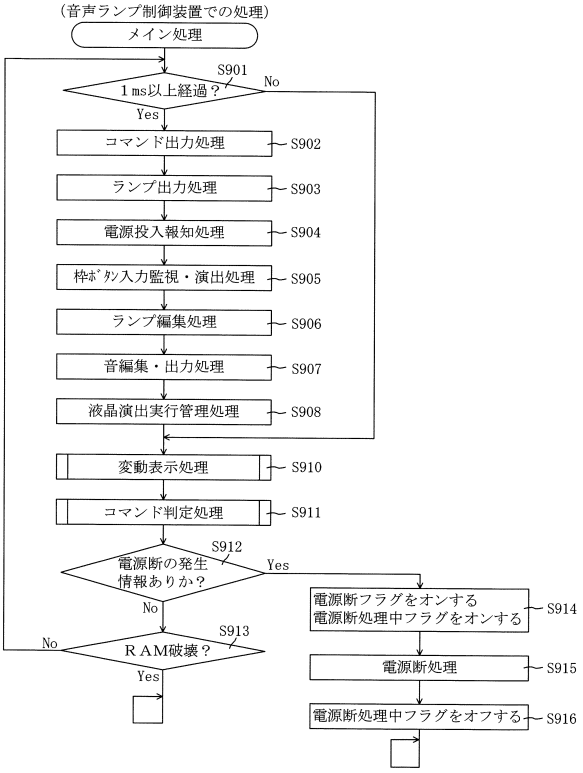
【図３９０】



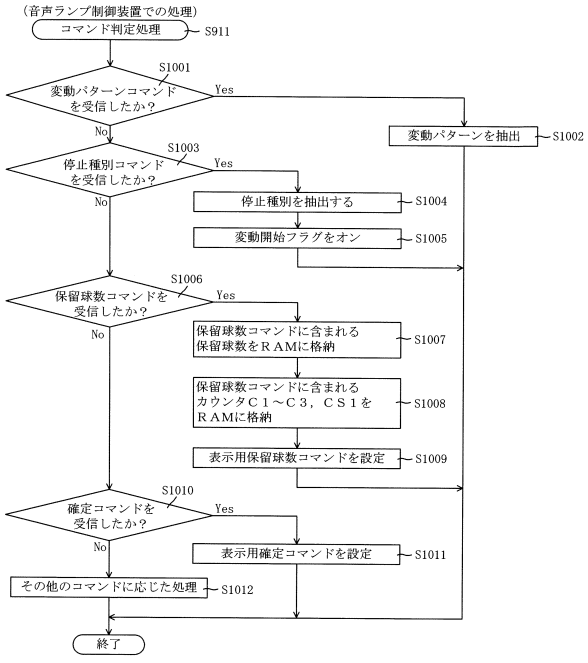
【図３９１】



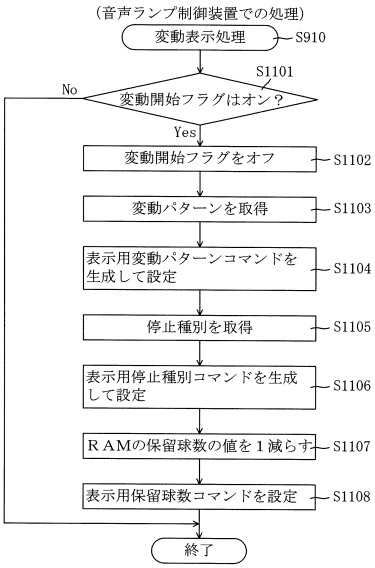
【図３９２】



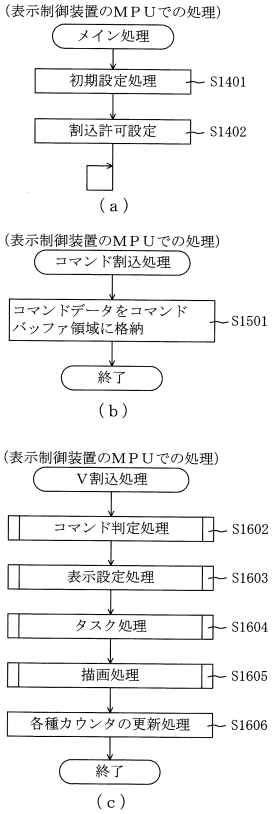
【図３９３】



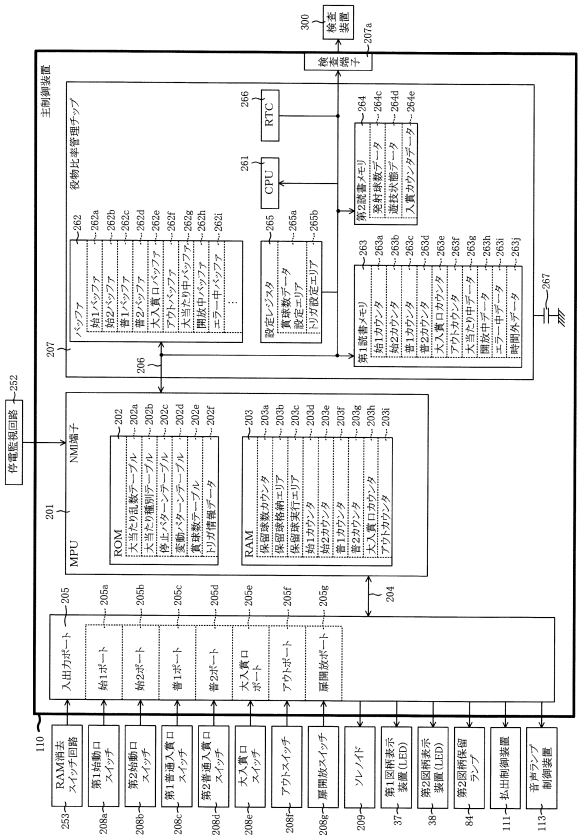
【図３９４】



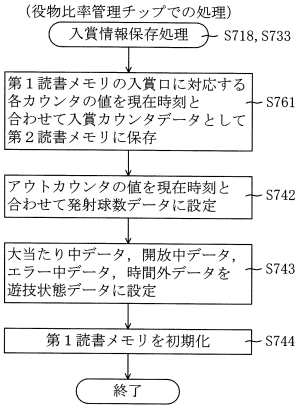
【図３９５】



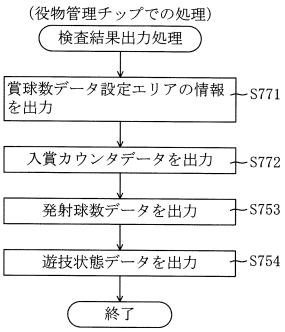
【図３９６】



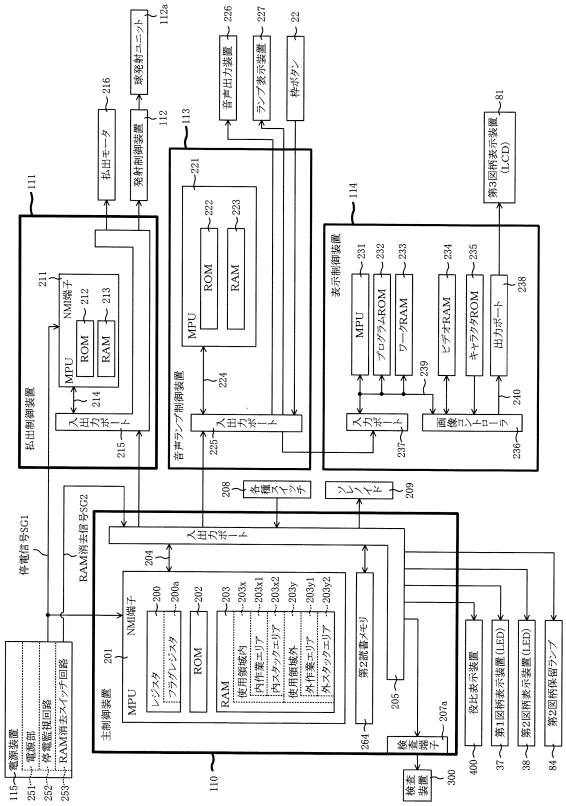
【図３９７】



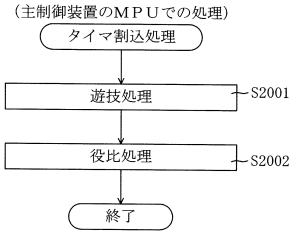
【図３９８】



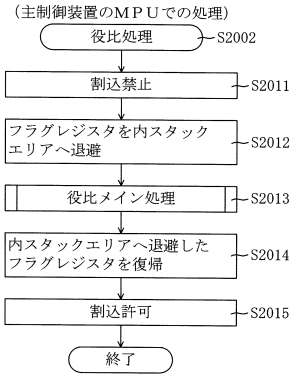
【図３９９】



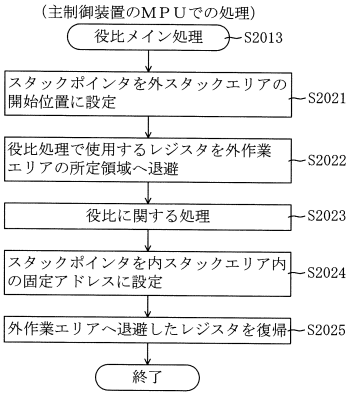
【図４００】



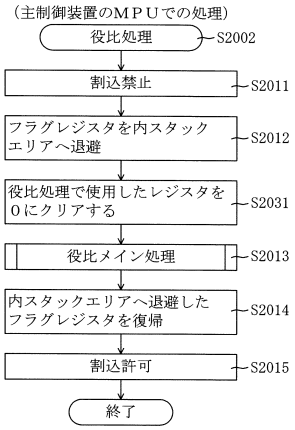
【図４０１】



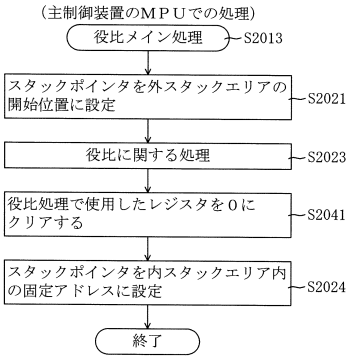
【図４０２】



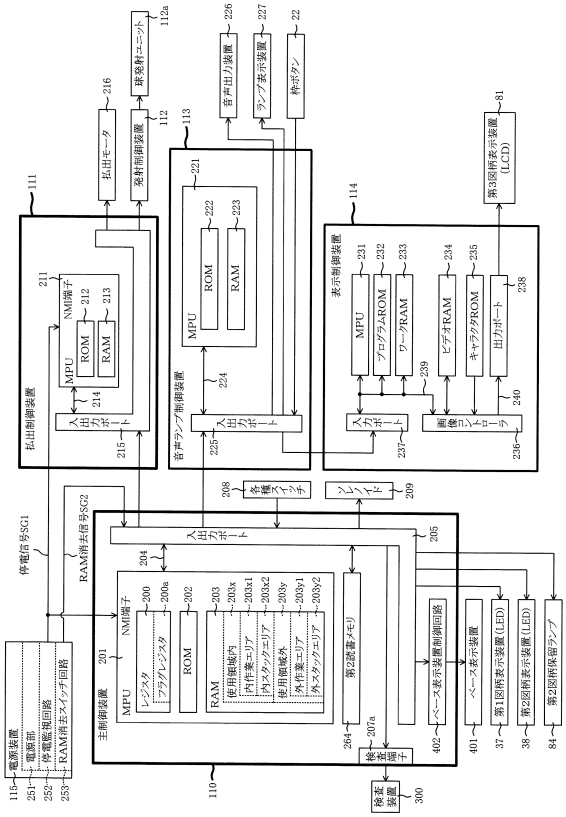
【図４０３】



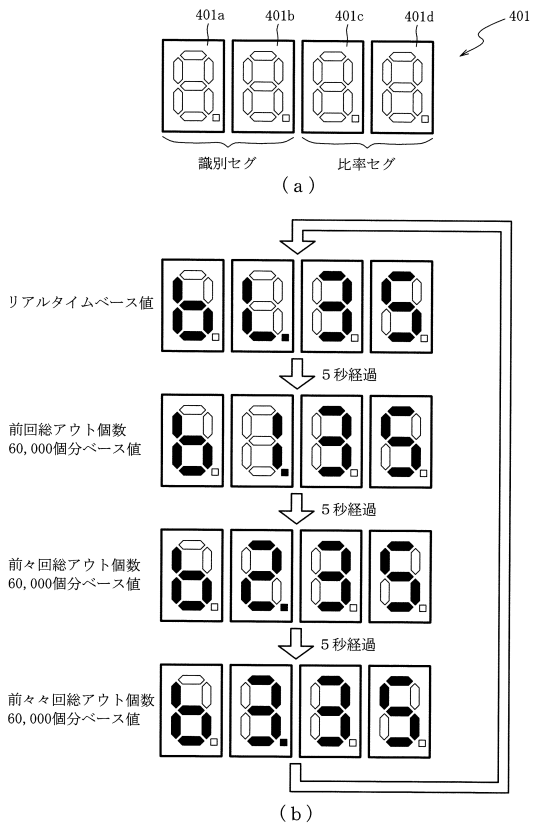
【図４０４】



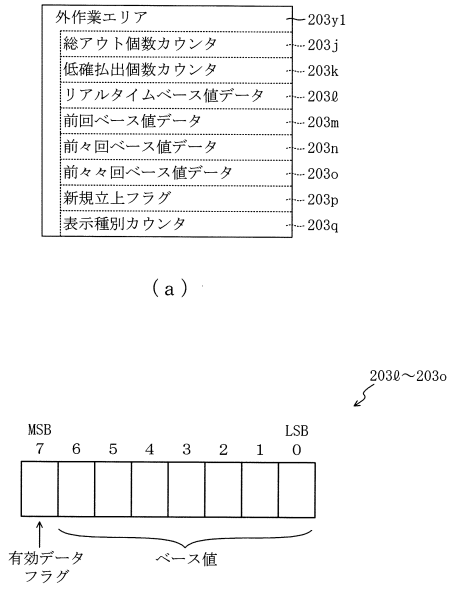
【図４０５】



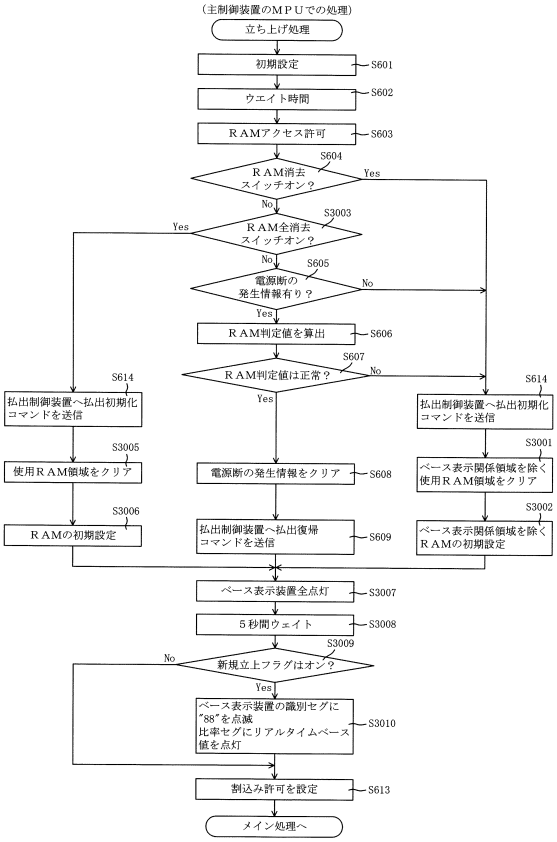
【図４０６】



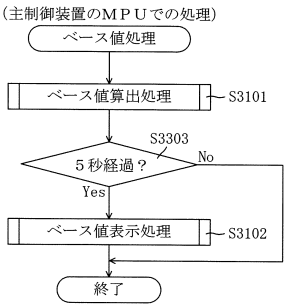
【図４０７】



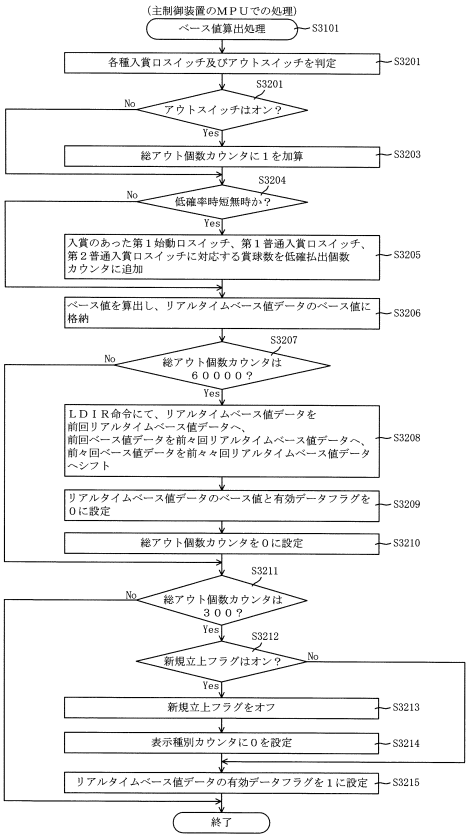
【図４０８】



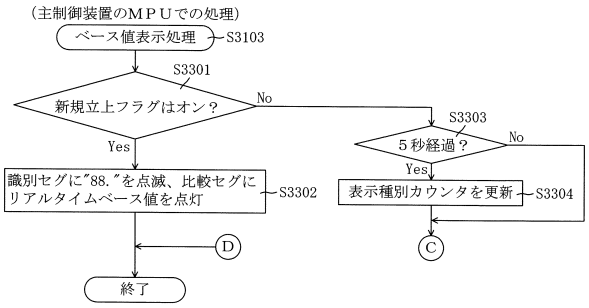
【図４０９】



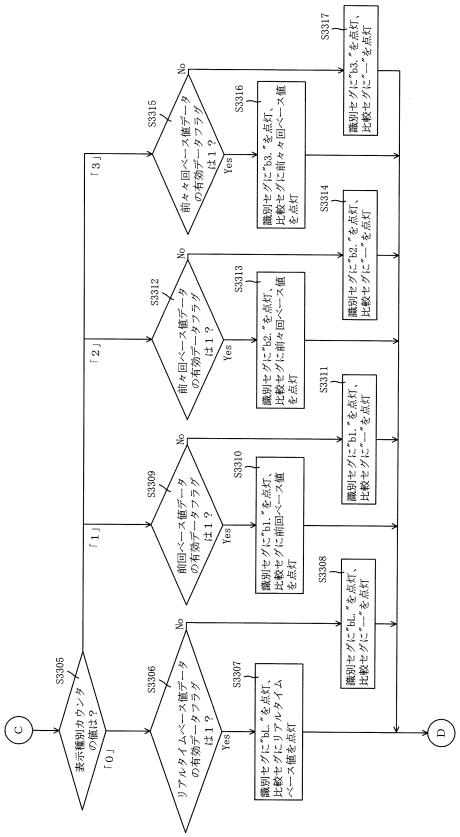
【図４１０】



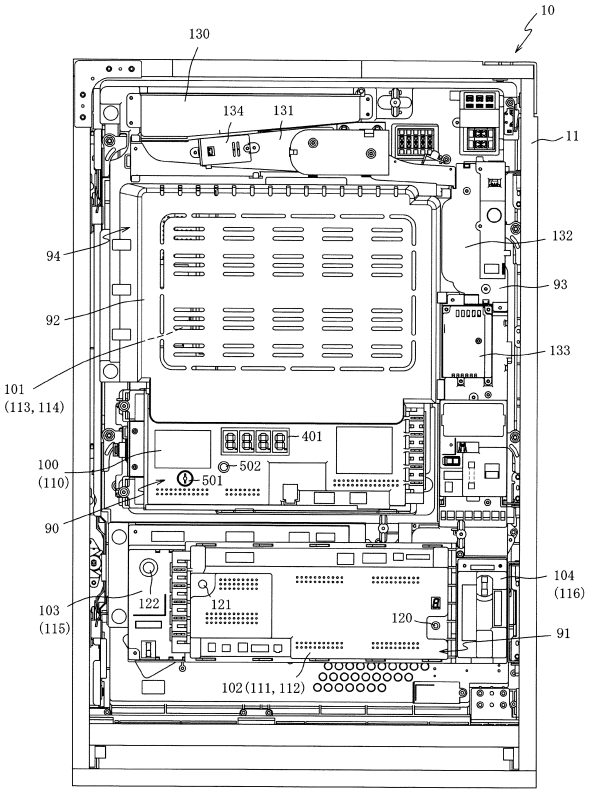
【図４１１】



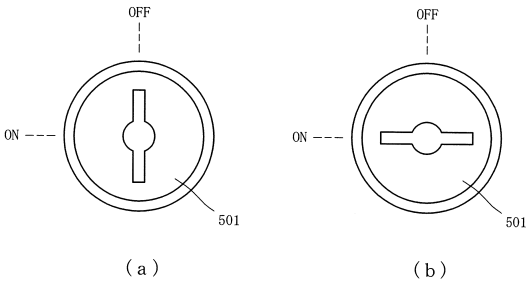
【図４１２】



【図４１３】



【図４１４】



【図４１５】

立ち上げモード	ＲＡＭ消去スイッチ	設定キー	扉開放スイッチ
通常	オフ	オフ	－
ＲＡＭクリア	オン	オフ	－
設定変更	オン	オン	オン
設定確認	オフ	オン	オン

【図４１６】

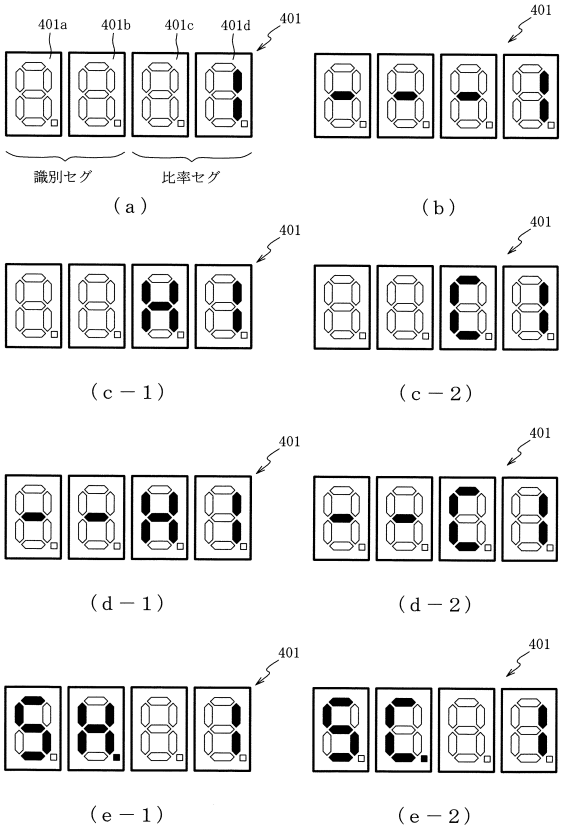
	ＲＡＭ消去スイッチオン	設定キーオフ
設定変更モード	設定値変更	設定値確定

（ａ）

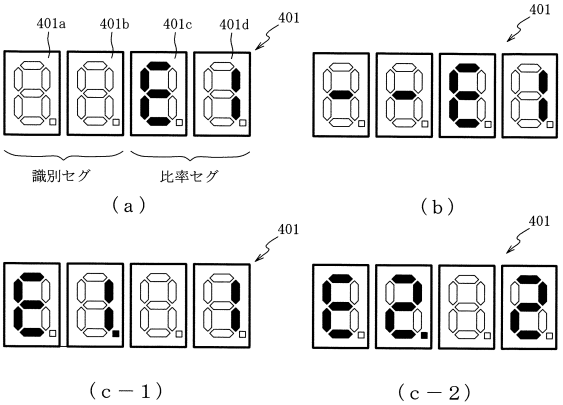
	設定キーオフ
設定確認モード	設定確認終了

（ｂ）

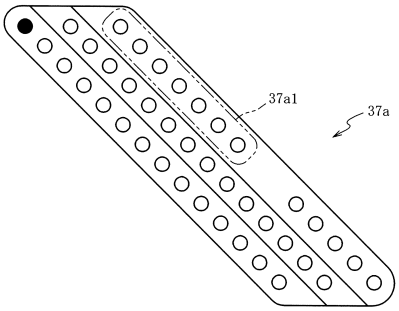
【図４１７】



【図４１８】



【図４１９】

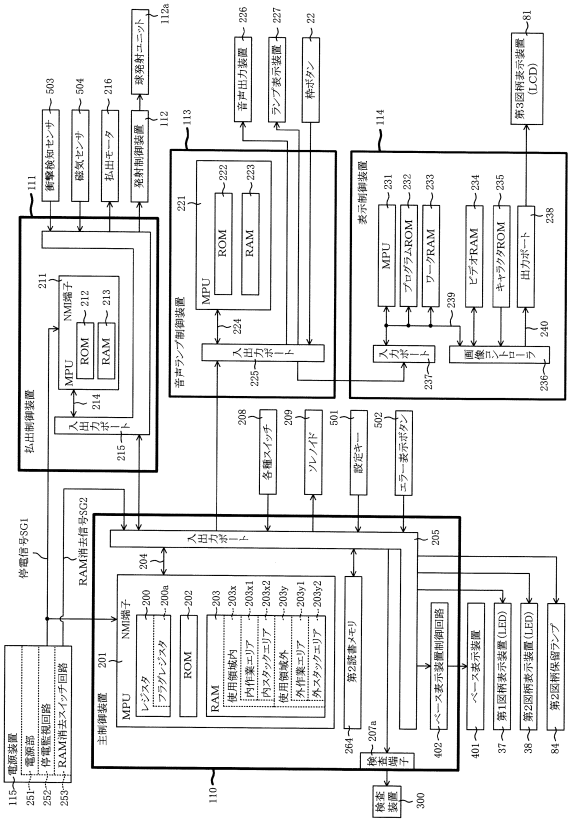


（ａ）

ラウンド数報知ＬＥＤ	1	2	3	4	5	6	7
ラウンド数２	オフ	オフ	オフ	オフ	オン	オン	オン
ラウンド数１５	オン	オン	オン	オン	オフ	オフ	オフ
設定変更中	オン	オフ	オン	オン	オン	オフ	オン
設定確認中	オン	オフ	オン	オフ	オン	オフ	オン

（ｂ）

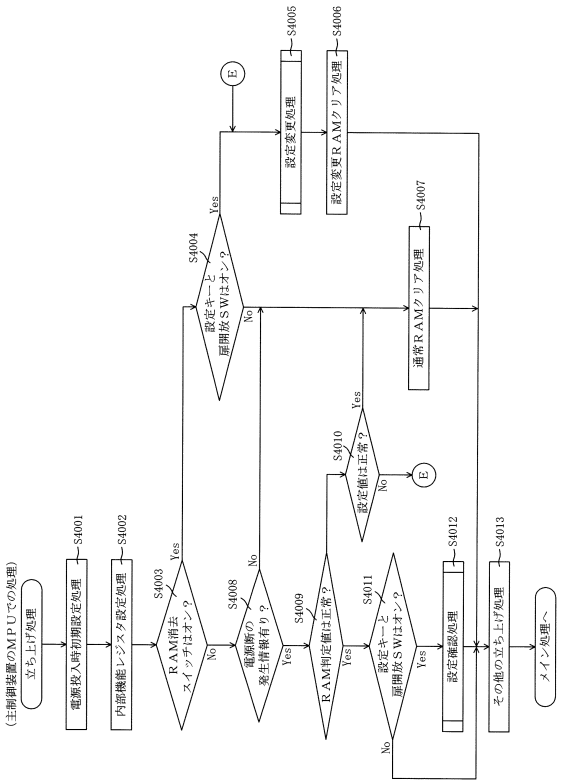
【図４２０】



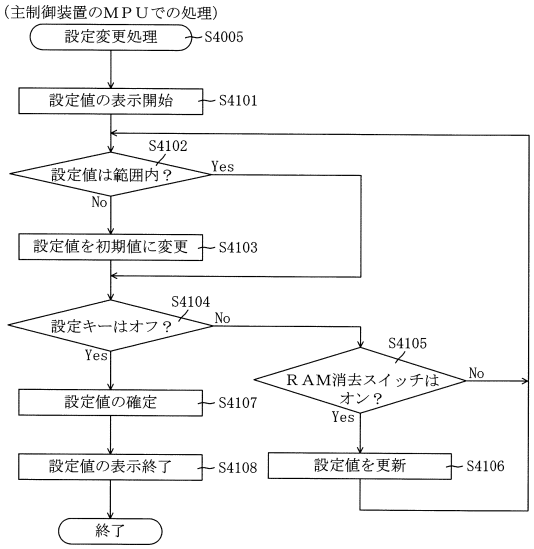
【図４２１】



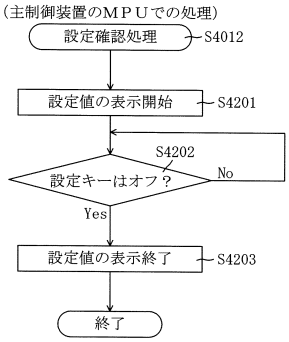
【図４２２】



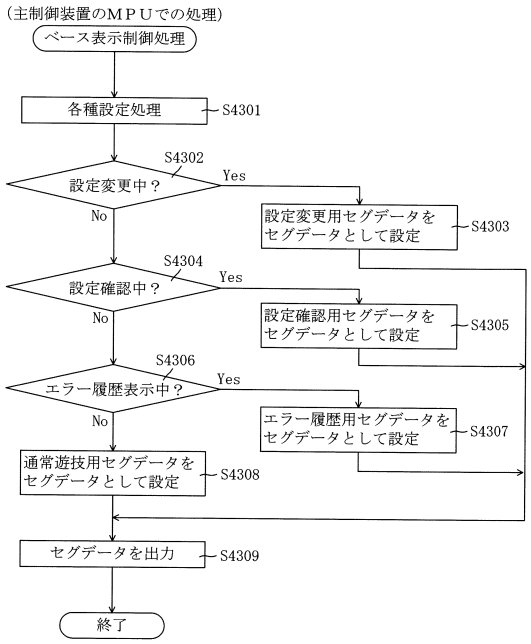
【図４２３】



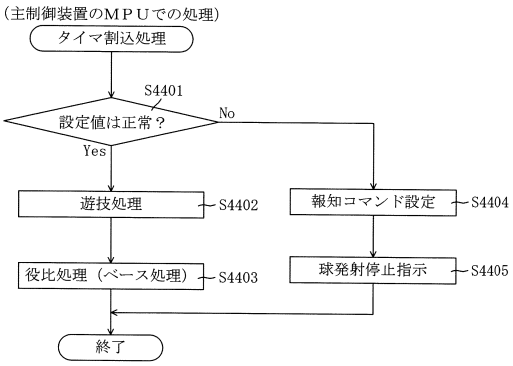
【図４２４】



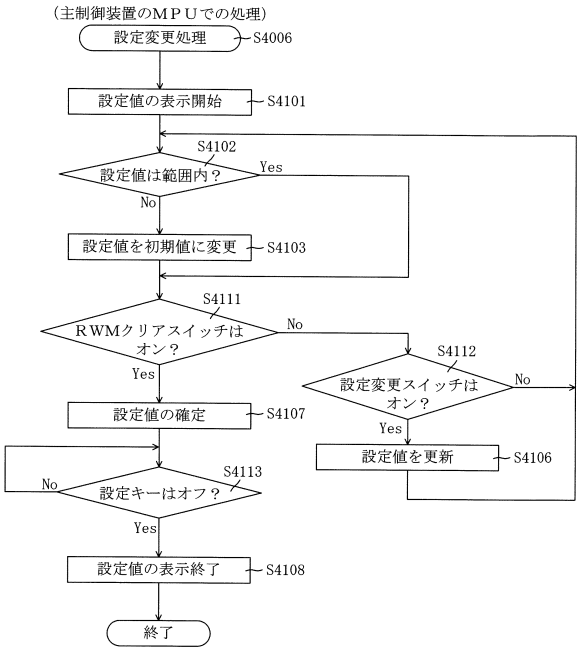
【図４２５】



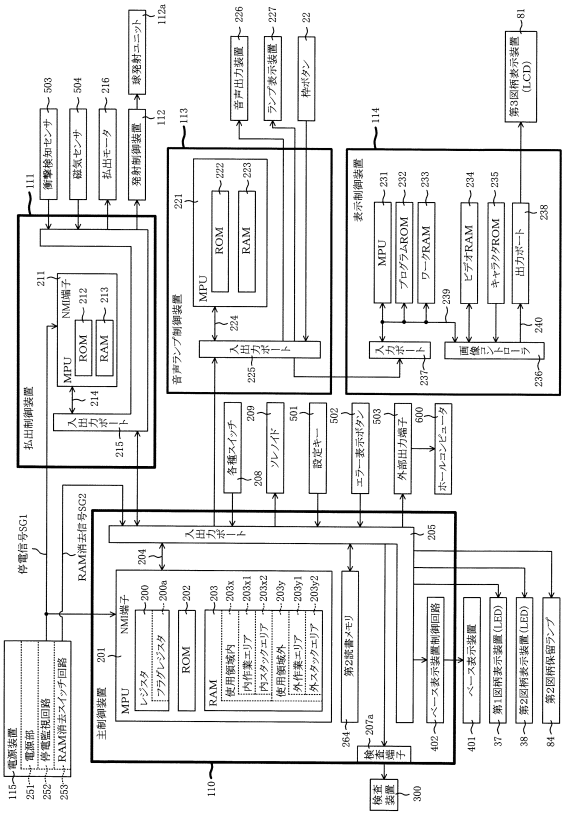
【図４２６】



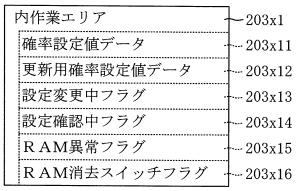
【図４２７】



【図４２８】



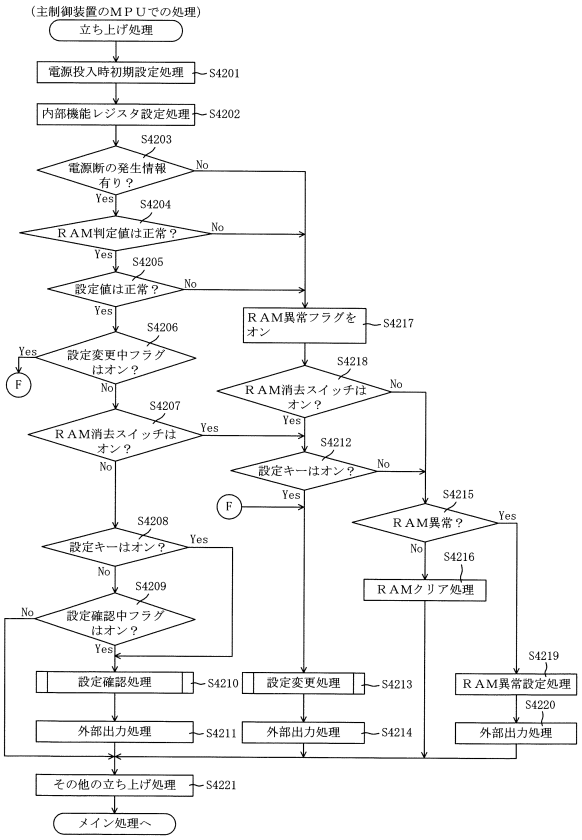
【図４２９】



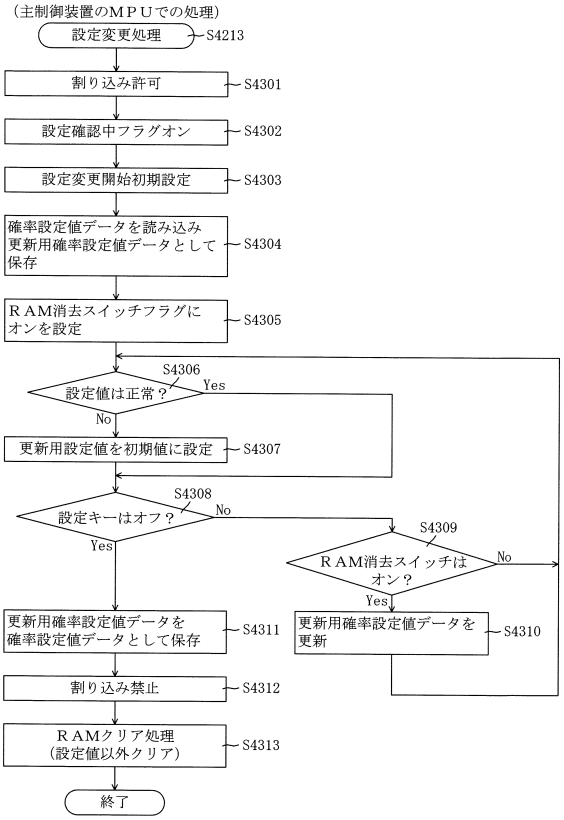
【図４３０】

立ち上げ操作	設定変更中での電源オフ後の立ち上げモード	設定確認中での電源オフ後の立ち上げモード
通常	設定確認処理を頭からやり直し	設定変更処理を頭からやり直し
ＲＡＭクリア	ＲＡＭクリア（設定確認処理は非実行）	設定変更処理を頭からやり直し
設定変更	設定変更処理を実行	設定変更処理を頭からやり直し
設定確認	設定確認処理を頭からやり直し	設定変更処理を頭からやり直し

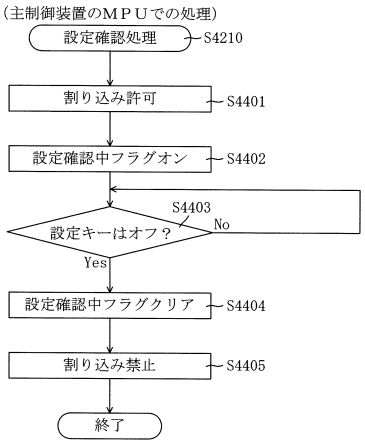
【図４３１】



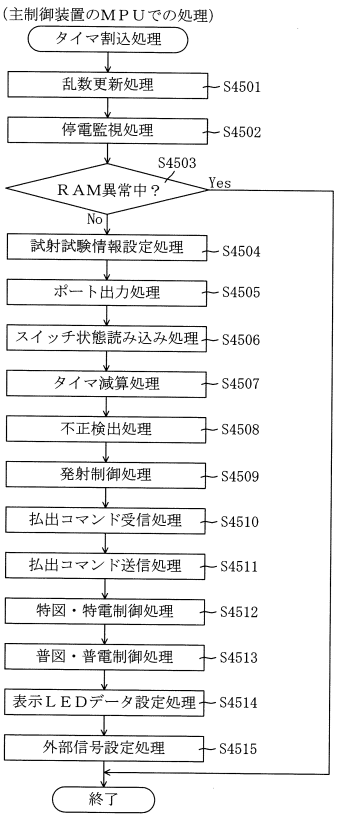
【図４３２】



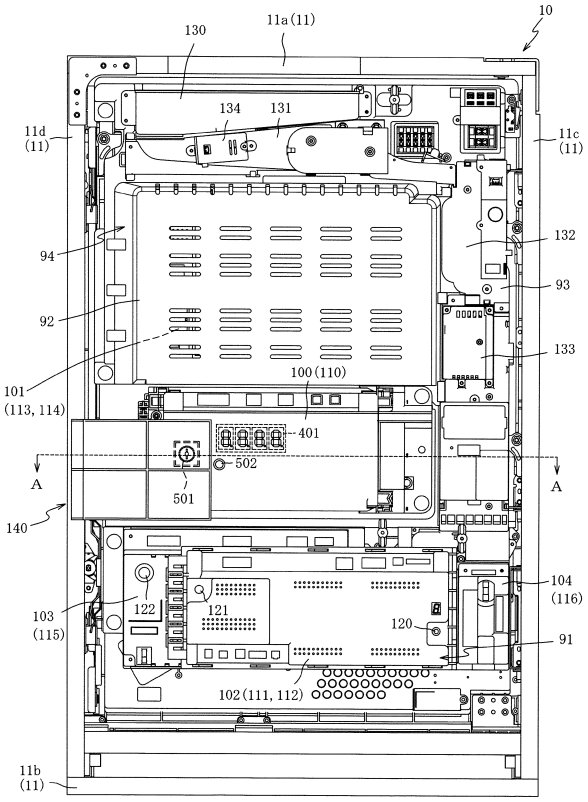
【図４３３】



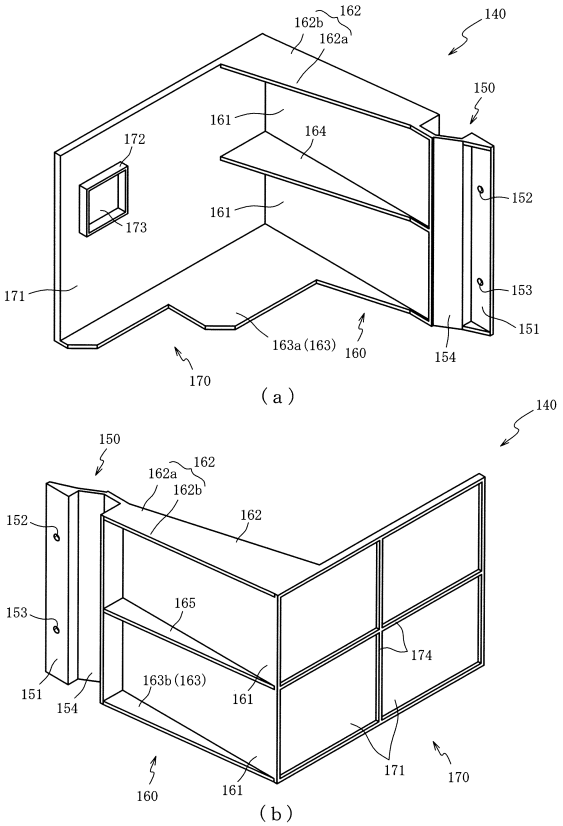
【図４３４】



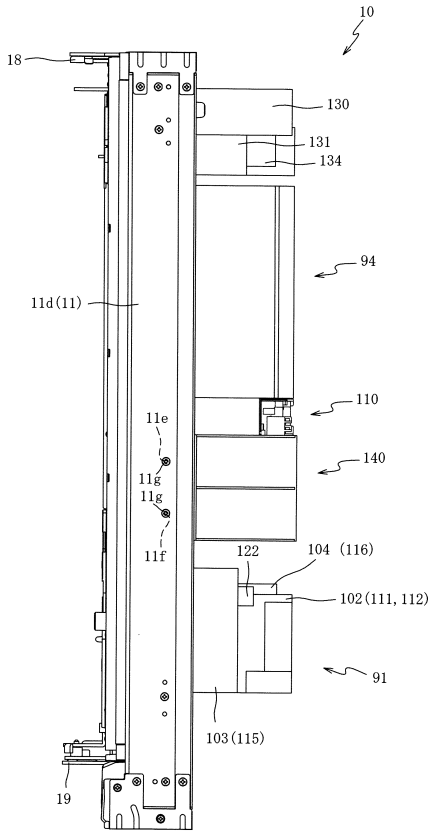
【図４３５】



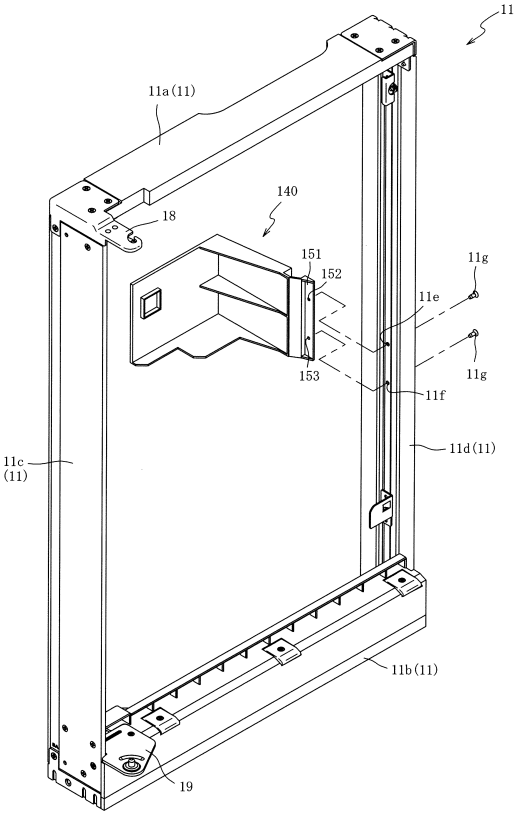
【図４３６】



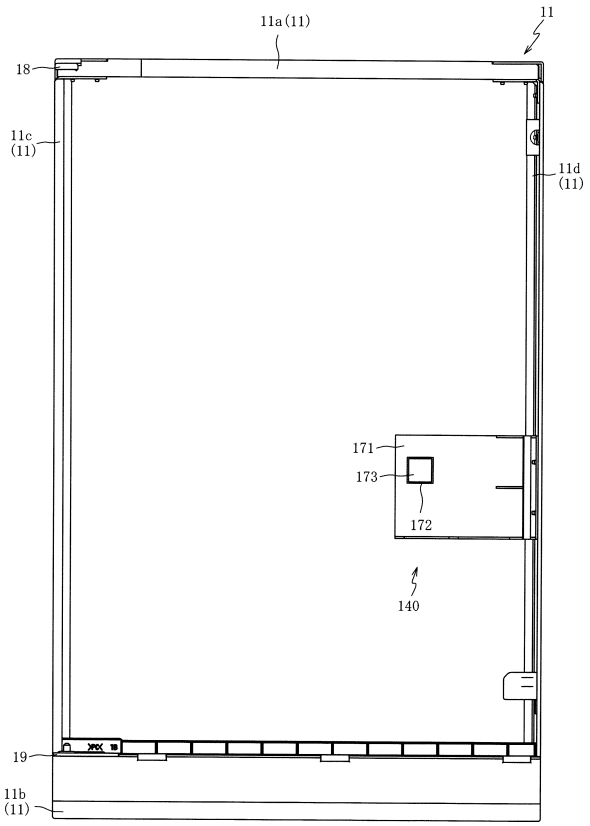
【図４３７】



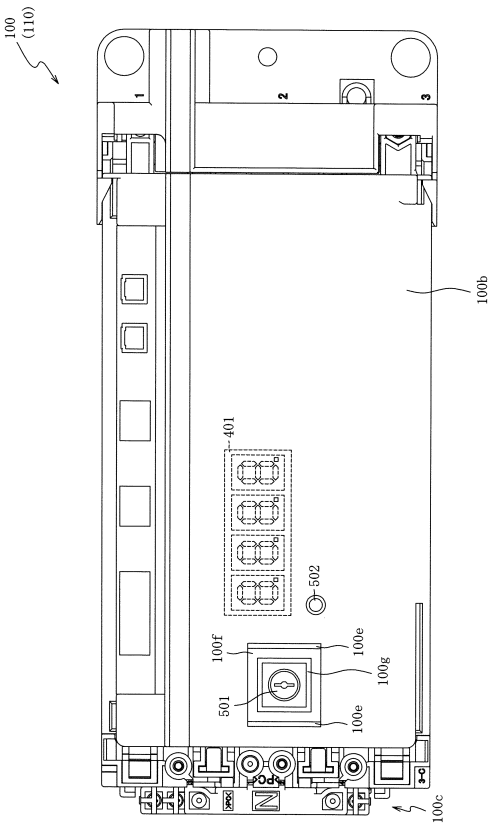
【図４３８】



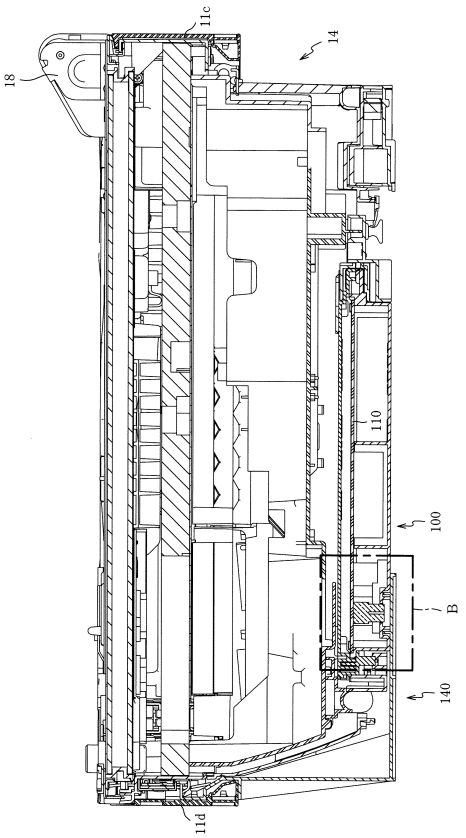
【図４３９】



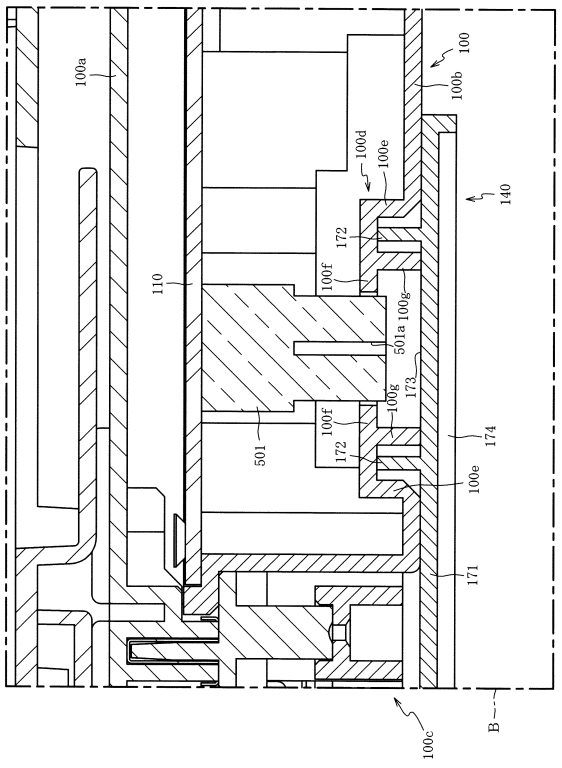
【図４４０】



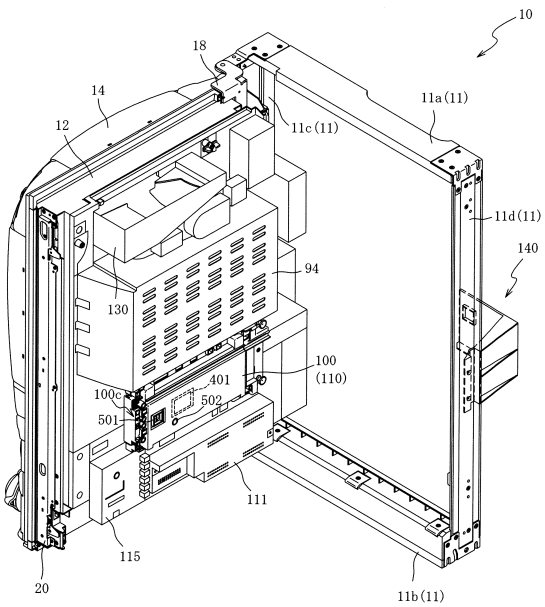
【図４４１】



【図４４２】



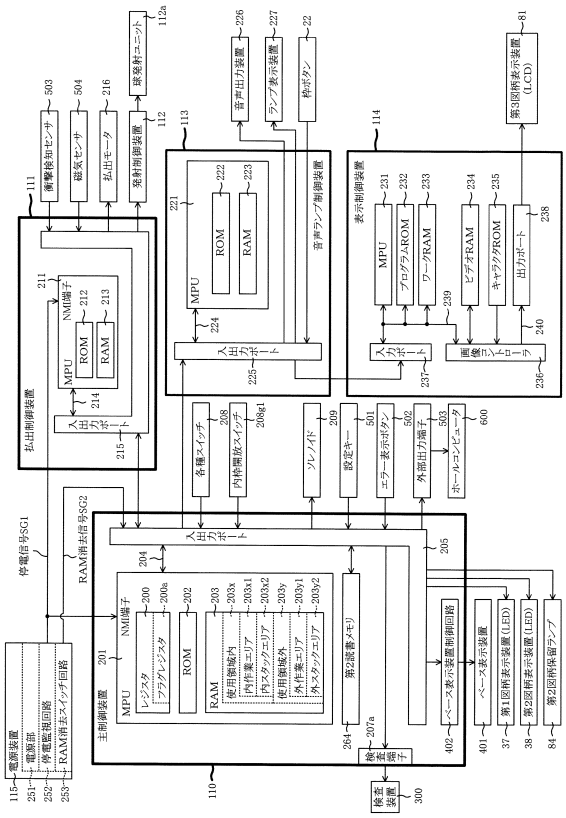
【図４４３】



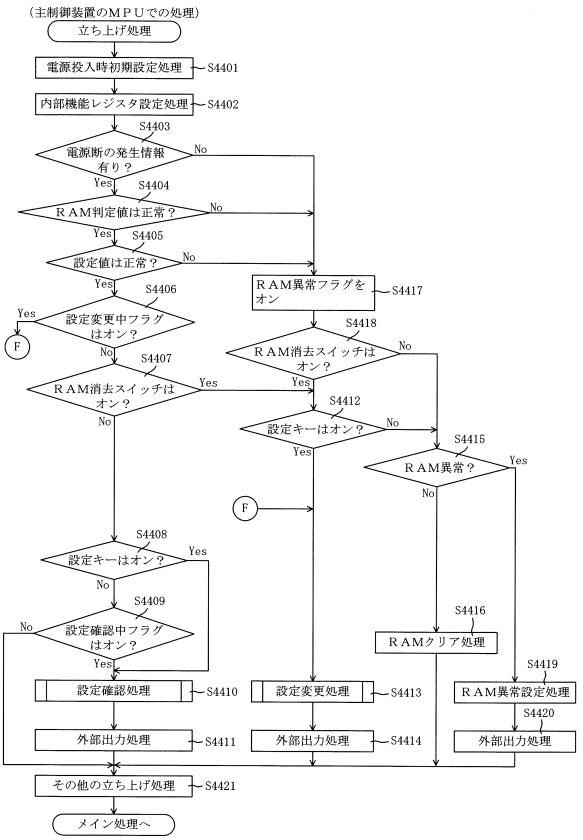
【図４４４】

立ち上げモード	ＲＡＭ消去スイッチ	設定キー
通常	オフ	オフ
ＲＡＭクリア	オン	オフ
設定変更	オン	オン
設定確認	オフ	オン

【図４４５】



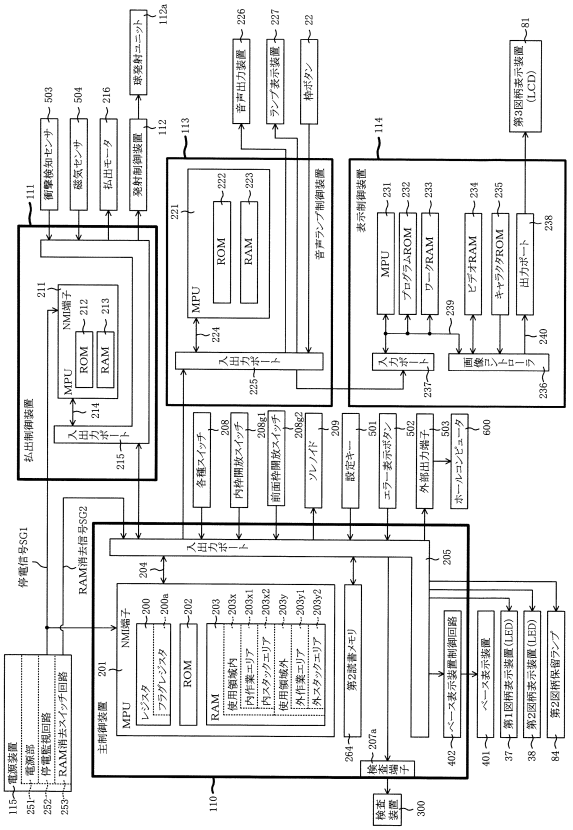
【図４４６】



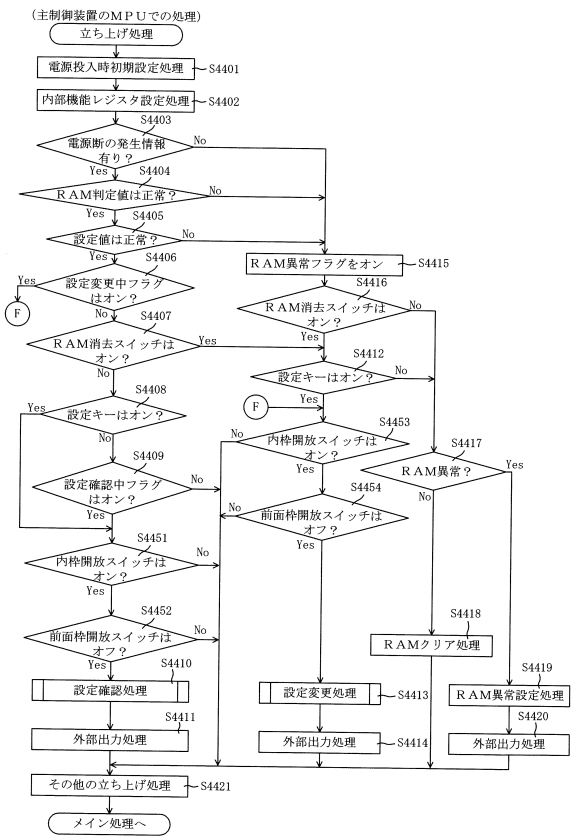
【図４４７】

立ち上げモード	ＲＡＭ消去スイッチ	設定キー	内枠開放スイッチ	前面枠開放スイッチ
通常	オフ	オフ	－	－
ＲＡＭクリア	オン	オフ	－	－
設定変更	オン	オン	オン	オフ
設定確認	オフ	オン	オン	オフ

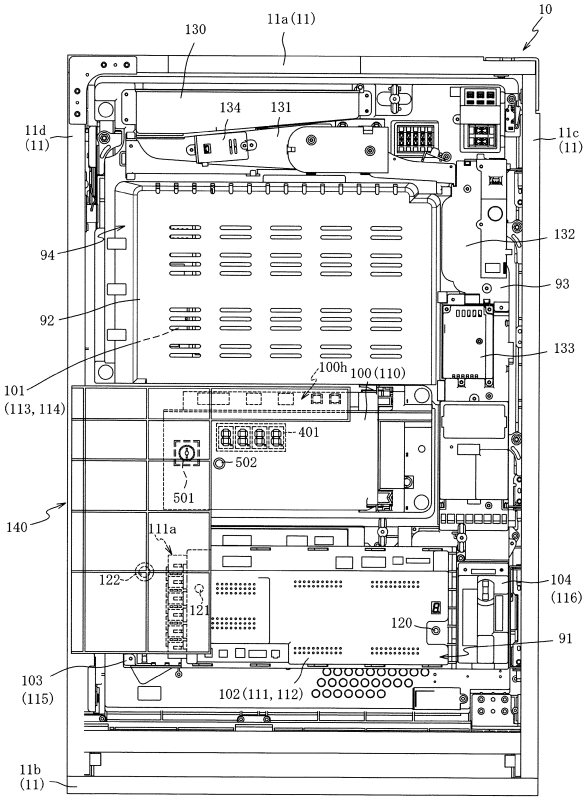
【図４４８】



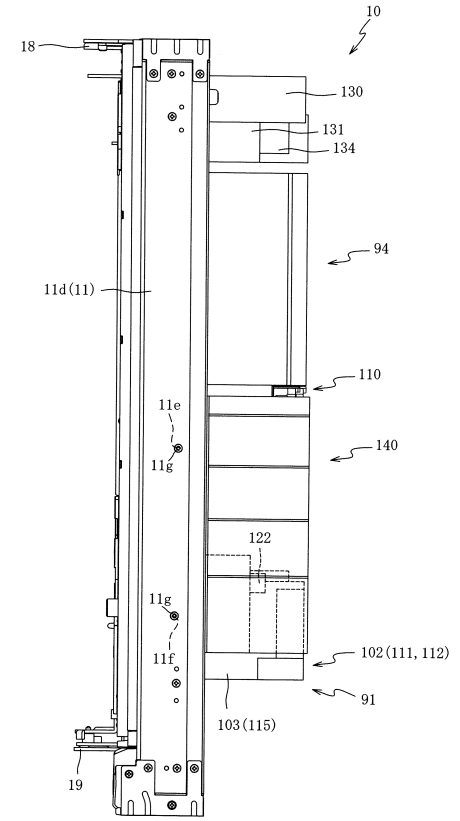
【図４４９】



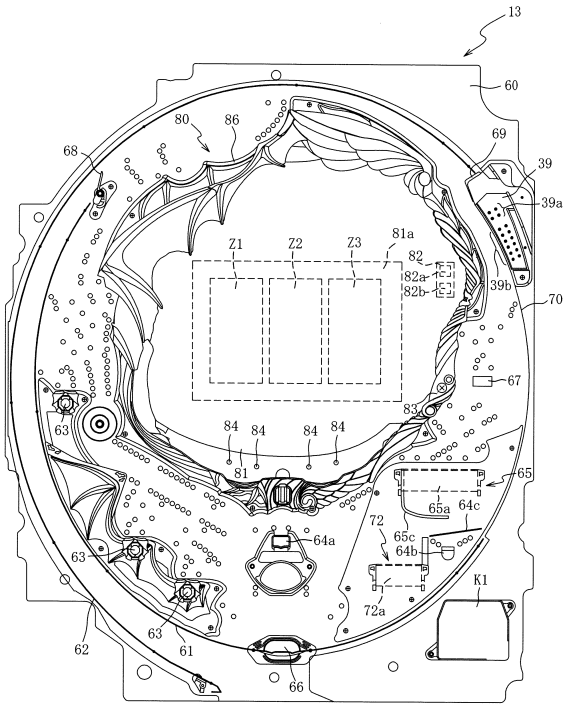
【図４５０】



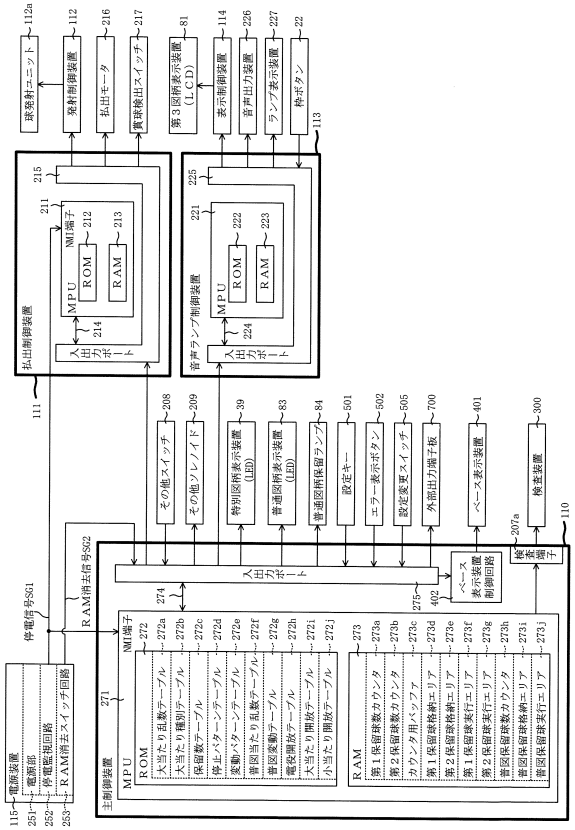
【図４５１】



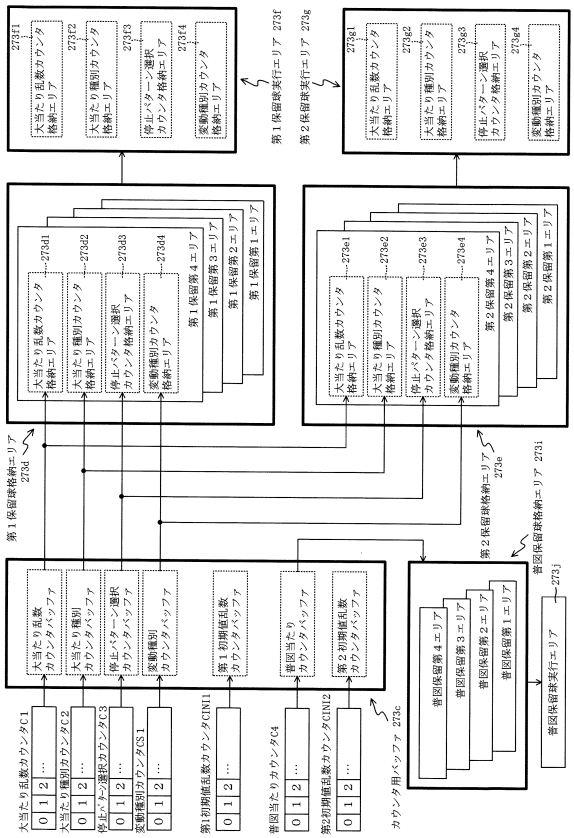
【図４５２】



【図４５３】



【図４５４】



【図４５５】

特図１大当たり乱数テーブル

272a1

設定値	遊技状態	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	50～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	500～599	100個	600～9999	9400個
2	低確	0～51	52個	52～151	100個	152～9999	9848個
	高確	0～519	520個	520～619	100個	620～9999	9380個
3	低確	0～53	54個	54～153	100個	154～9999	9846個
	高確	0～539	540個	540～639	100個	640～9999	9360個
4	低確	0～55	56個	56～155	100個	156～9999	9844個
	高確	0～559	560個	560～659	100個	660～9999	9340個
5	低確	0～57	58個	58～157	100個	158～9999	9842個
	高確	0～579	580個	580～679	100個	680～9999	9320個
6	低確	0～59	60個	60～159	100個	160～9999	9840個
	高確	0～599	600個	600～699	100個	700～9999	9300個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル

272a2

設定値	遊技状態	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	50～9449	9400個	9450～9999	550個
	高確	0～499	500個	500～9899	9400個	9900～9999	100個
2	低確	0～51	52個	52～9451	9400個	9452～9999	548個
	高確	0～519	520個	520～9919	9400個	9920～9999	80個
3	低確	0～53	54個	54～9453	9400個	9454～9999	546個
	高確	0～539	540個	540～9939	9400個	9940～9999	60個
4	低確	0～55	56個	56～9455	9400個	9456～9999	544個
	高確	0～559	560個	560～9959	9400個	9960～9999	40個
5	低確	0～57	58個	58～9457	9400個	9458～9999	542個
	高確	0～579	580個	580～9979	9400個	9980～9999	20個
6	低確	0～59	60個	60～9459	9400個	9460～9999	540個
	高確	0～599	600個	600～9999	9400個	-	0個

（ｂ）

【図４５６】

特図１大当たり種別テーブル

272b1

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0～9	確率変動Ａ	10%	16R	無し
10～59	確率変動Ｂ	50%	6R	次回まで
60～99	時間短縮	40%	6R	50回

（ａ）

特図２大当たり種別テーブル

272b2

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0～29	確率変動Ａ	30%	16R	無し
30～59	確率変動Ｂ	30%	6R	次回まで
60～99	時間短縮	40%	6R	50回

（ｂ）

【図４５７】

保留数テーブル（特図１・特図２共通）

272c

遊技状態	当否		保留球数 1個	2個	3個	4個	5個	6個	7個	8個
通常遊技状態	ハズレ	大当たり 16R	Aテーブル			Bテーブル	Cテーブル			
		大当たり 6R(共通)					Dテーブル			
	小当たり						Eテーブル			
超確率変動状態 確率変動状態 時間短縮状態	ハズレ	大当たり 16R	Aテーブル			Bテーブル				
		大当たり 6R(共通)					Dテーブル			
	小当たり						Eテーブル			

【図４５８】

Aテーブル

272d1

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0～74
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	75～94
E3	スーパーリーチ	95～97
E4	スペシャルリーチ	98，99
E5	超ロング変動	-

（ａ）

Bテーブル

272d2

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	0～74
E2	ノーマルリーチ	75～94
E3	スーパーリーチ	95～97
E4	スペシャルリーチ	98，99
E5	超ロング変動	-

（ｂ）

Cテーブル

272d3

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	-
E1	非リーチ・ショート	-
E2	ノーマルリーチ	-
E3	スーパーリーチ	-
E4	スペシャルリーチ	-
E5	超ロング変動	0～99

（ｃ）

【図４５９】

Dテーブル

272d4

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	0～4
E7	スーパーリーチ	5～39
E8	スペシャルリーチ	40～99
E9	特殊変動	－

（ａ）

Eテーブル

272d5

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	－
E7	スーパーリーチ	－
E8	スペシャルリーチ	－
E9	特殊変動	0～99

（ｂ）

【図４６０】

特図１ハズレ用変動パターンテーブル（共通）

272e1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ（ロング）	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ（ショート）	0～9	5	高速変動（短）のみ
E2	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0～9	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E5	超ロング変動	0～9	600	高速変動（超長）＋低速変動

（ａ）

特図１大当たり・小当たり用変動パターンテーブル（共通）

272e2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E6	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	25	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E7	スーパーリーチ	0～3	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	35	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E8	スペシャルリーチ	0～4	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	45	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～9	45	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図４６１】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル（通常時）

272e3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ（ロング）	0～9	600	高速変動（超長）＋低速変動
E1	非リーチ（ショート）	0～9	595	高速変動（超長）のみ
E2	ノーマルリーチ	0～9	605	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0～9	615	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0～9	625	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E5	超ロング変動	0～9	600	高速変動（超長）＋低速変動

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル（通常時）

272e4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E6	ノーマルリーチ	0～2	605	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	610	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E7	スーパーリーチ	0～3	615	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	620	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E8	スペシャルリーチ	0～4	625	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	630	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～9	630	高速変動（超長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図４６２】

特図２ハズレ用変動パターンテーブル（確変・時短時）

272e5

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ（ロング）	0～9	8	高速変動（超短）＋低速変動
E1	非リーチ（ショート）	0～9	3	高速変動（超短）のみ
E2	ノーマルリーチ	0～9	13	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0～9	23	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0～9	33	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
E5	超ロング変動	－	－	－

（ａ）

特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル（確変・時短時）

272e6

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E6	ノーマルリーチ	0～2	13	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	18	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E7	スーパーリーチ	0～3	23	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	28	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E8	スペシャルリーチ	0～4	33	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	38	高速変動（超短）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～9	3	高速変動（超短）のみ

（ｂ）

【図４６３】

普図当たり乱数テーブル　272f

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
通常遊技状態 超確率変動状態 （普通図柄低確率状態）	50～99
確率変動状態 時間短縮状態 （普通図柄高確率状態）	1～99

（ａ）

普図変動テーブル　272g

遊技状態	変動時間
通常遊技状態 超確率変動状態 （普通図柄低確率状態）	5秒
確率変動状態 時間短縮状態 （普通図柄高確率状態）	0.5秒

（ｂ）

電役開放テーブル　272h

遊技状態	開放回数	開放時間	インターバル時間
通常遊技状態 超確率変動状態 （普通図柄低確率状態）	1回	0.1秒	－
確率変動状態 時間短縮状態 （普通図柄高確率状態）	3回	5秒	1秒

（ｃ）

【図４６４】

272i　大当たり開放テーブル

大当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	移行遊技状態
確率変動Ａ	大入賞口	16回	30秒	10個	15個	特図：高確率 普図：低確率
確率変動Ｂ	大入賞口	6回	30秒	10個	15個	特図：高確率 普図：高確率
時間短縮	大入賞口	6回	30秒	10個	15個	特図：低確率 普図：高確率

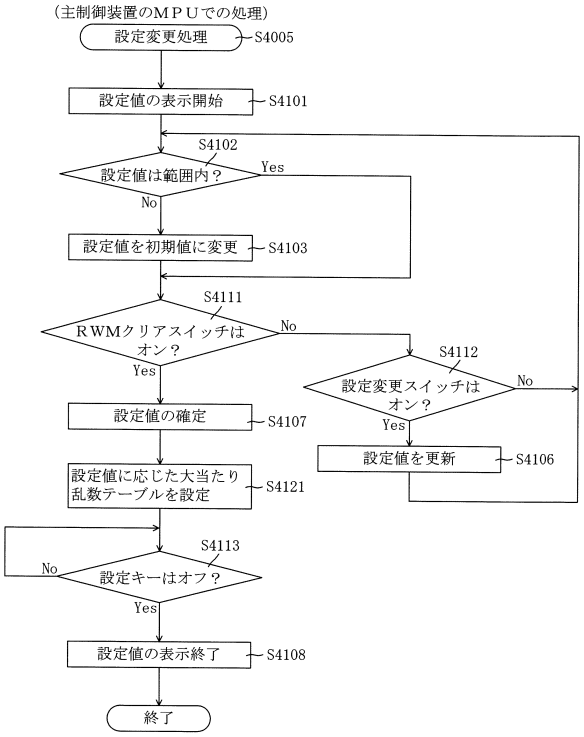
（ａ）

272j　小当たり開放テーブル

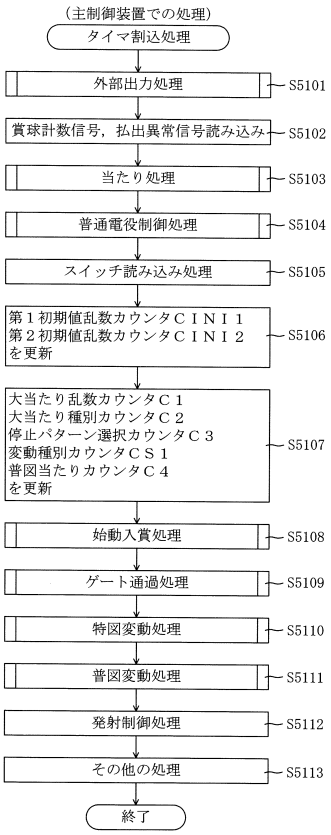
遊技状態	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数	移行遊技状態
通常遊技状態 超確率変動状態 確率変動状態 時間短縮状態	小入賞口	1回	1.8秒	1個	10個	移行無し

（ｂ）

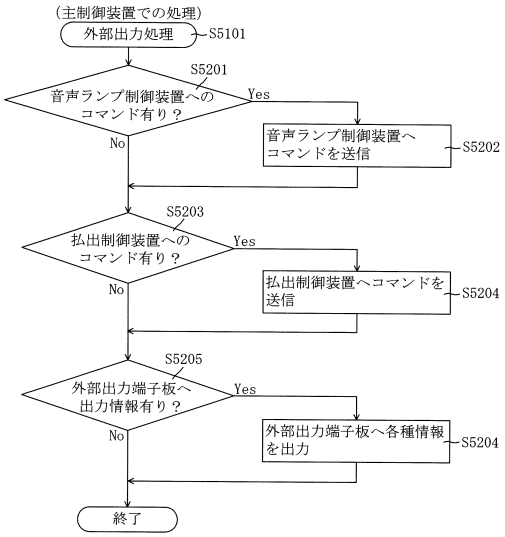
【図４６５】



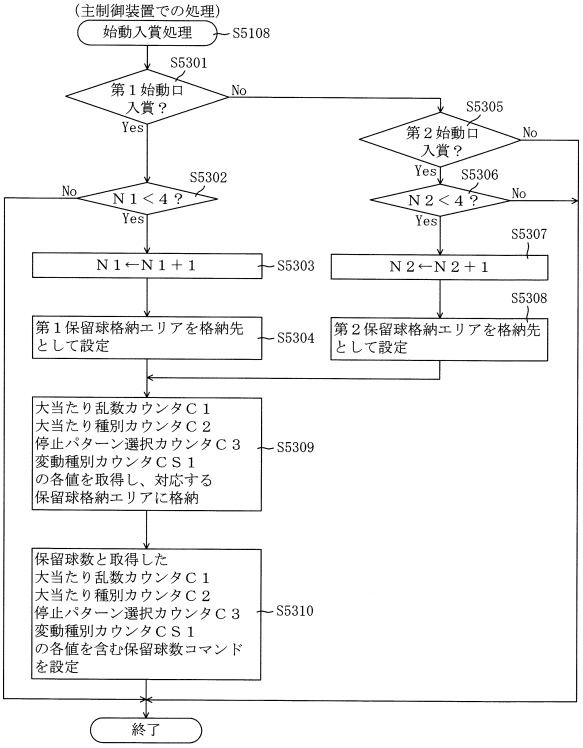
【図４６６】



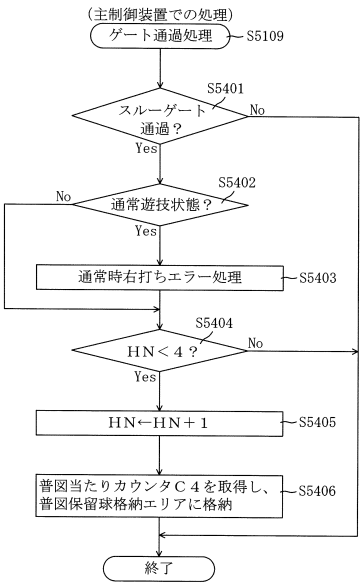
【図４６７】



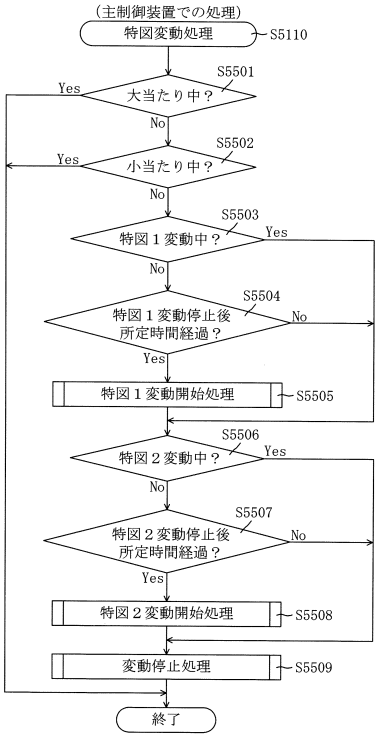
【図４６８】



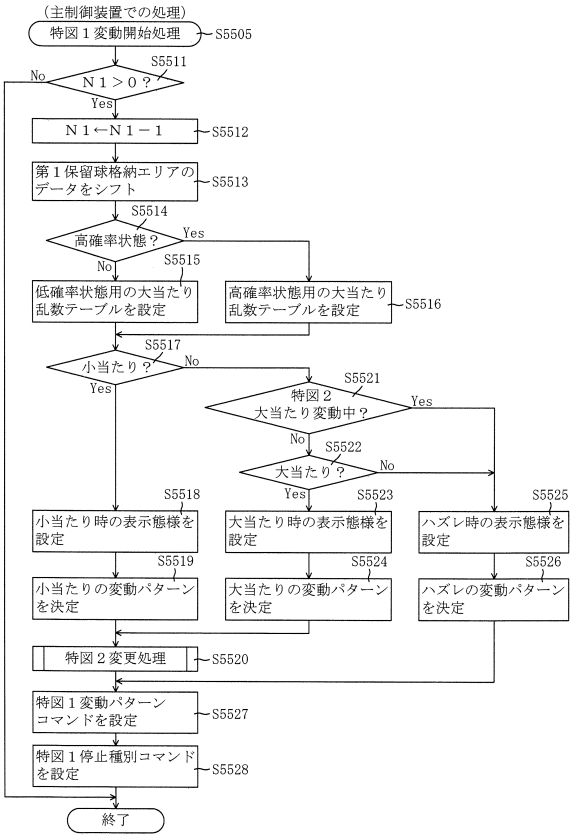
【図４６９】



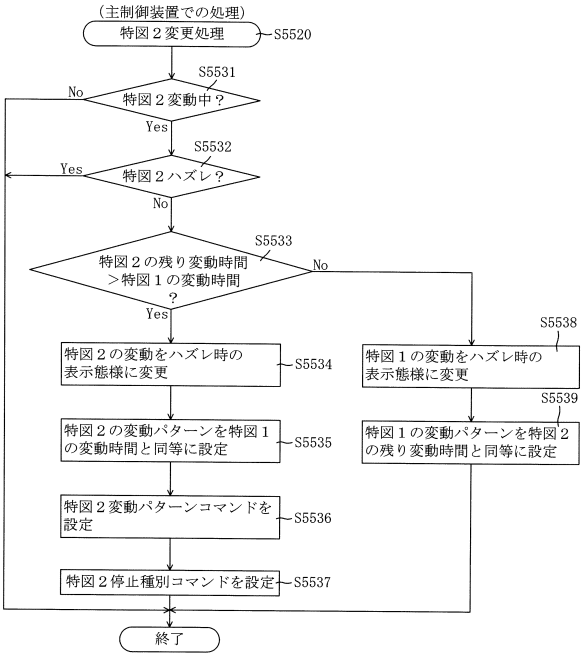
【図４７０】



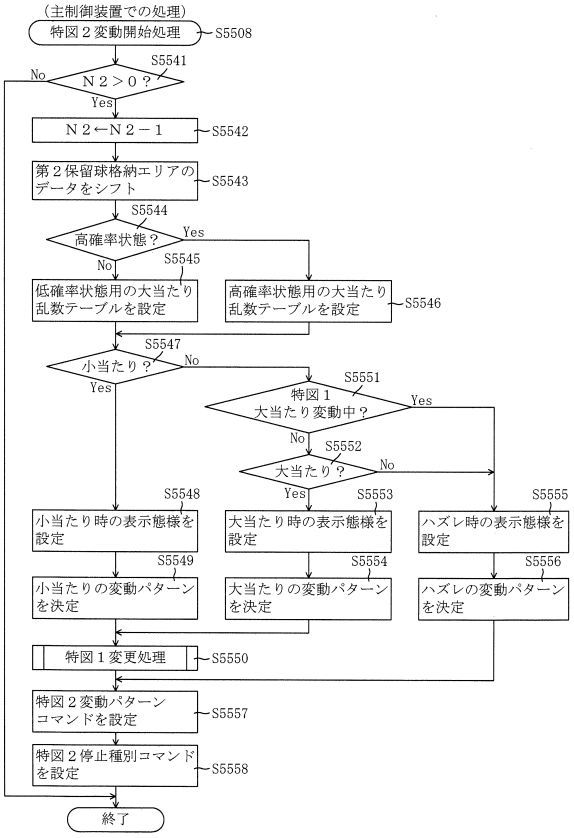
【図４７１】



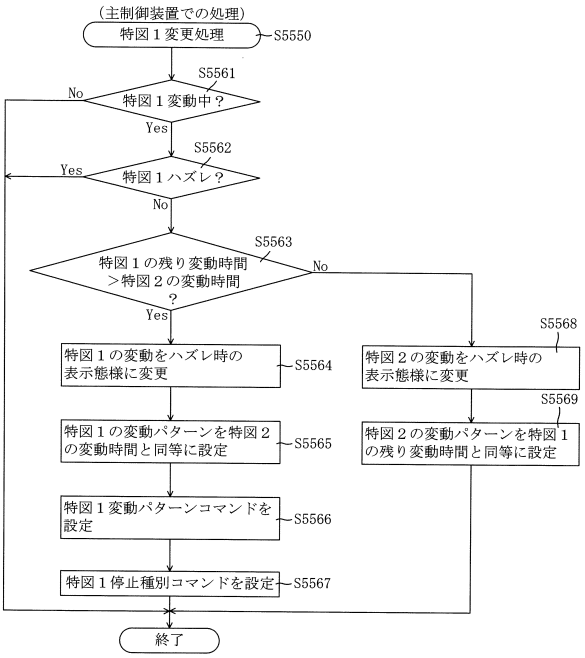
【図４７２】



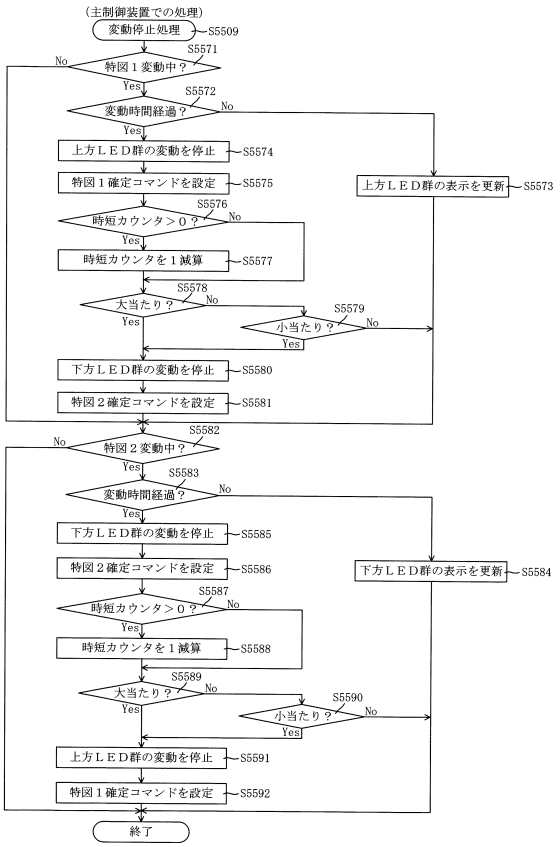
【図４７３】



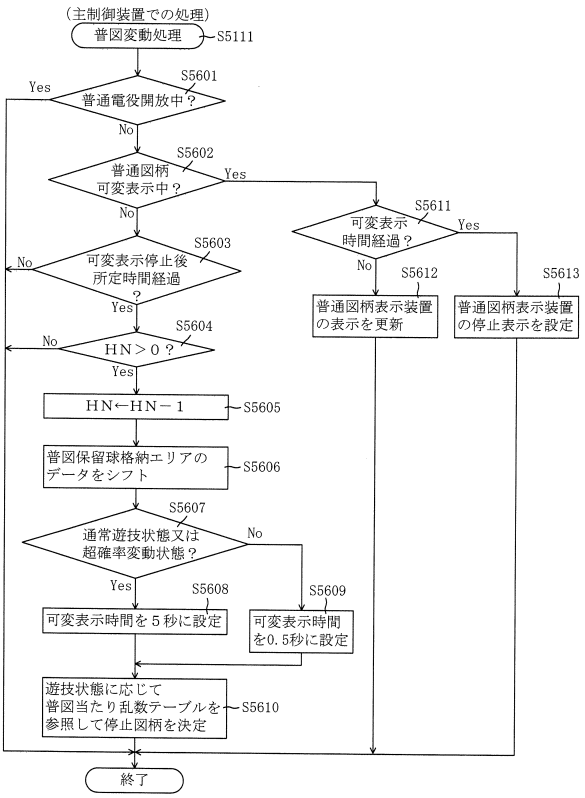
【図４７４】



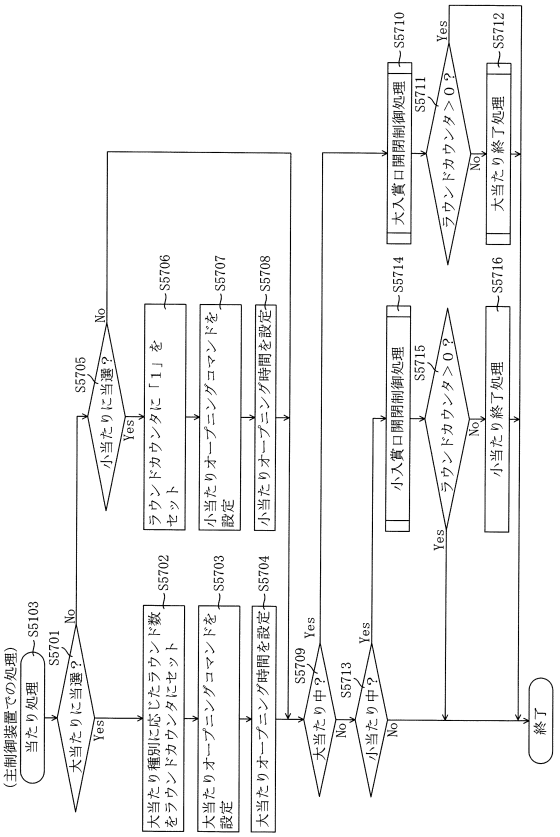
【図４７５】



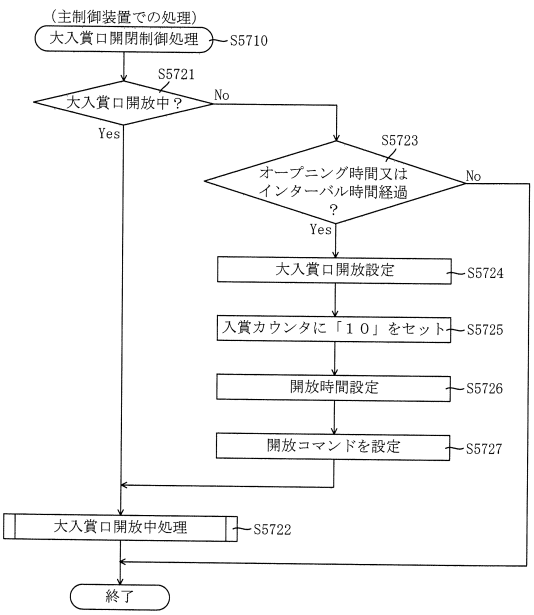
【図４７６】



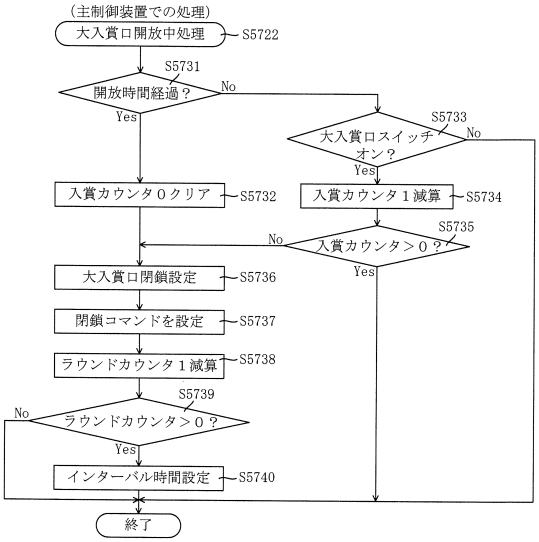
【図４７７】



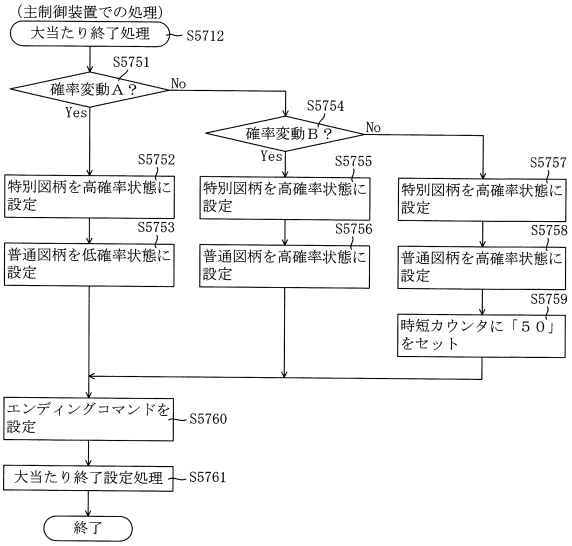
【図４７８】



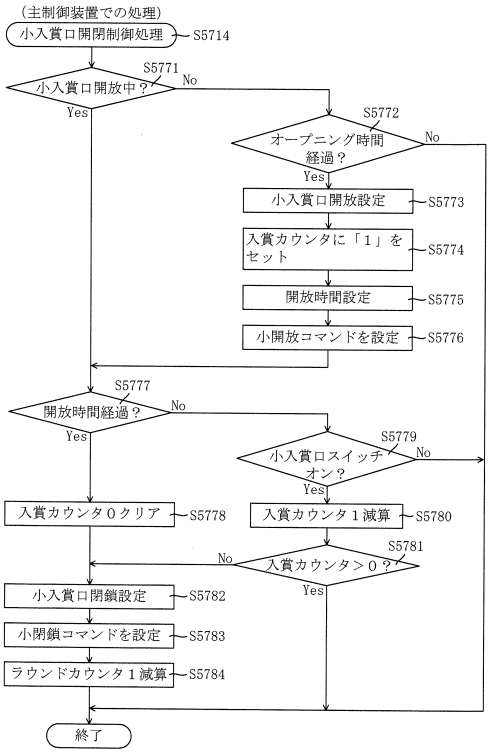
【図４７９】



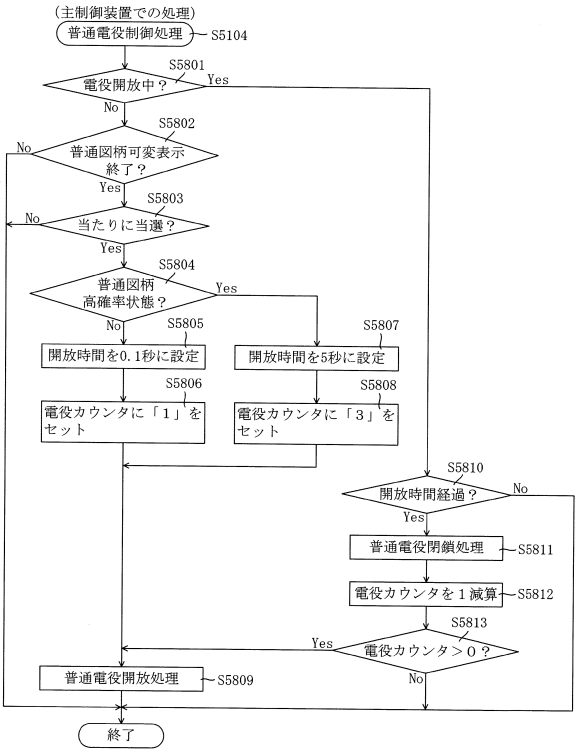
【図４８０】



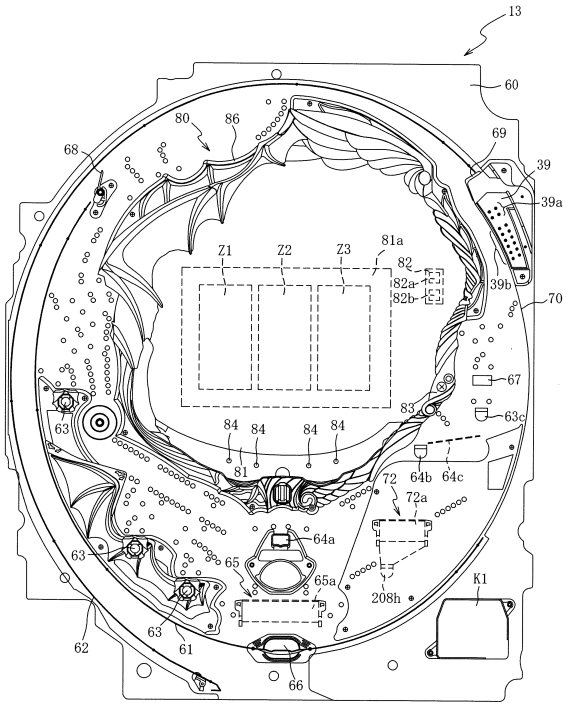
【図４８１】



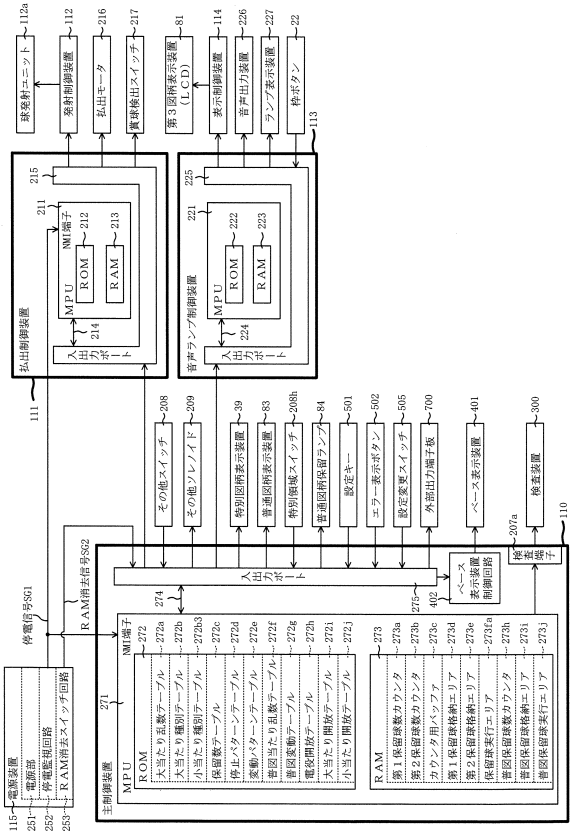
【図４８２】



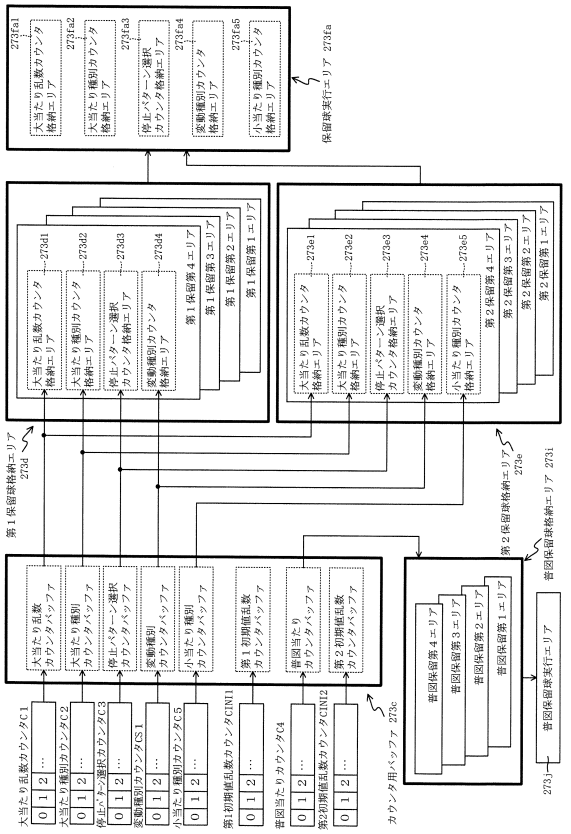
【図４８３】



【図４８４】



【図４８５】



【図４８６】

特図１大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	0～49	50個	-	0個	50～9999	9950個
2	0～51	52個	-	0個	52～9999	9948個
3	0～53	54個	-	0個	54～9999	9946個
4	0～55	56個	-	0個	56～9999	9944個
5	0～57	58個	-	0個	58～9999	9942個
6	0～59	60個	-	0個	60～9999	9940個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル

設定値	大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	0～49	50個	50～1299	1250個	1300～9999	8700個
2	0～51	52個	52～1301	1250個	1302～9999	8698個
3	0～53	54個	54～1303	1250個	1304～9999	8696個
4	0～55	56個	56～1305	1250個	1306～9999	8694個
5	0～57	58個	58～1307	1250個	1308～9999	8692個
6	0～59	60個	60～1309	1250個	1310～9999	8690個

（ｂ）

【図４８７】

272b1

特図１大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0～98	4R大当たり	99%	4R	特図2：1回 合計：10回
99	16R大当たり	1%	16R	特図2：7回 合計：100回

（ａ）

272b2

特図２大当たり種別テーブル

大当たり種別カウンタC2	大当たり種別	割合	ラウンド数	時短回数
0～29	4R大当たり	30%	4R	特図2：7回 合計：100回
30～59	8R大当たり	30%	8R	特図2：7回 合計：100回
60～99	16R大当たり	40%	16R	特図2：7回 合計：100回

（ｂ）

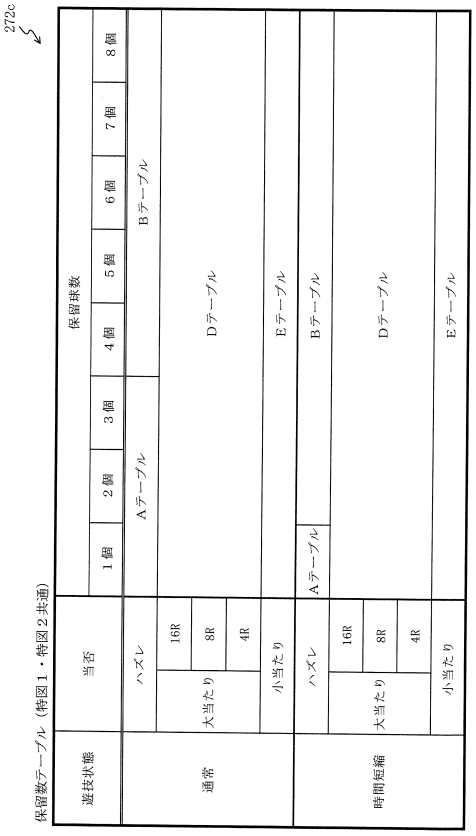
272b3

特図２小当たり種別テーブル（大当たりはV入賞で発動）

小当たり種別カウンタC5	小当たり種別	割合	小入賞口ラウンド数	大入賞口ラウンド数	時短回数
0～29	4R大当たり対応小当たり	30%	1R	4R	特図2：7回 合計：100回
30～59	8R大当たり対応小当たり	30%	1R	8R	特図2：7回 合計：100回
60～99	16R大当たり対応小当たり	40%	1R	16R	特図2：7回 合計：100回

（ｃ）

【図４８８】



【図４８９】

272d1

Aテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	0～74
E1	非リーチ・ショート	－
E2	ノーマルリーチ	75～94
E3	スーパーリーチ	95～97
E4	スペシャルリーチ	98，99

（ａ）

272d2

Bテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E0	非リーチ・ロング	－
E1	非リーチ・ショート	0～74
E2	ノーマルリーチ	75～94
E3	スーパーリーチ	95～97
E4	スペシャルリーチ	98，99

（ｂ）

【図４９０】

272d4

Dテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	0～4
E7	スーパーリーチ	5～39
E8	スペシャルリーチ	40～99
E9	特殊変動	－

（ａ）

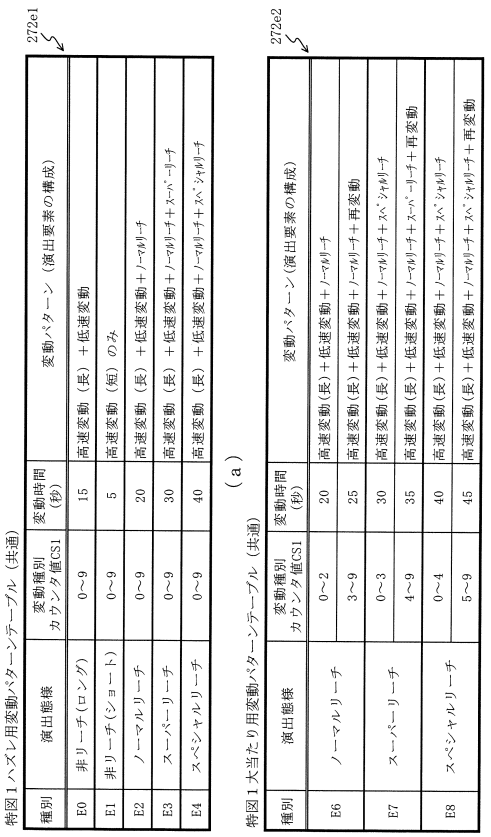
272d5

Eテーブル

種別	演出態様	停止パターン選択カウンタC3
E6	ノーマルリーチ	－
E7	スーパーリーチ	－
E8	スペシャルリーチ	－
E9	特殊変動	0～99

（ｂ）

【図４９１】



特図１ハズレ用変動パターンテーブル（共通）

272e1

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ（ロング）	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ（ショート）	0～9	5	高速変動（短）のみ
E2	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0～9	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

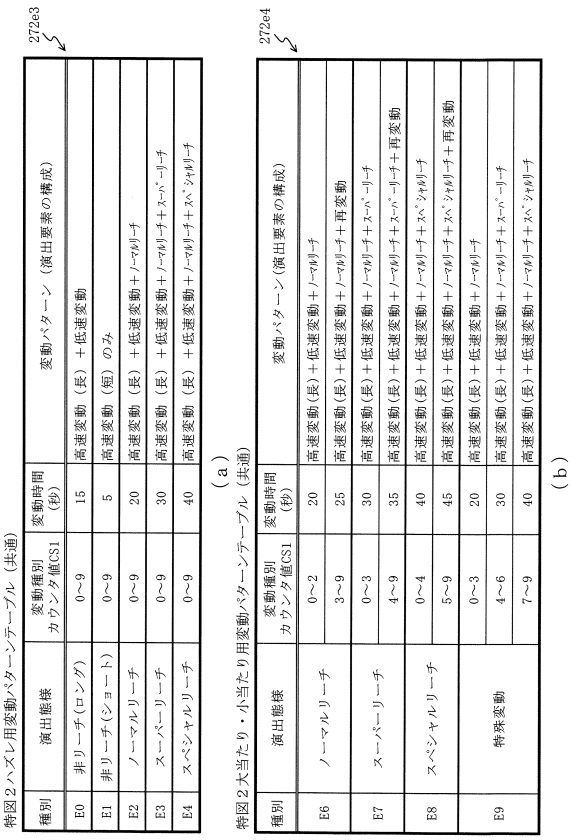
特図１大当たり用変動パターンテーブル（共通）

272e2

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E6	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	25	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E7	スーパーリーチ	0～3	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	35	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E8	スペシャルリーチ	0～4	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	45	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動

（ｂ）

【図４９２】



特図２ハズレ用変動パターンテーブル（共通）

272e3

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E0	非リーチ（ロング）	0～9	15	高速変動（長）＋低速変動
E1	非リーチ（ショート）	0～9	5	高速変動（短）のみ
E2	ノーマルリーチ	0～9	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
E3	スーパーリーチ	0～9	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
E4	スペシャルリーチ	0～9	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ａ）

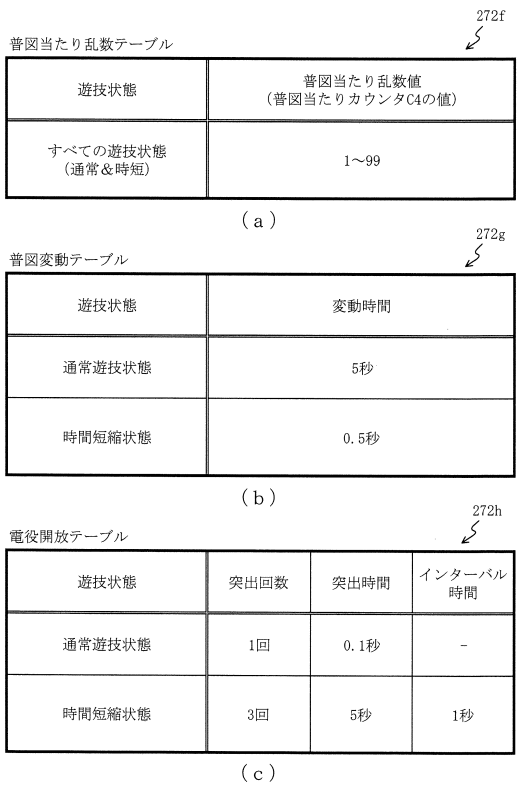
特図２大当たり・小当たり用変動パターンテーブル（共通）

272e4

種別	演出態様	変動種別カウンタ値CS1	変動時間（秒）	変動パターン（演出要素の構成）
E6	ノーマルリーチ	0～2	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		3～9	25	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋再変動
E7	スーパーリーチ	0～3	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		4～9	35	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ＋再変動
E8	スペシャルリーチ	0～4	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ
		5～9	45	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ＋再変動
E9	特殊変動	0～3	20	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ
		4～6	30	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スーパーリーチ
		7～9	40	高速変動（長）＋低速変動＋ノーマルリーチ＋スペシャルリーチ

（ｂ）

【図４９３】



普図当たり乱数テーブル

272f

遊技状態	普図当たり乱数値（普図当たりカウンタC4の値）
すべての遊技状態（通常＆時短）	1～99

（ａ）

普図変動テーブル

272g

遊技状態	変動時間
通常遊技状態	5秒
時間短縮状態	0.5秒

（ｂ）

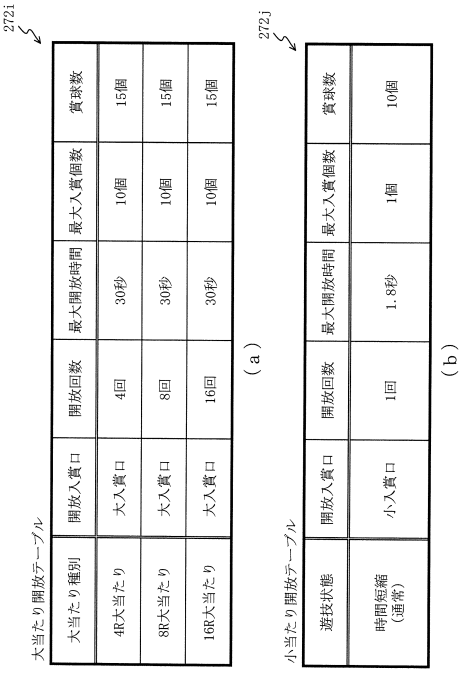
電役開放テーブル

272h

遊技状態	突出回数	突出時間	インターバル時間
通常遊技状態	1回	0.1秒	-
時間短縮状態	3回	5秒	1秒

（ｃ）

【図４９４】



大当たり開放テーブル

2721

大当たり種別	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
4R大当たり	大入賞口	4回	30秒	10個	15個
8R大当たり	大入賞口	8回	30秒	10個	15個
16R大当たり	大入賞口	16回	30秒	10個	15個

（ａ）

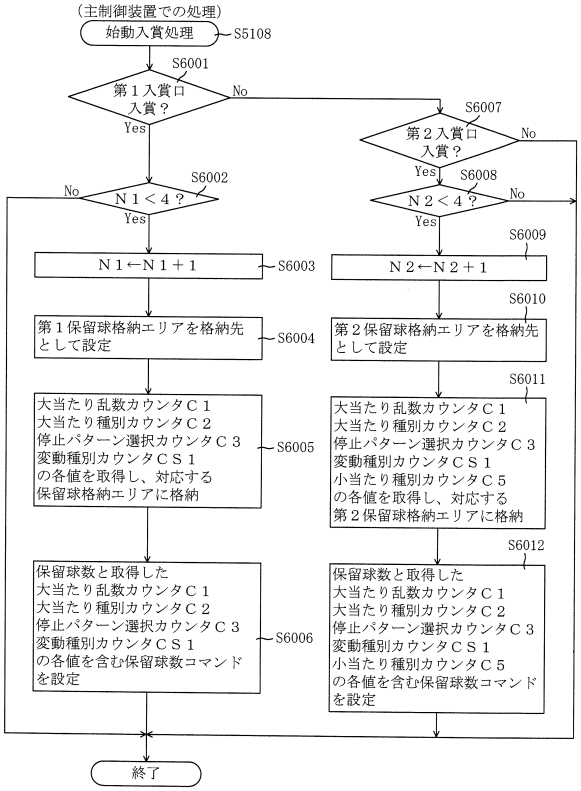
小当たり開放テーブル

272j

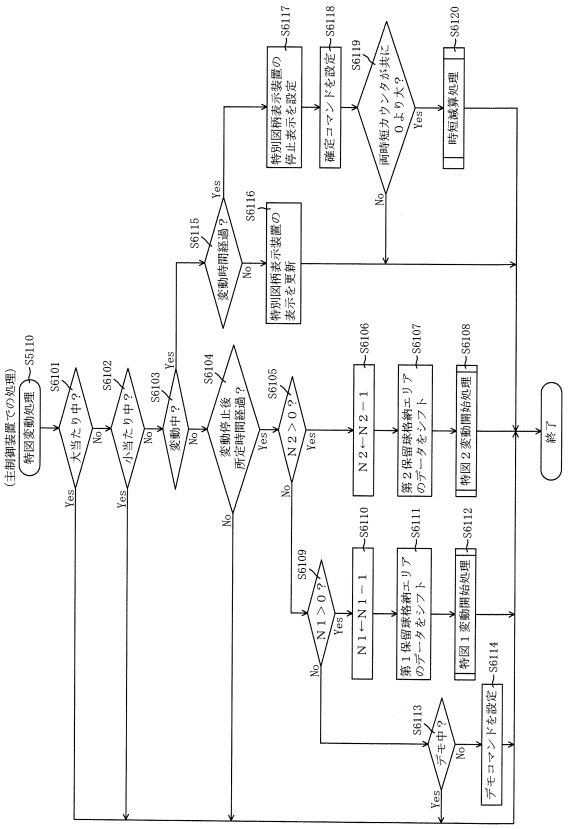
遊技状態	開放入賞口	開放回数	最大開放時間	最大入賞個数	賞球数
時間短縮（通常）	小入賞口	1回	1.8秒	1個	10個

（ｂ）

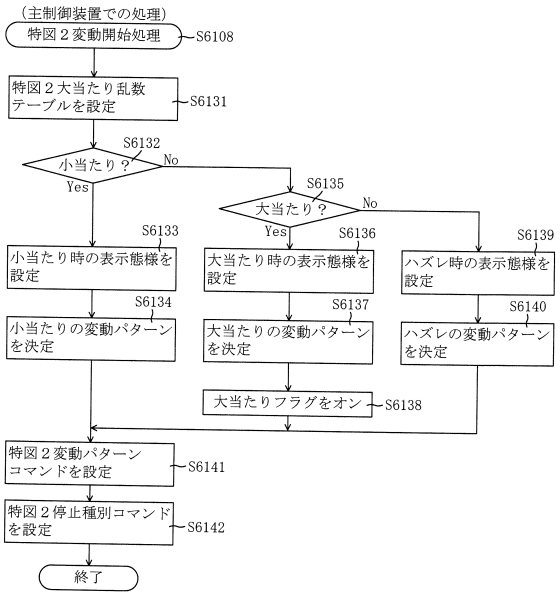
【図４９５】



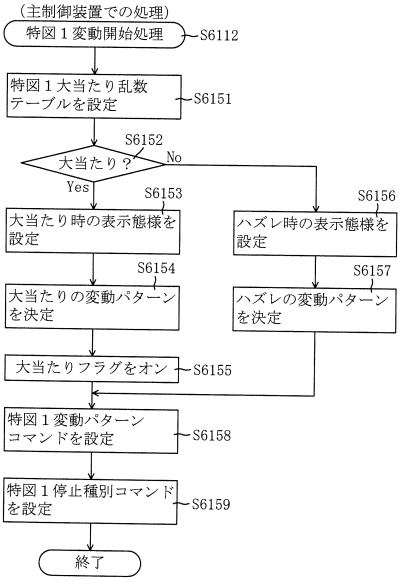
【図４９６】



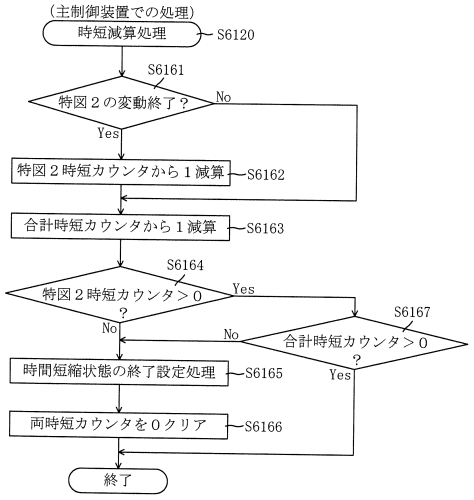
【図４９７】



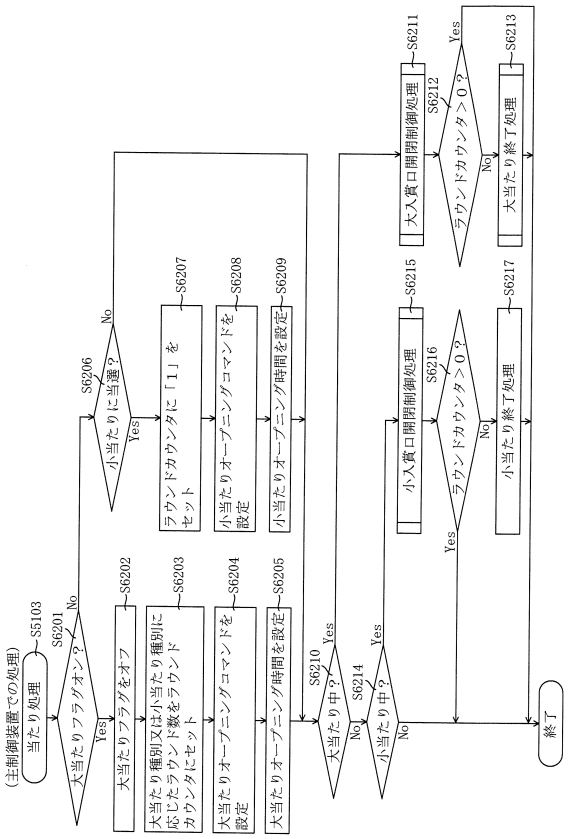
【図４９８】



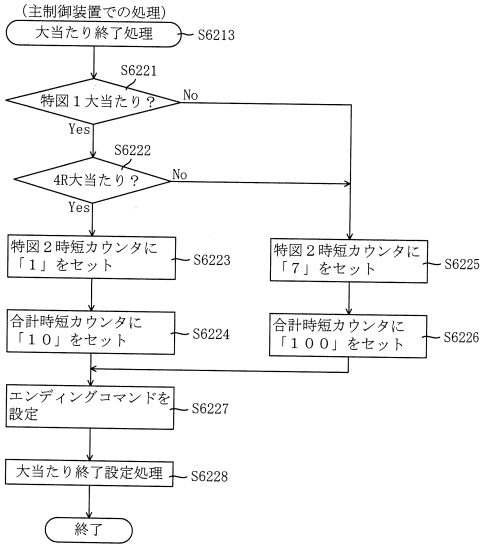
【図４９９】



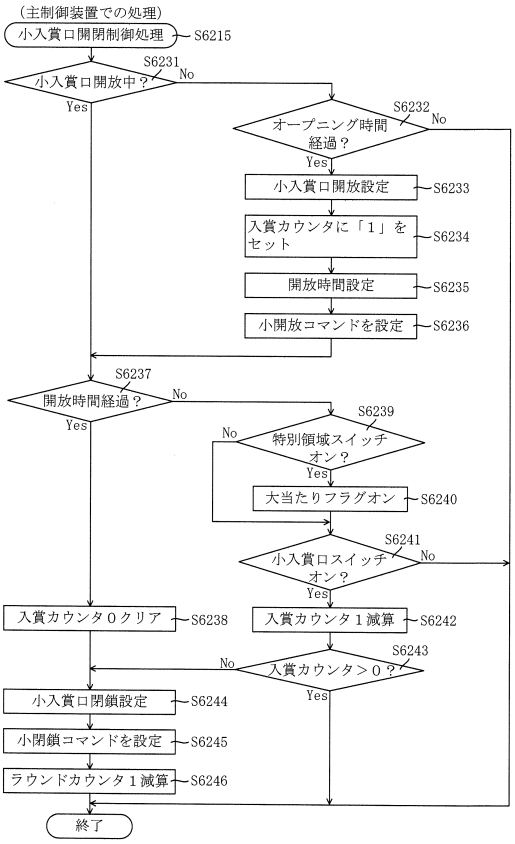
【図５００】



【図５０１】



【図５０２】



【図５０３】

特図１大当たり乱数テーブル

272a1

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	0～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	0～499	500個	500～9999	9500個
2	低確	0～49	50個	0～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	0～499	500個	500～9999	9500個
3	低確	0～49	50個	0～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	0～499	500個	500～9999	9500個
4	低確	0～49	50個	0～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	0～499	500個	500～9999	9500個
5	低確	0～49	50個	0～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	0～499	500個	500～9999	9500個
6	低確	0～49	50個	0～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	0～499	500個	500～9999	9500個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル

272a2

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	0～9449	9400個	9450～9999	550個
	高確	0～499	500個	0～9899	9400個	9900～9999	100個
2	低確	0～49	50個	0～9451	9402個	9452～9999	548個
	高確	0～499	500個	0～9919	9420個	9920～9999	80個
3	低確	0～49	50個	0～9453	9404個	9454～9999	546個
	高確	0～499	500個	0～9939	9440個	9940～9999	60個
4	低確	0～49	50個	0～9455	9406個	9456～9999	544個
	高確	0～499	500個	0～9959	9460個	9960～9999	40個
5	低確	0～49	50個	0～9457	9408個	9458～9999	542個
	高確	0～499	500個	0～9979	9480個	9980～9999	20個
6	低確	0～49	50個	0～9459	9410個	9460～9999	540個
	高確	0～499	500個	0～9999	9600個	-	0個

（ｂ）

【図５０４】

特図１大当たり乱数テーブル

272a1

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	0～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	0～599	100個	600～9999	9400個
2	低確	0～50	51個	0～151	101個	152～9999	9848個
	高確	0～509	510個	0～619	110個	620～9999	9380個
3	低確	0～51	52個	0～153	102個	154～9999	9846個
	高確	0～519	520個	0～639	120個	640～9999	9360個
4	低確	0～52	53個	0～155	103個	156～9999	9844個
	高確	0～529	530個	0～659	130個	660～9999	9340個
5	低確	0～53	54個	0～157	104個	158～9999	9842個
	高確	0～539	540個	0～679	140個	680～9999	9320個
6	低確	0～54	55個	0～159	105個	160～9999	9840個
	高確	0～549	550個	0～699	150個	700～9999	9300個

（ａ）

特図２大当たり乱数テーブル

272a2

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	0～9449	9400個	9450～9999	550個
	高確	0～499	500個	0～9899	9400個	9900～9999	100個
2	低確	0～50	51個	0～9451	9401個	9452～9999	548個
	高確	0～509	510個	0～9919	9410個	9920～9999	80個
3	低確	0～51	52個	0～9453	9402個	9454～9999	546個
	高確	0～519	520個	0～9939	9420個	9940～9999	60個
4	低確	0～52	53個	0～9455	9403個	9456～9999	544個
	高確	0～529	530個	0～9959	9430個	9960～9999	40個
5	低確	0～53	54個	0～9457	9404個	9458～9999	542個
	高確	0～539	540個	0～9979	9440個	9980～9999	20個
6	低確	0～54	55個	0～9459	9405個	9460～9999	540個
	高確	0～549	550個	0～9999	9450個	-	0個

（ｂ）

【図５０５】

特図１大当たり乱数テーブル

272a1

設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	50～149	100個	150～9999	9850個
	高確	0～499	500個	500～599	100個	600～9999	9400個
2	低確	0～54	55個	155～9999	9845個		
	高確	0～549	550個	550～649	100個	650～9999	9350個
3	低確	0～59	60個	60～159	100個	160～9999	9840個
	高確	0～599	600個	600～699	100個	700～9999	9300個
4	低確	0～64	65個	65～164	100個	165～9999	9835個
	高確	0～649	650個	650～749	100個	750～9999	9250個
5	低確	0～69	70個	70～169	100個	170～9999	9830個
	高確	0～699	700個	700～799	100個	800～9999	9200個
6	低確	0～74	75個	75～174	100個	175～9999	9825個
	高確	0～749	750個	750～849	100個	850～9999	9150個

（ａ）

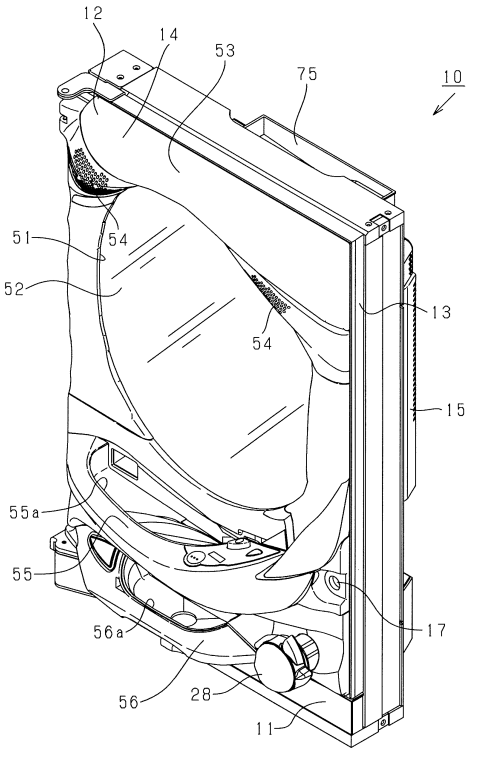
特図２大当たり乱数テーブル

272a2

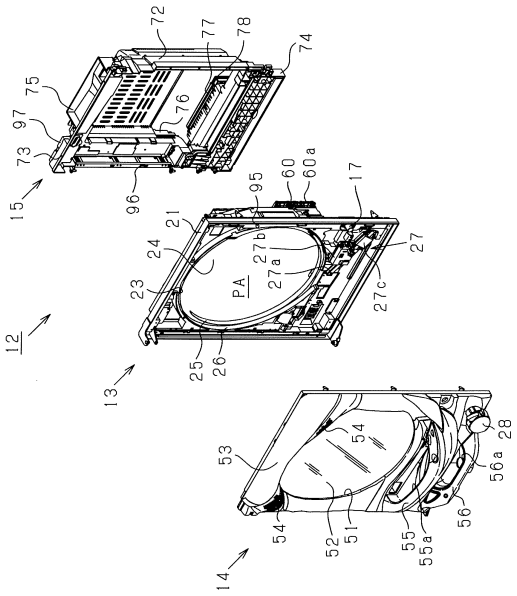
設定値	遊技状態	大当たり乱数カウンタの値（0～9999） 大当たり 乱数値	大当たり 個数	小当たり 乱数値	小当たり 個数	ハズレ 乱数値	ハズレ 個数
1	低確	0～49	50個	50～9449	9400個	9450～9999	550個
	高確	0～499	500個	0～9899	9400個	9900～9999	100個
2	低確	0～54	55個	55～9454	9400個	9455～9999	545個
	高確	0～549	550個	550～9949	9400個	9950～9999	50個
3	低確	0～59	60個	60～9459	9400個	9460～9999	540個
	高確	0～599	600個	600～9999	9400個	-	0個
4	低確	0～64	65個	65～9464	9400個	9465～9999	535個
	高確	0～649	650個	650～9999	9350個	-	0個
5	低確	0～69	70個	70～9469	9400個	9470～9999	530個
	高確	0～699	700個	700～9999	9300個	-	0個
6	低確	0～74	75個	75～9474	9400個	9475～9999	525個
	高確	0～749	750個	750～9999	9250個	-	0個

（ｂ）

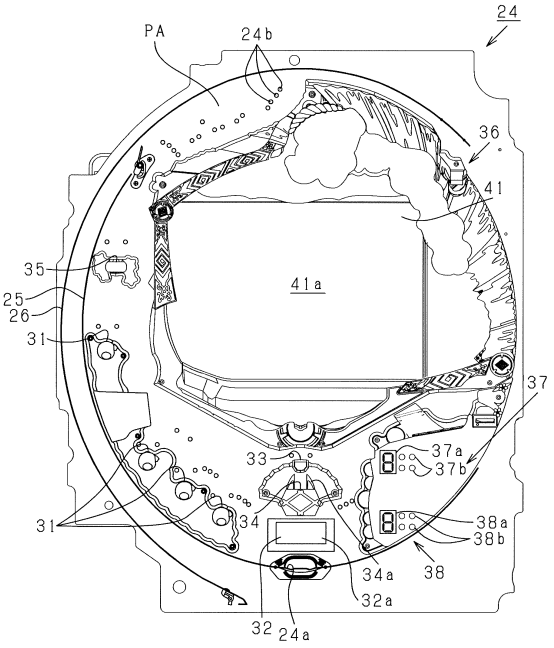
【図５０６】



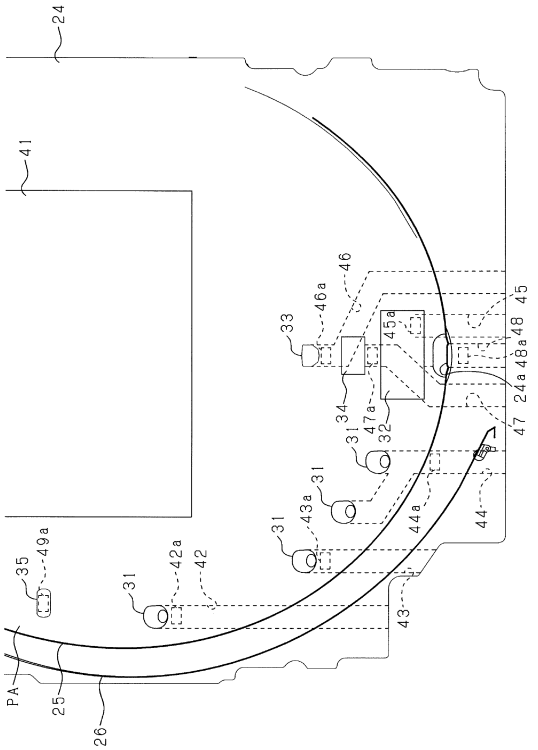
【図５０７】



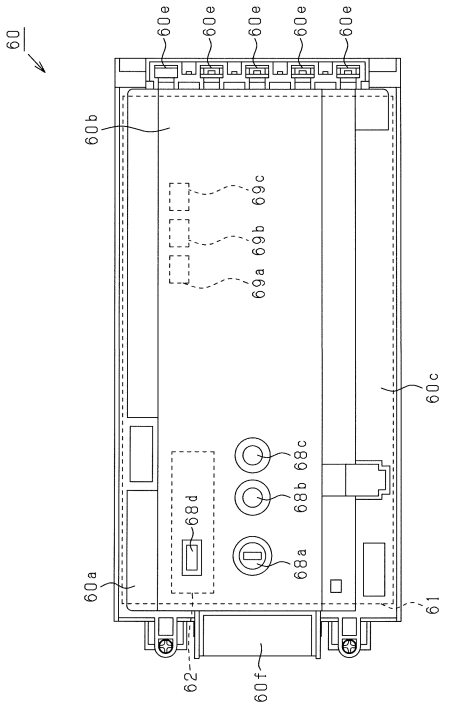
【図５０８】



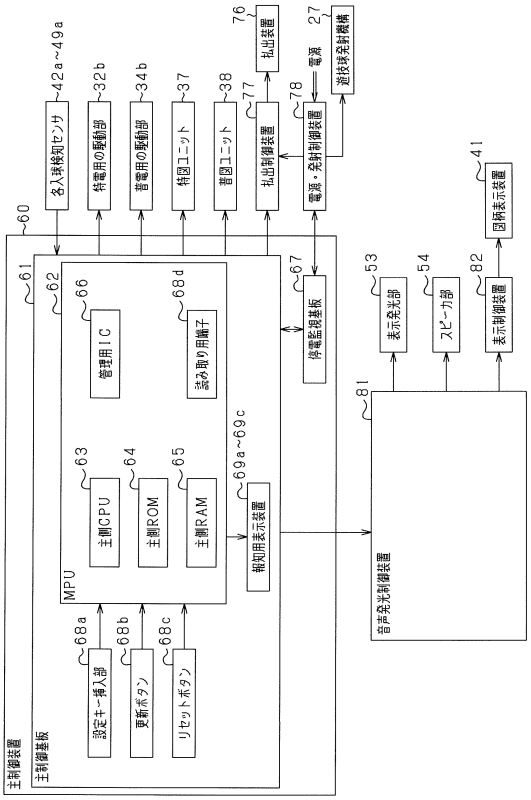
【図５０９】



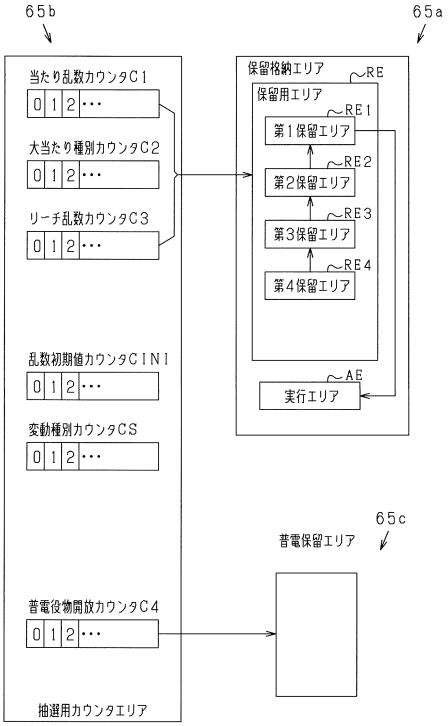
【図５１０】



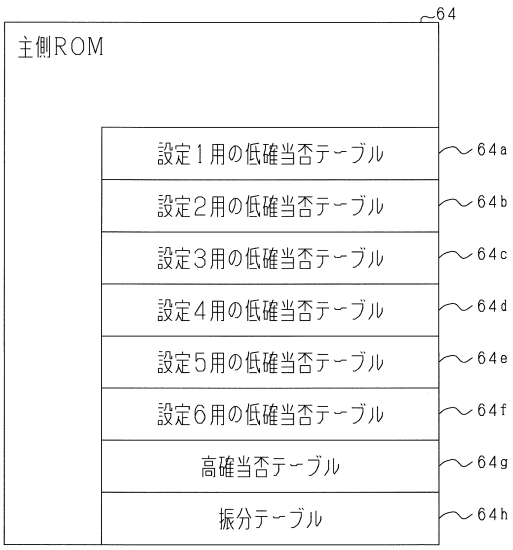
【図５１１】



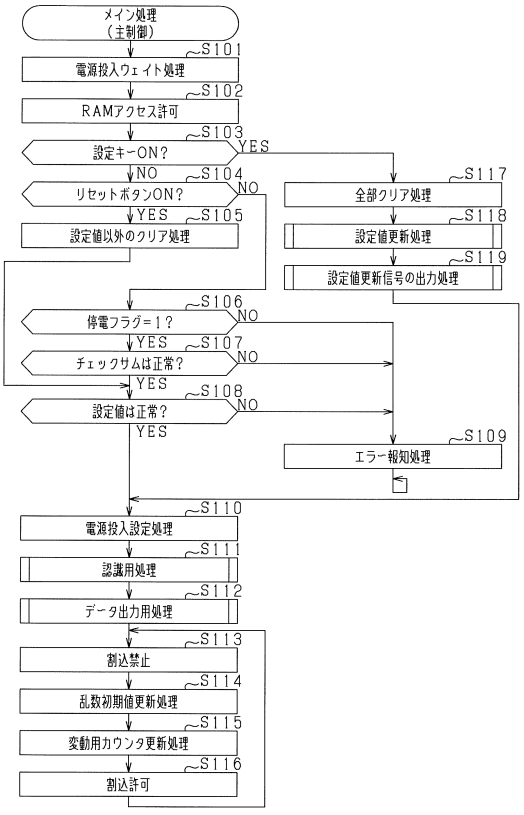
【図５１２】



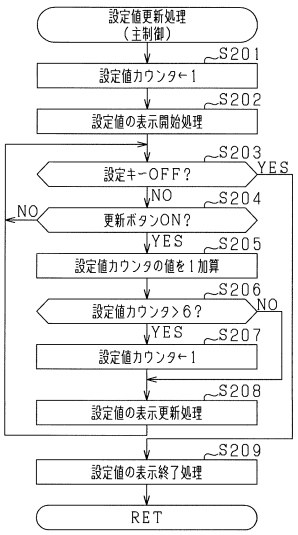
【図５１３】



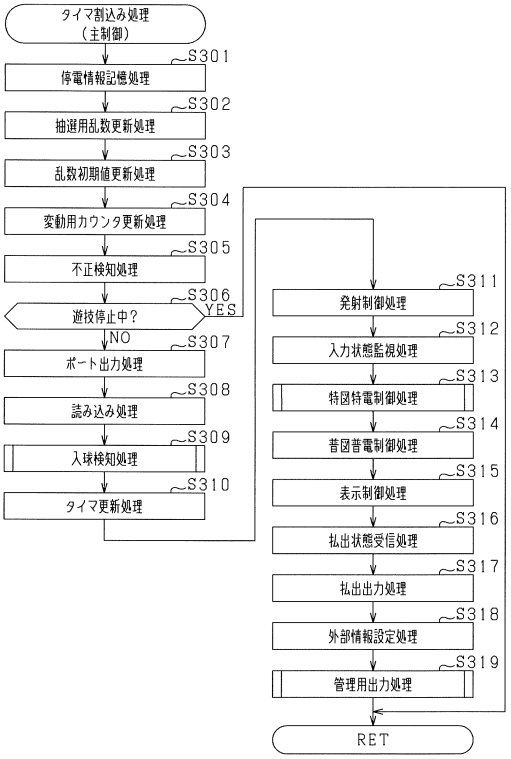
【図５１４】



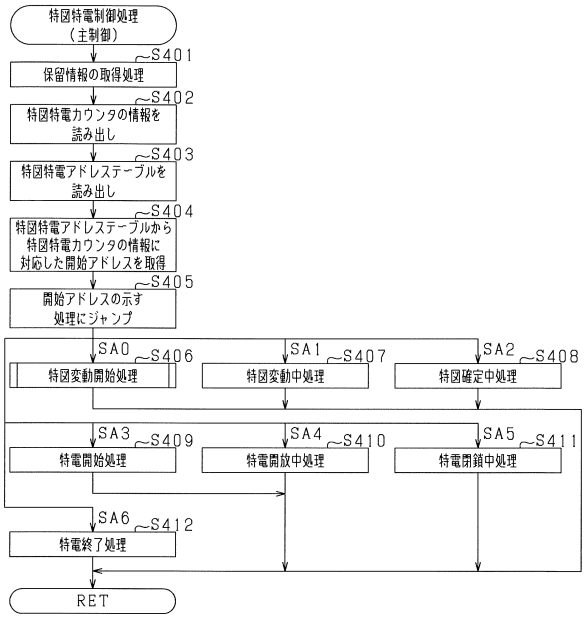
【図５１５】



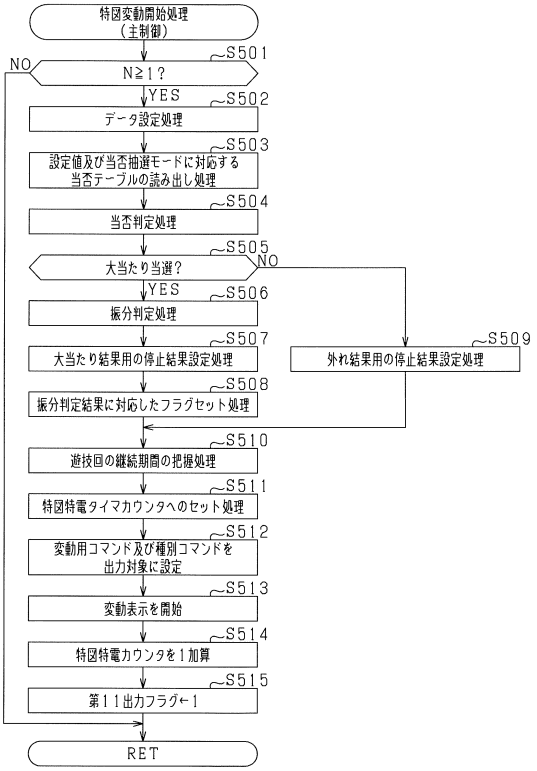
【図５１６】



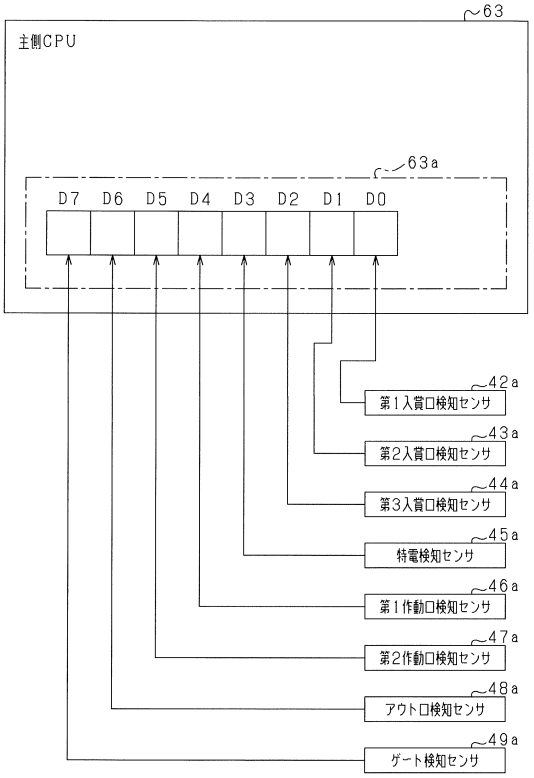
【図５１７】



【図５１８】



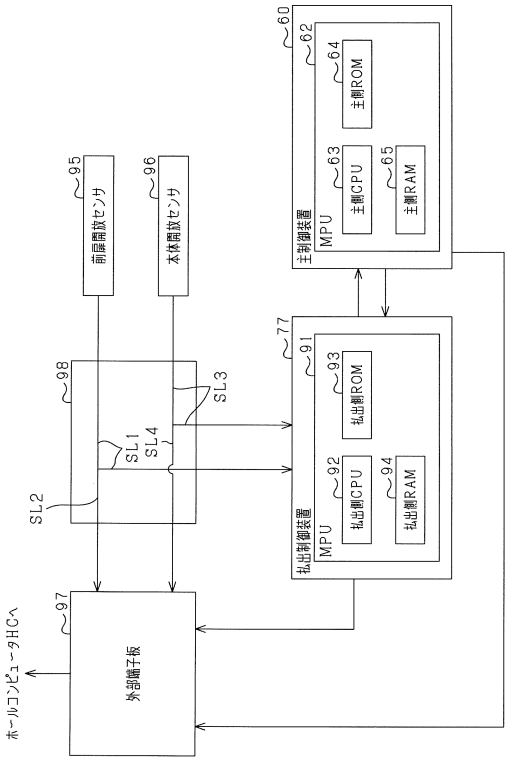
【図５１９】



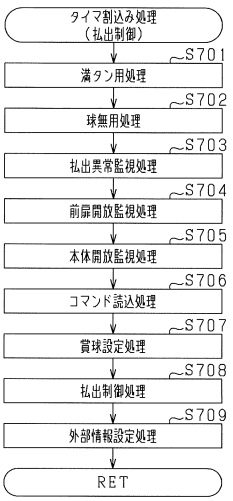
【図５２０】



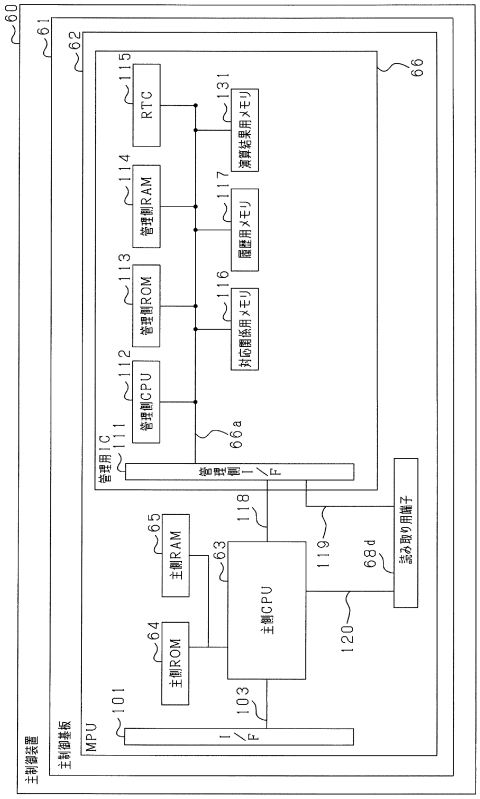
【図５２１】



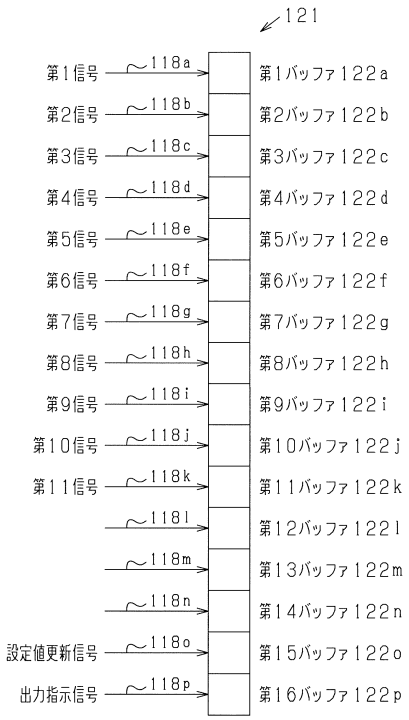
【図５２２】



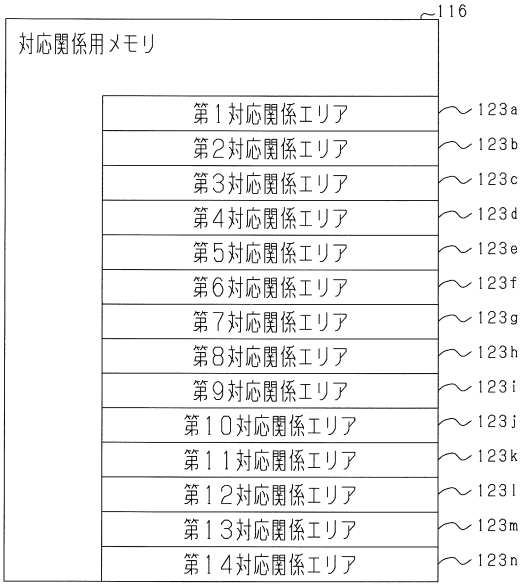
【図５２３】



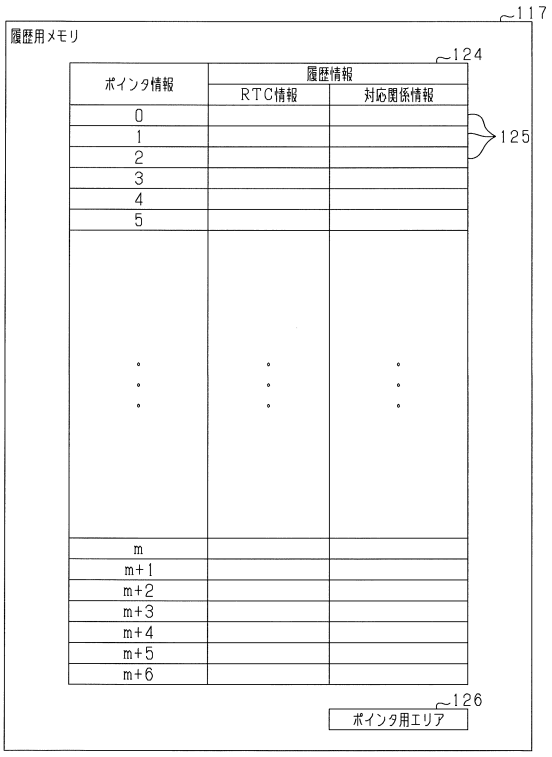
【図５２４】



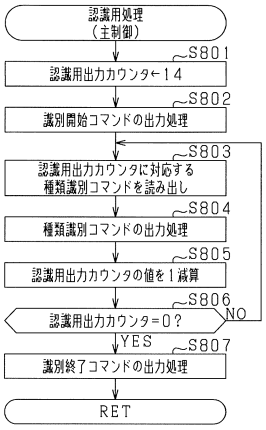
【図５２５】



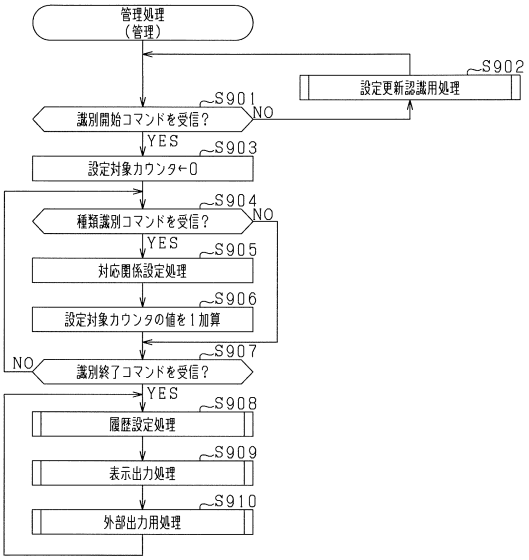
【図５２６】



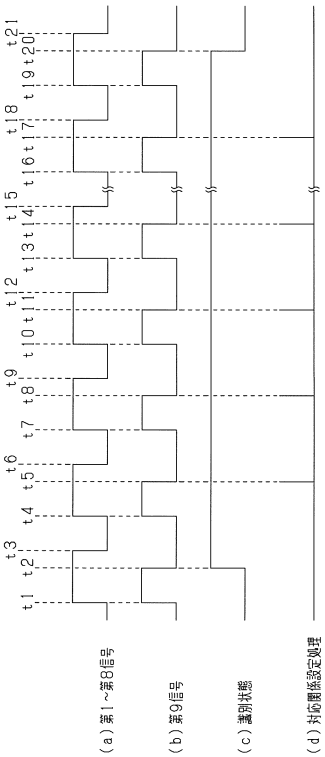
【図５２７】



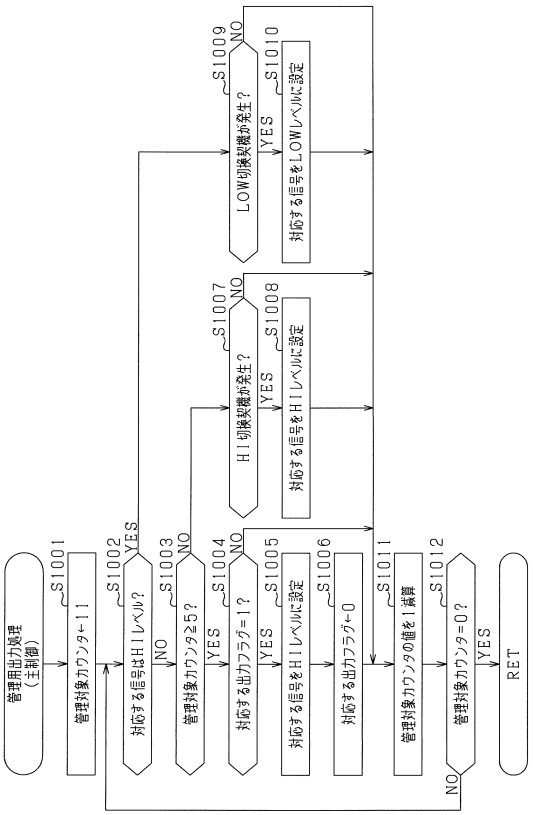
【図５２８】



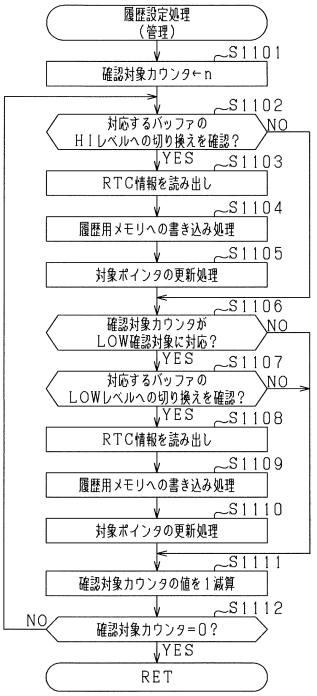
【図５２９】



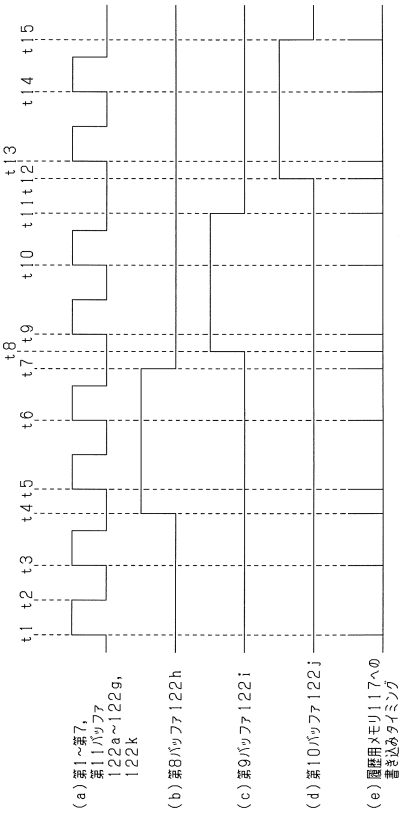
【図５３０】



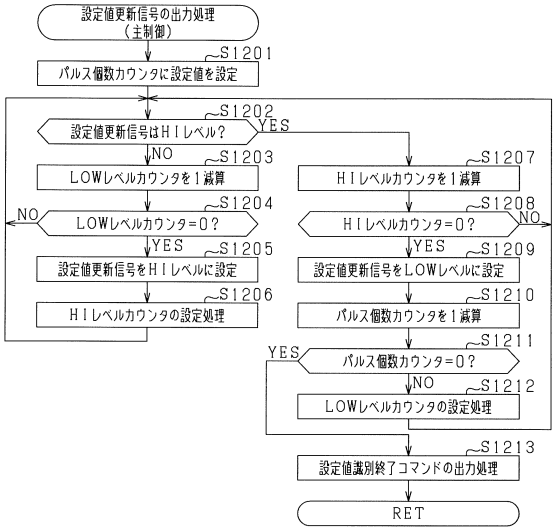
【図５３１】



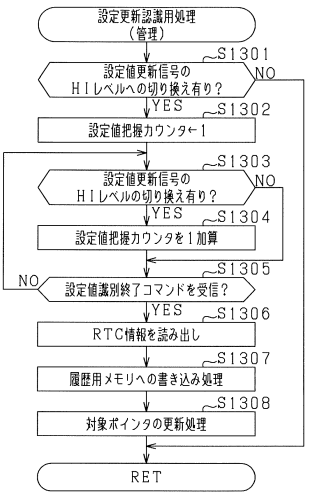
【図５３２】



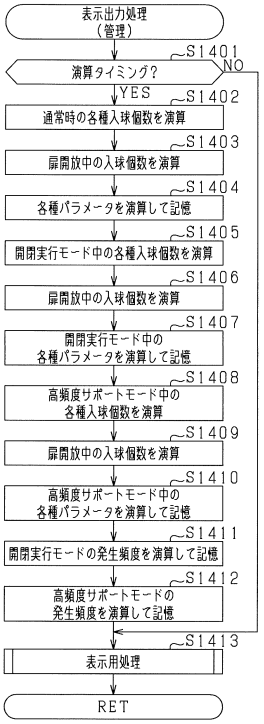
【図５３３】



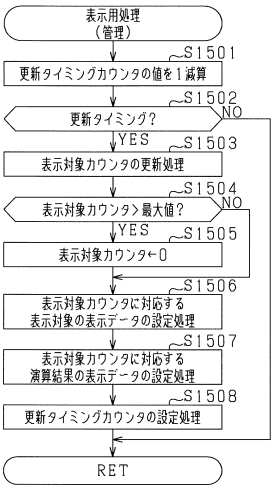
【図５３４】



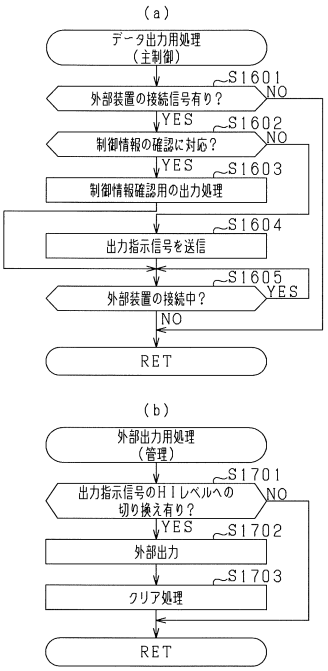
【図５３５】



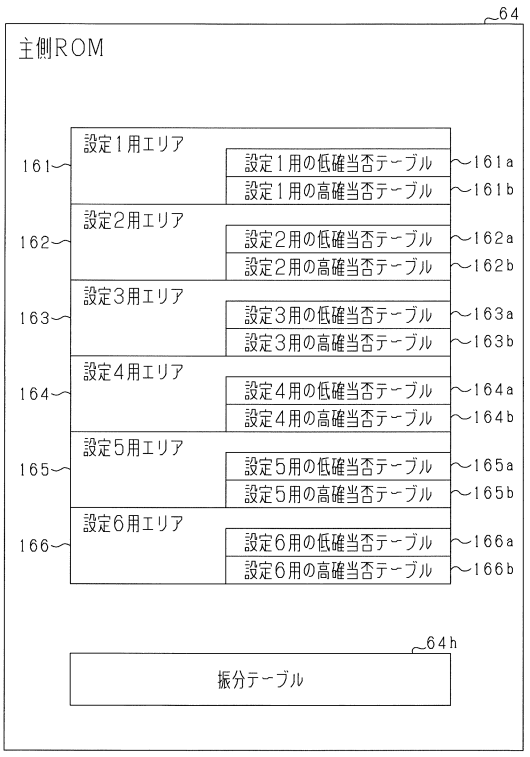
【図５３６】



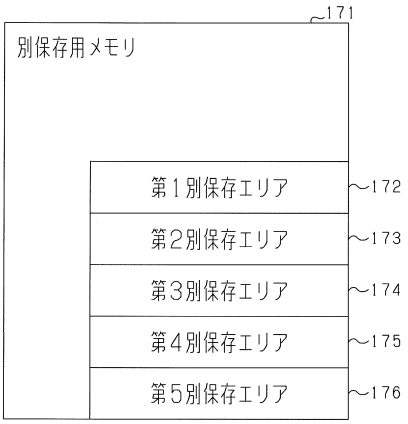
【図５３７】



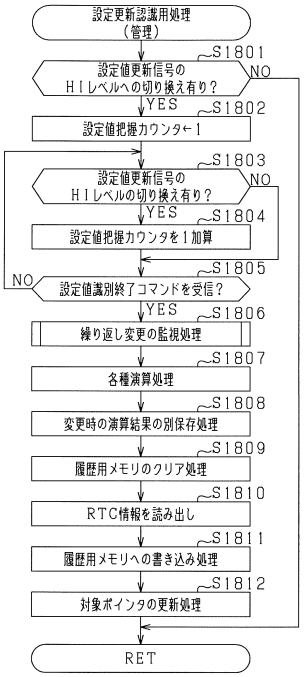
【図５３８】



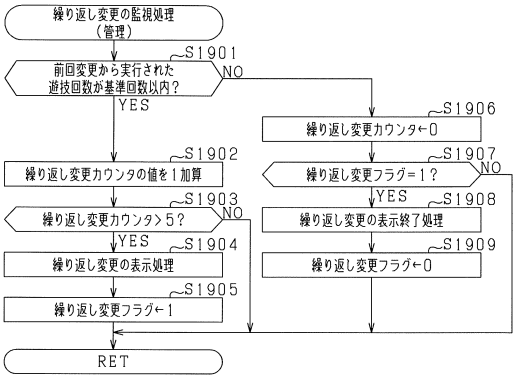
【図５３９】



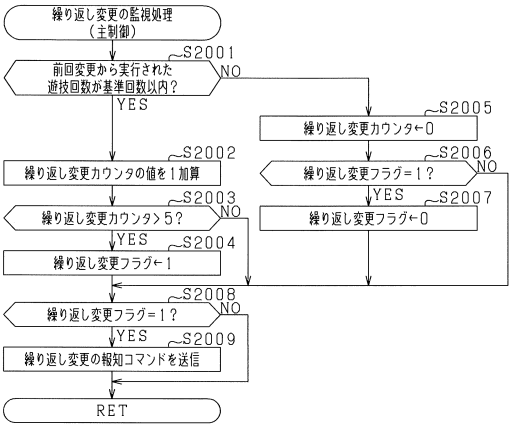
【図５４０】



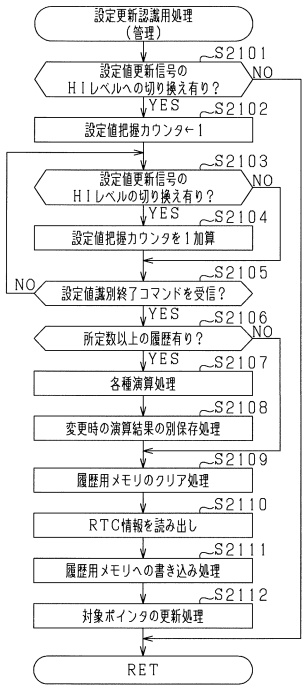
【図５４１】



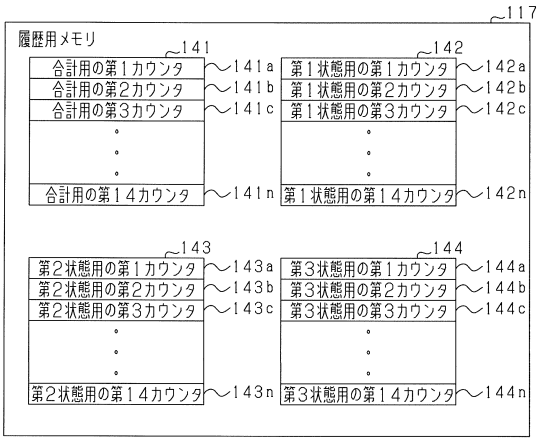
【図５４２】



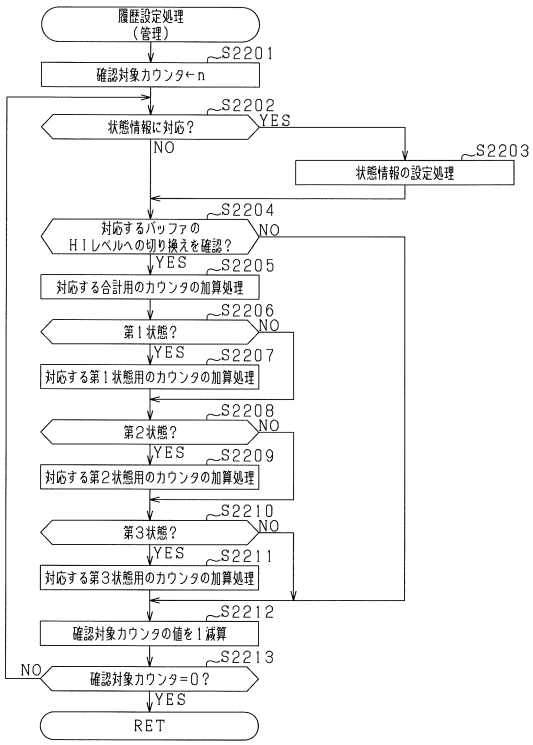
【図５４３】



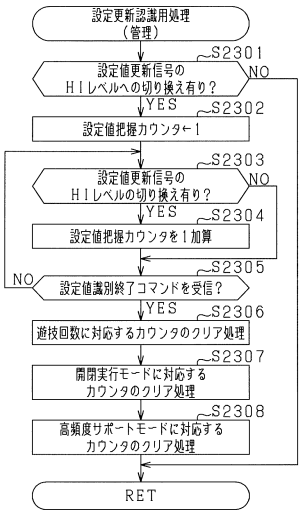
【図５４４】



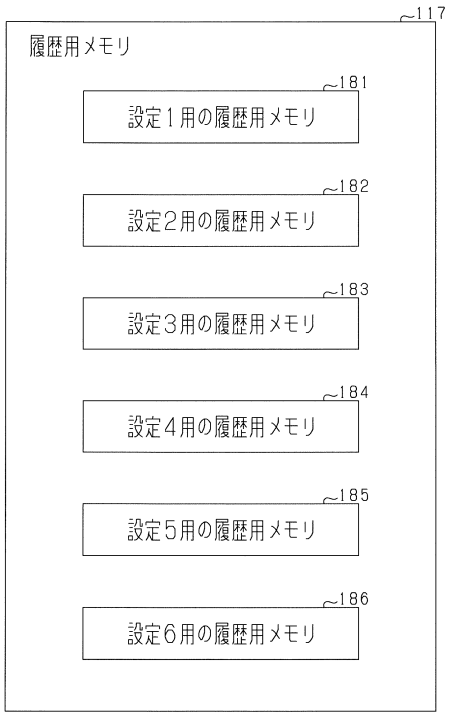
【図５４５】



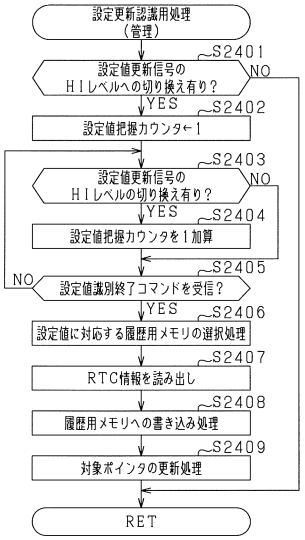
【図５４６】



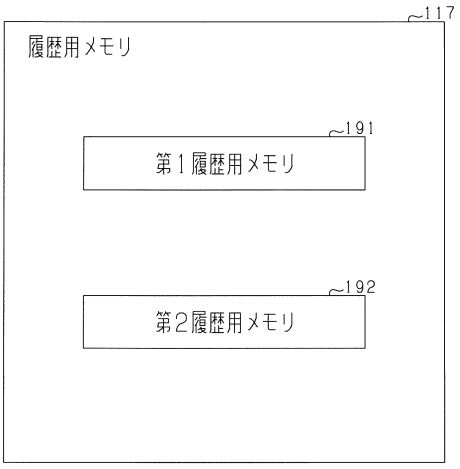
【図５４７】



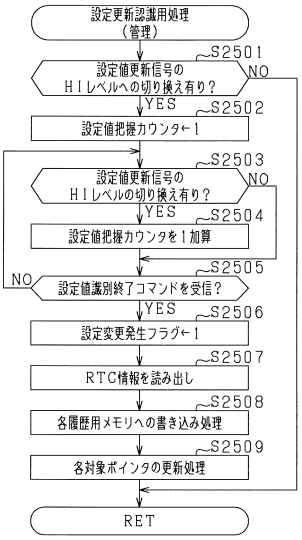
【図５４８】



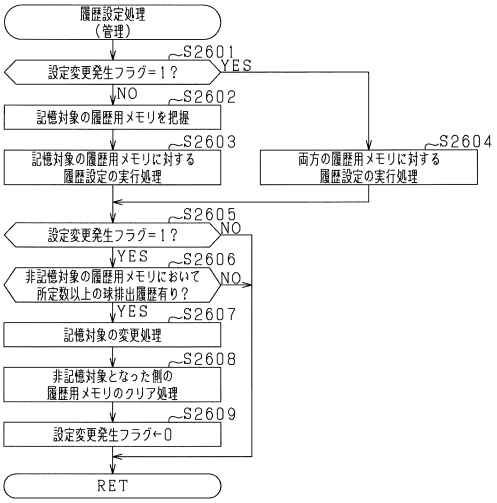
【図５４９】



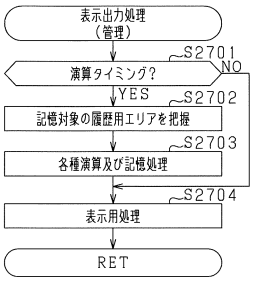
【図５５０】



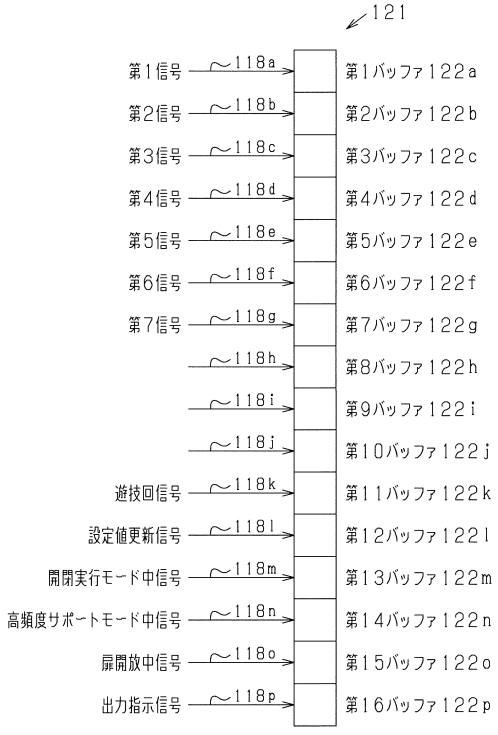
【図５５１】



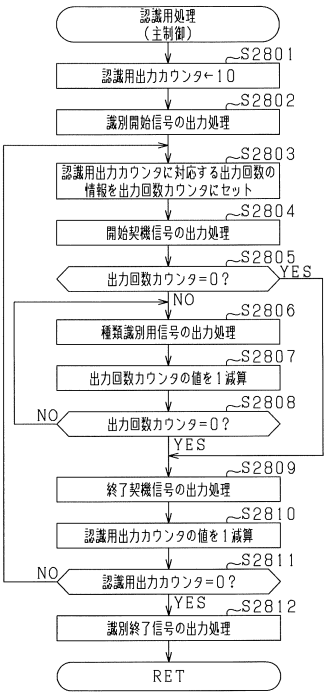
【図５５２】



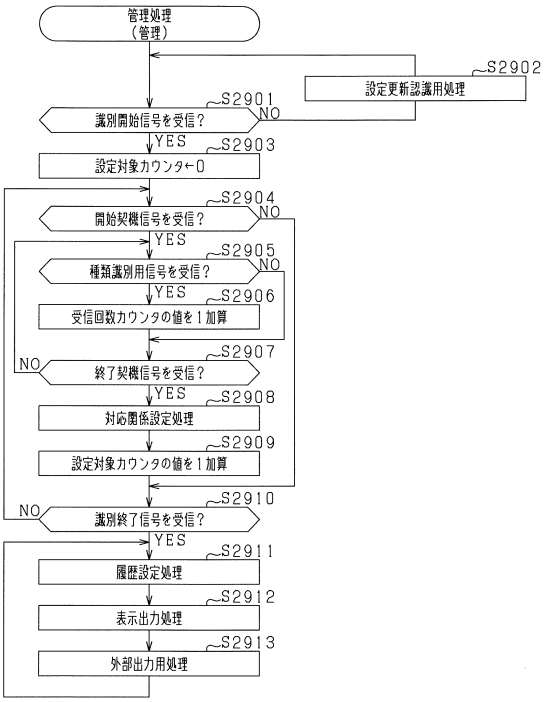
【図５５３】



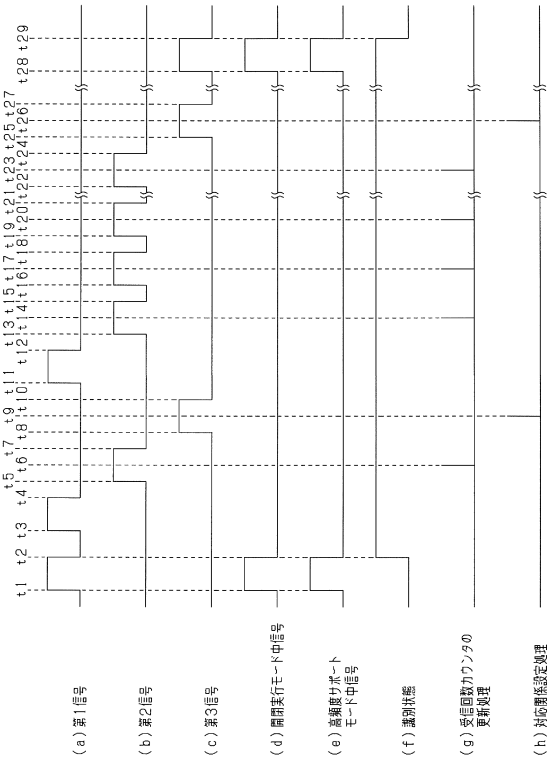
【図５５４】



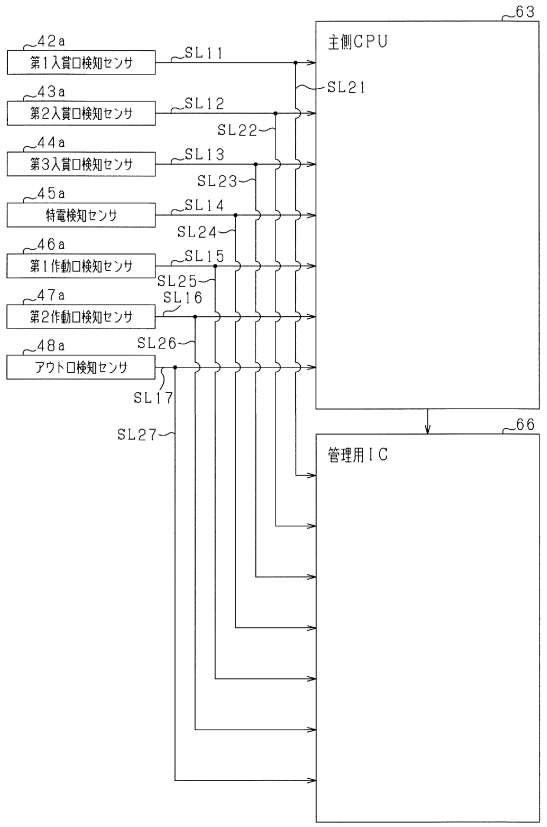
【図５５５】



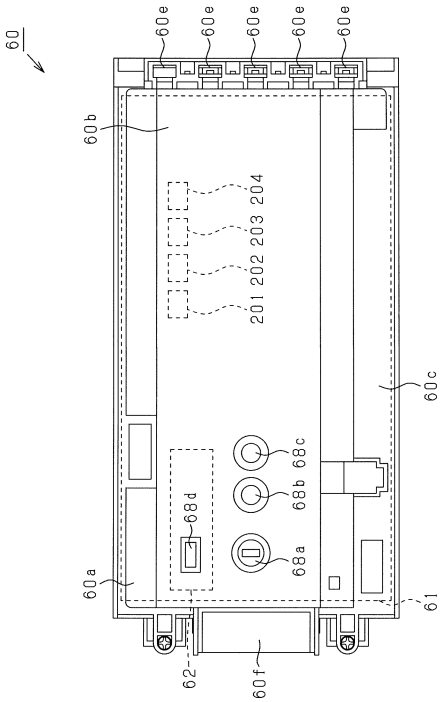
【図５５６】



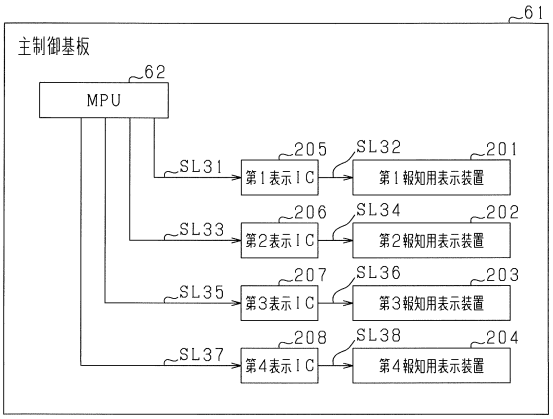
【図５５７】



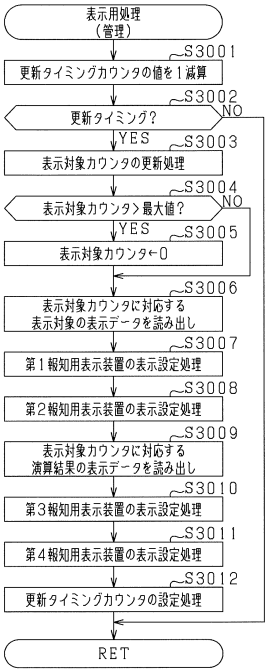
【図５５８】



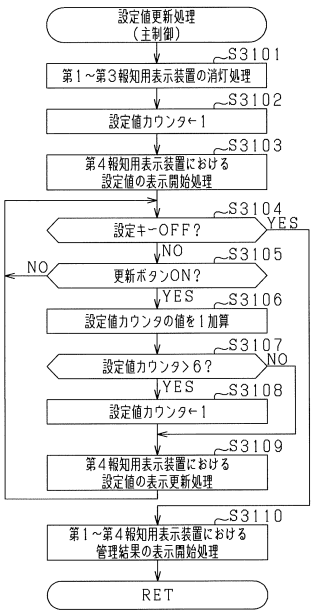
【図５５９】



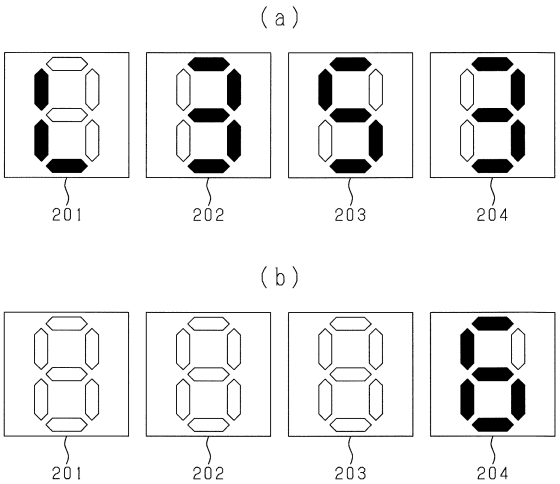
【図５６０】



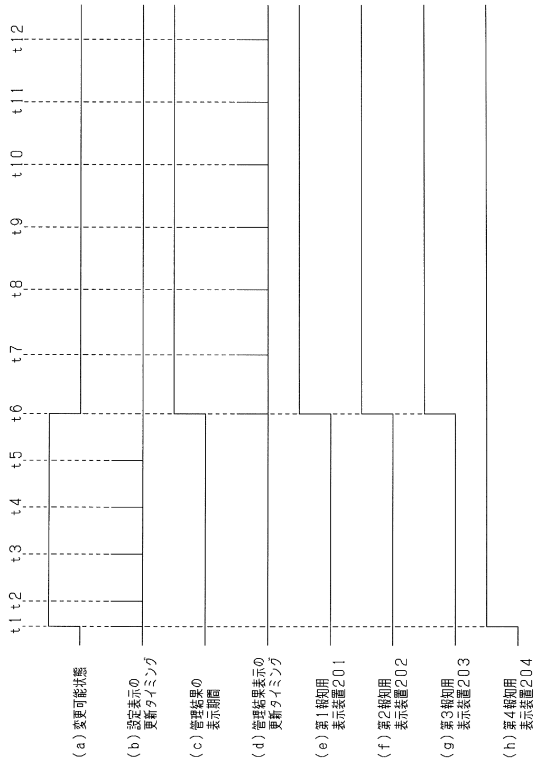
【図５６１】



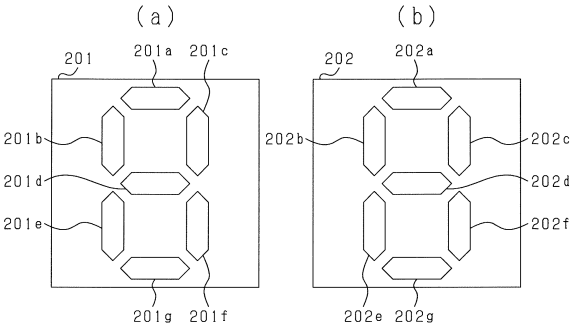
【図５６２】



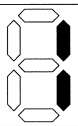
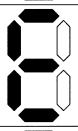
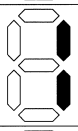
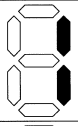
【図５６３】



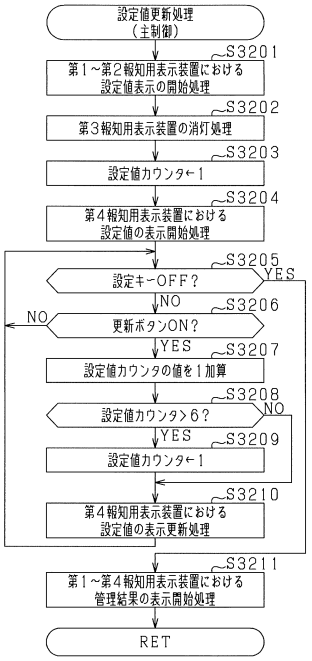
【図５６４】



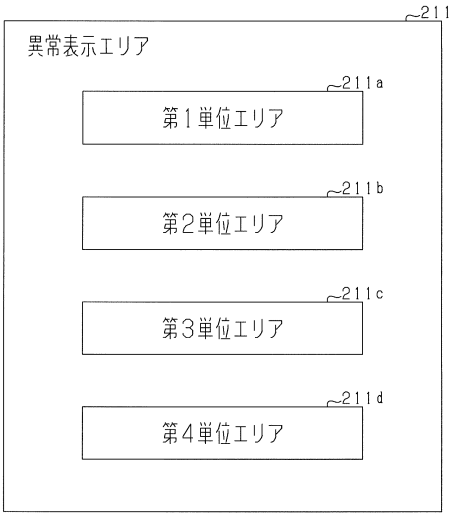
【図５６５】

	第1報知用 表示装置201	第2報知用 表示装置202
第1パラメータ		
第11パラメータ		
第21パラメータ		
第31パラメータ		
第41パラメータ		
設定値表示		

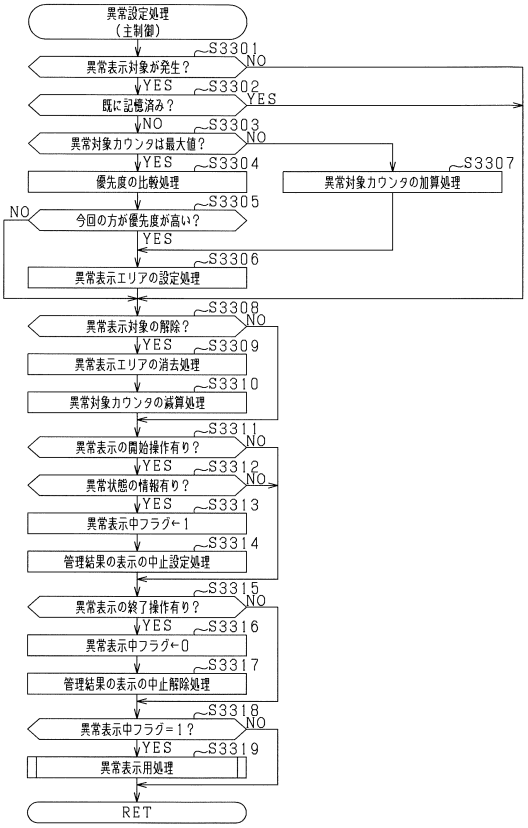
【図５６６】



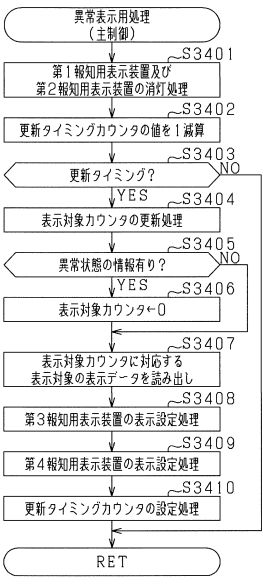
【図５６７】



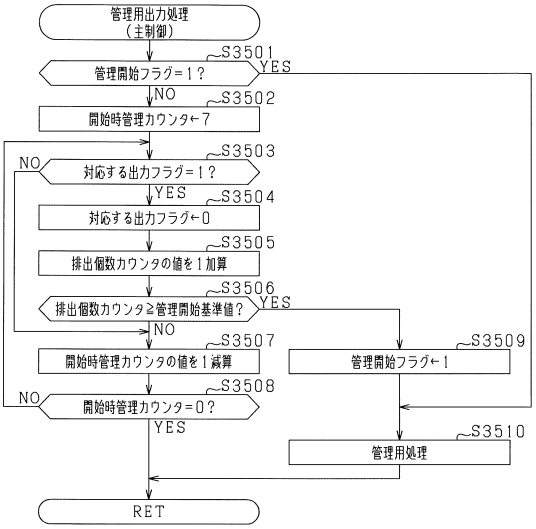
【図５６８】



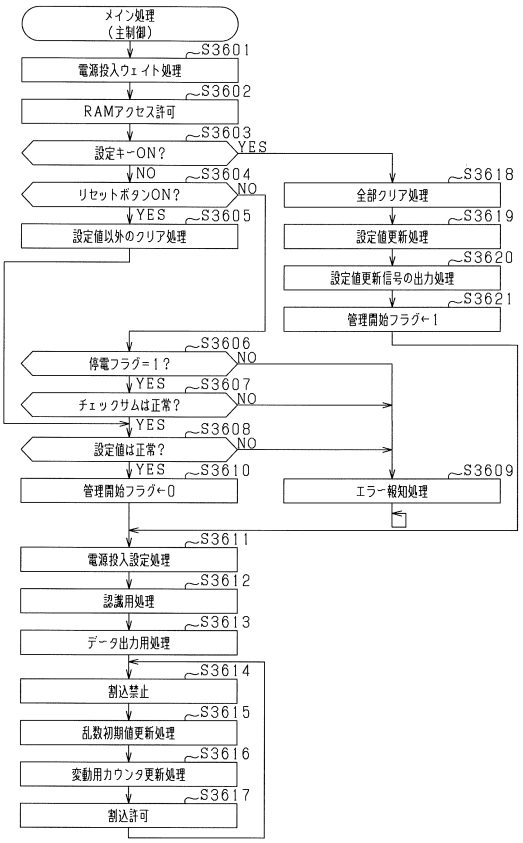
【図５６９】



【図５７０】



【図５７１】



【図５７２】

64

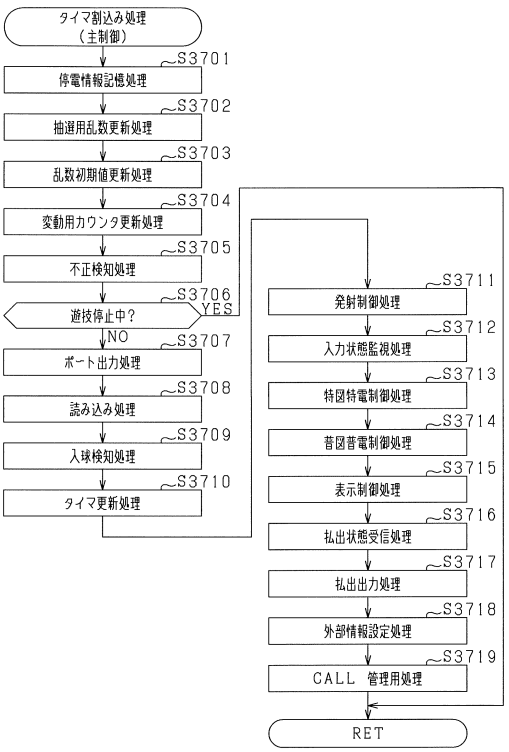
アドレス	内容
X(1)	特定制御用のプログラム
X(2)	特定制御用のプログラム
X(3)	特定制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(k)	特定制御用のプログラム
X(k＋1)	特定制御用のプログラム
X(k＋2)	特定制御用のプログラム
X(k＋3)	未使用
X(k＋4)	未使用
X(k＋5)	未使用
X(k＋6)	特定制御用のデータ
X(k＋7)	特定制御用のデータ
X(k＋8)	特定制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(m)	特定制御用のデータ
X(m＋1)	特定制御用のデータ
X(m＋2)	特定制御用のデータ
X(m＋3)	未使用
X(m＋4)	未使用
X(m＋5)	未使用
X(m＋6)	非特定制御用のプログラム
X(m＋7)	非特定制御用のプログラム
X(m＋8)	非特定制御用のプログラム
・ ・ ・	・ ・ ・
X(n)	非特定制御用のプログラム
X(n＋1)	非特定制御用のプログラム
X(n＋2)	非特定制御用のプログラム
X(n＋3)	未使用
X(n＋4)	未使用
X(n＋5)	未使用
X(n＋6)	非特定制御用のデータ
X(n＋7)	非特定制御用のデータ
X(n＋8)	非特定制御用のデータ
・ ・ ・	・ ・ ・
X(p)	非特定制御用のデータ
X(p＋1)	非特定制御用のデータ
X(p＋2)	非特定制御用のデータ

【図５７３】

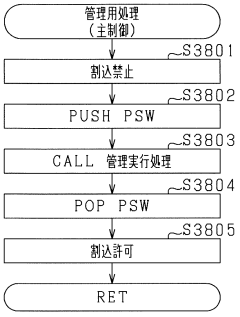
65

アドレス	内容	
Y(1)	特定制御用のワークエリア	221
Y(2)	特定制御用のワークエリア	
Y(3)	特定制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(r)	特定制御用のワークエリア	
Y(r＋1)	特定制御用のワークエリア	
Y(r＋2)	特定制御用のワークエリア	
Y(r＋3)	未使用	
Y(r＋4)	未使用	
Y(r＋5)	未使用	
Y(r＋6)	特定制御用のスタックエリア	222
Y(r＋7)	特定制御用のスタックエリア	
Y(r＋8)	特定制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(s)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s＋1)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s＋2)	特定制御用のスタックエリア	
Y(s＋3)	未使用	
Y(s＋4)	未使用	
Y(s＋5)	未使用	
Y(s＋6)	非特定制御用のワークエリア	223
Y(s＋7)	非特定制御用のワークエリア	
Y(s＋8)	非特定制御用のワークエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(t)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t＋1)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t＋2)	非特定制御用のワークエリア	
Y(t＋3)	未使用	
Y(t＋4)	未使用	
Y(t＋5)	未使用	
Y(t＋6)	非特定制御用のスタックエリア	224
Y(t＋7)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(t＋8)	非特定制御用のスタックエリア	
・ ・ ・	・ ・ ・	
Y(u)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u＋1)	非特定制御用のスタックエリア	
Y(u＋2)	非特定制御用のスタックエリア	

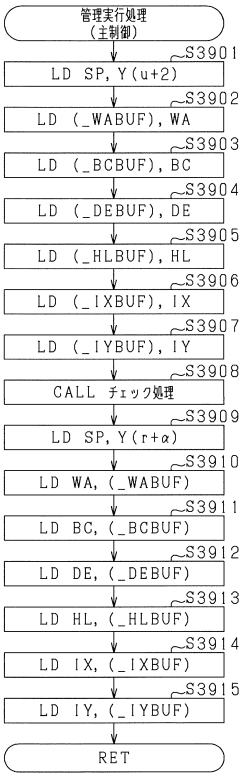
【図５７４】



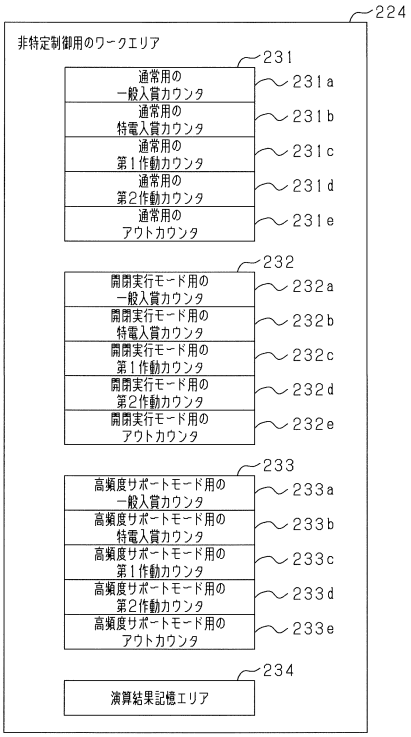
【図５７５】



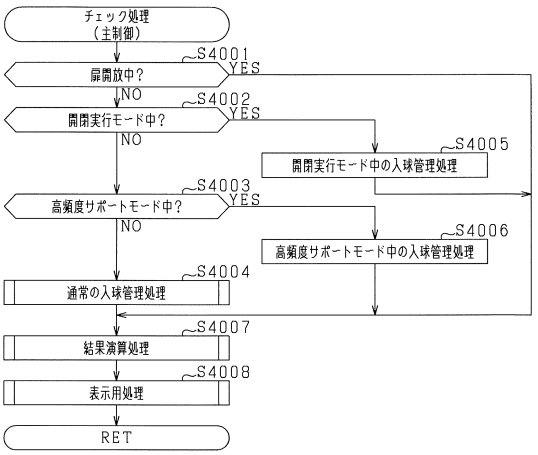
【図５７６】



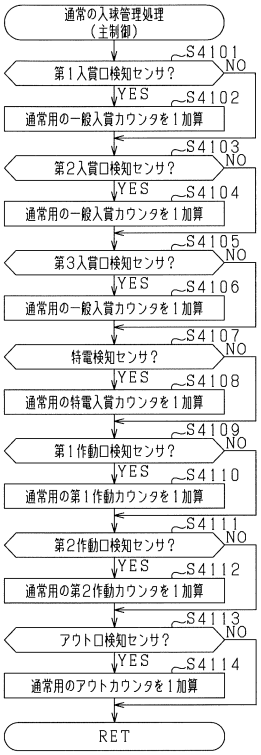
【図５７７】



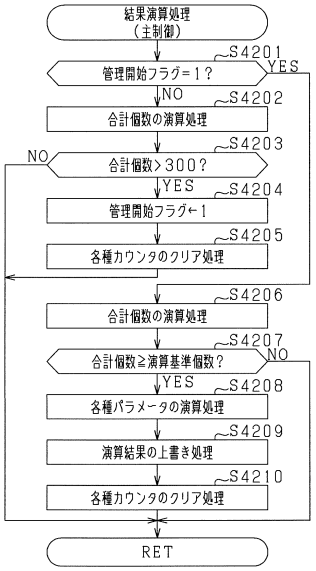
【図５７８】



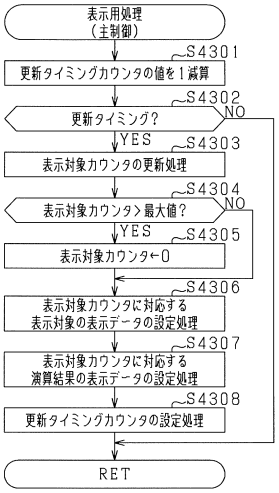
【図５７９】



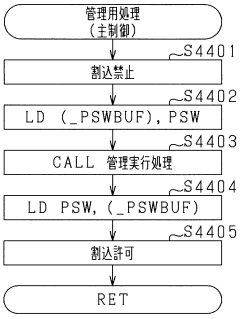
【図５８０】



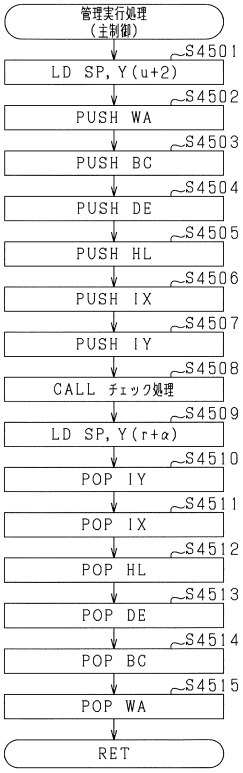
【図５８１】



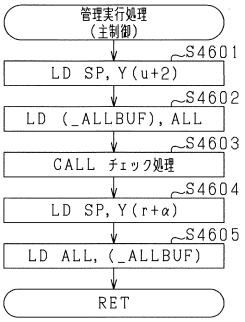
【図５８２】



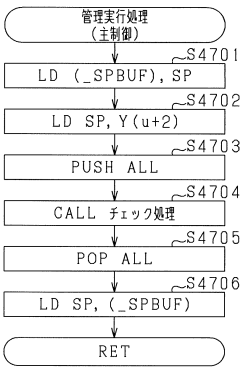
【図５８３】



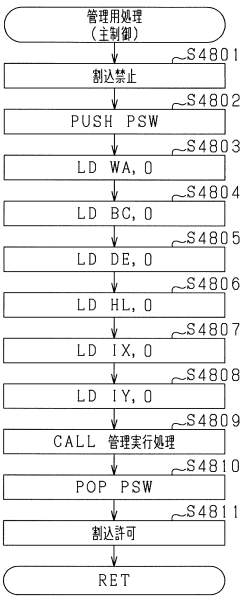
【図５８４】



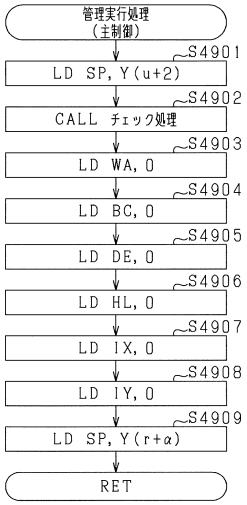
【図５８５】



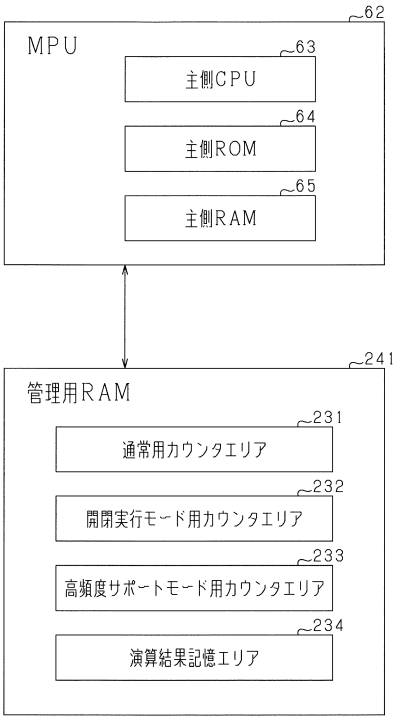
【図５８６】



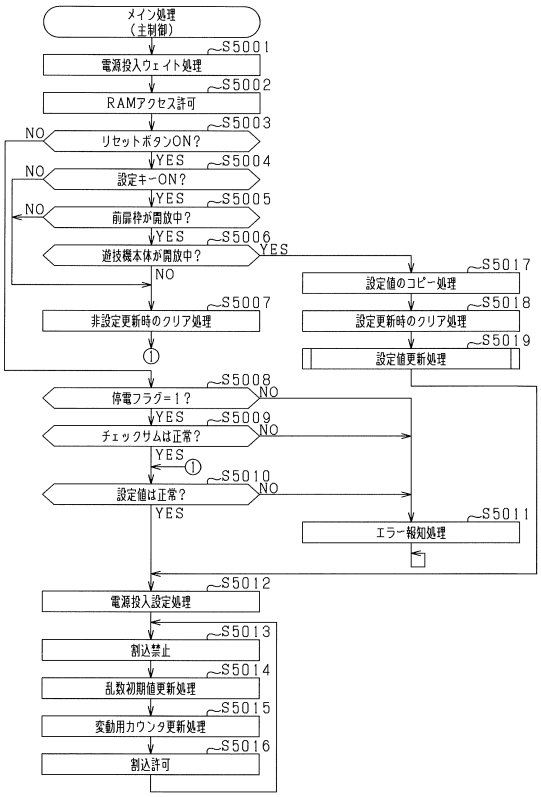
【図５８７】



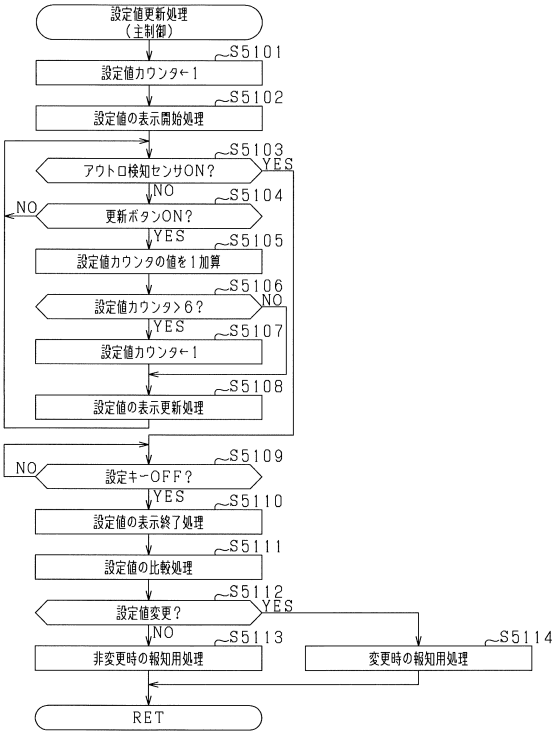
【図５８８】



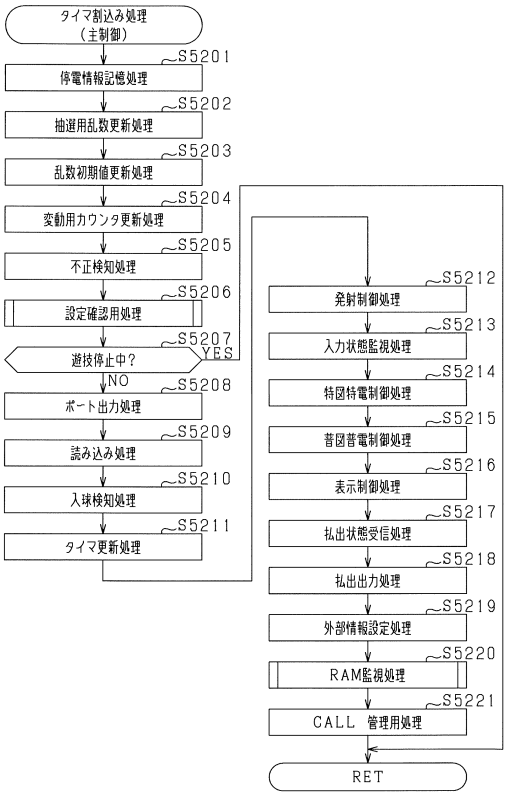
【図５８９】



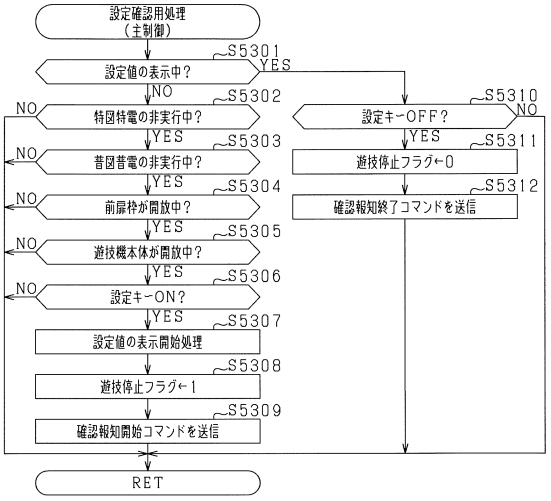
【図５９０】



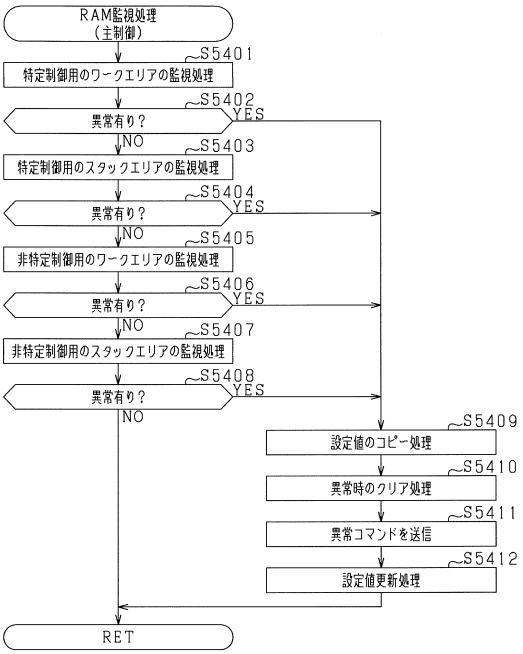
【図５９１】



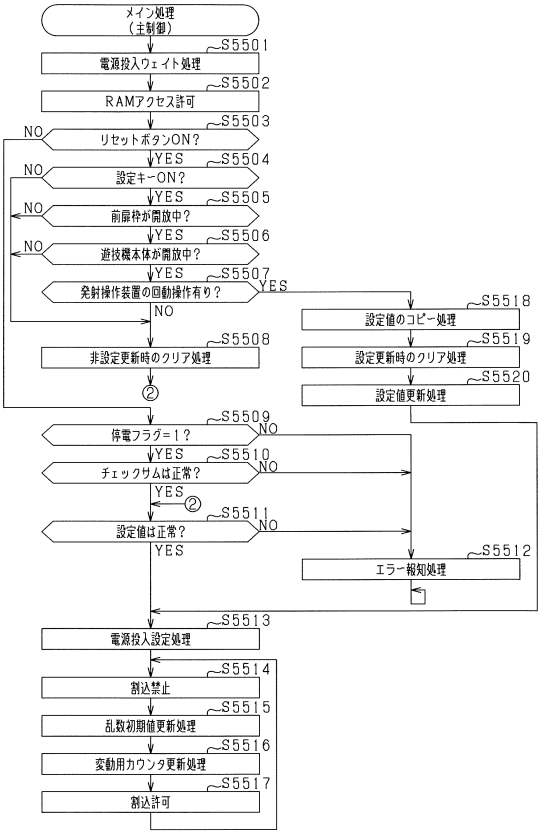
【図５９２】



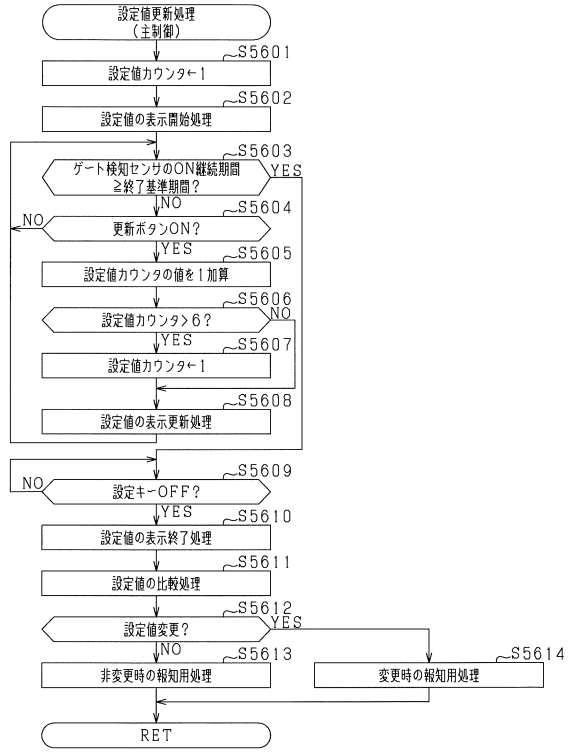
【図５９３】



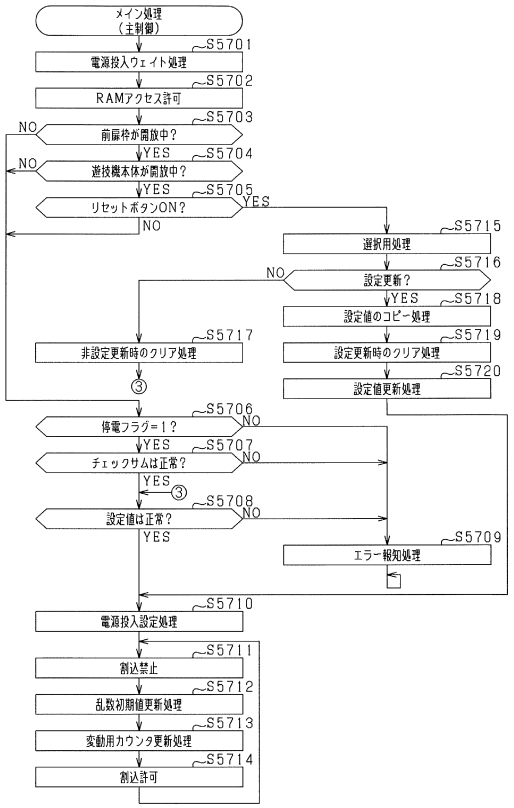
【図５９４】



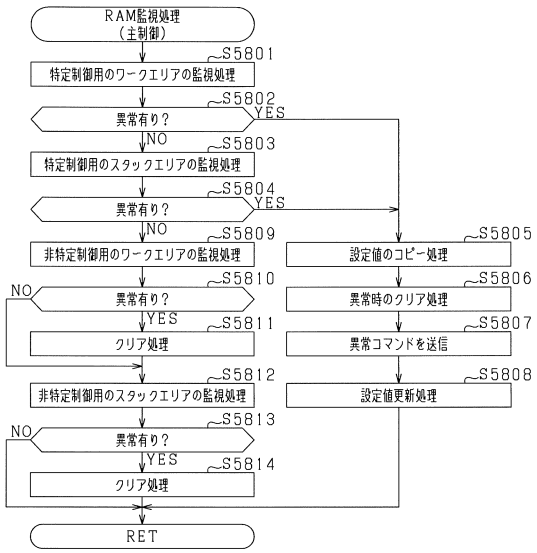
【図５９５】



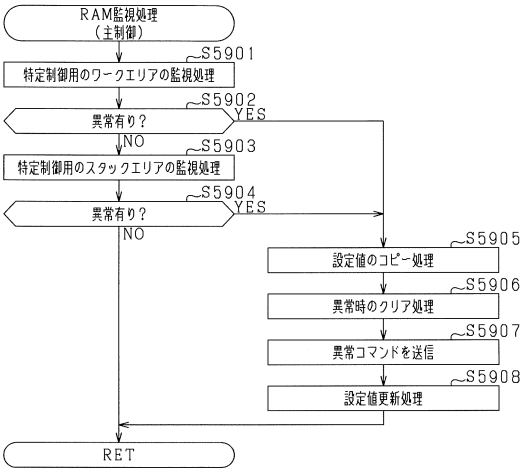
【図５９６】



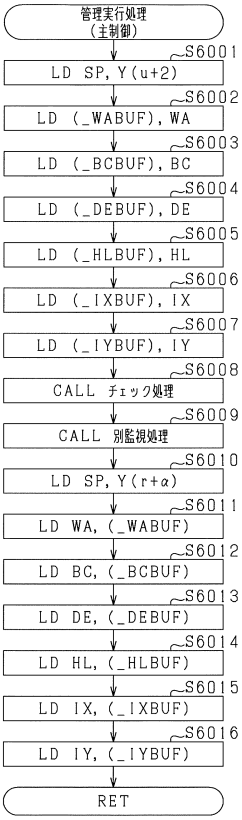
【図５９７】



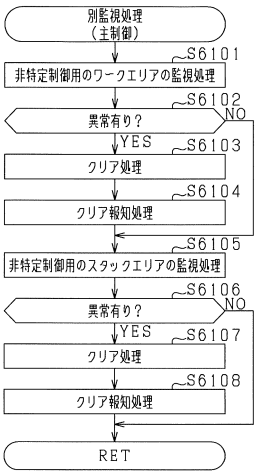
【図５９８】



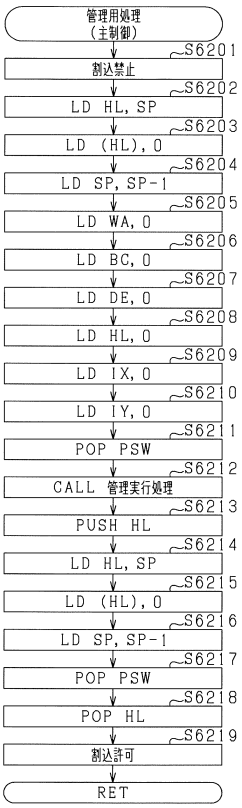
【図５９９】



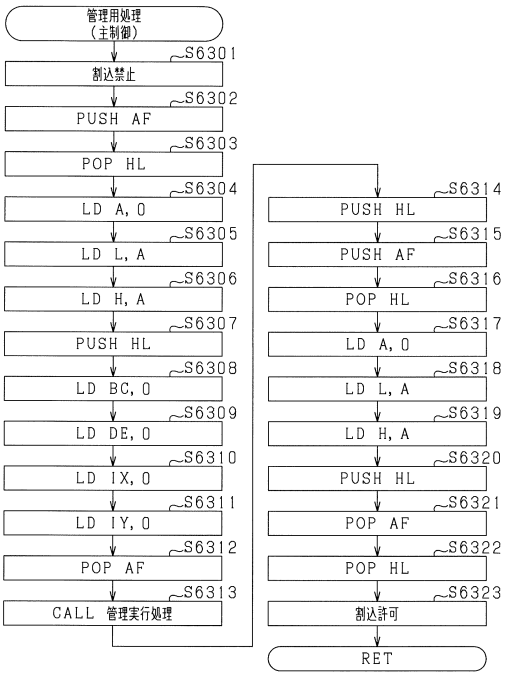
【図６００】



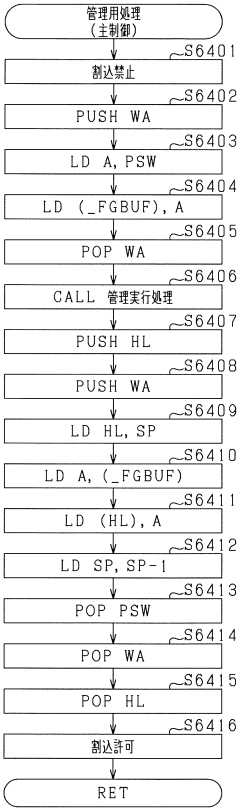
【図６０１】



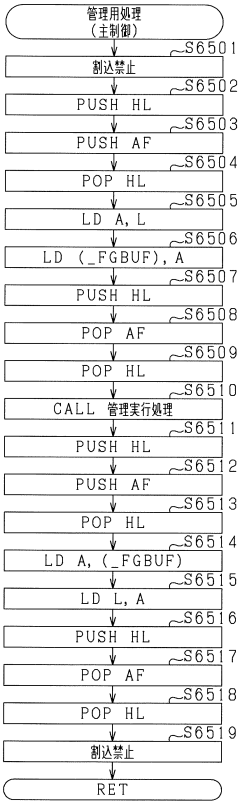
【図６０２】



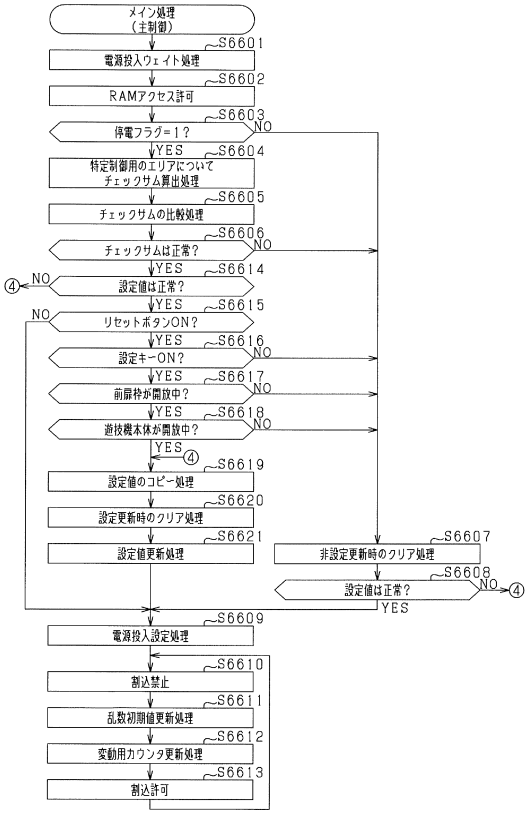
【図６０３】



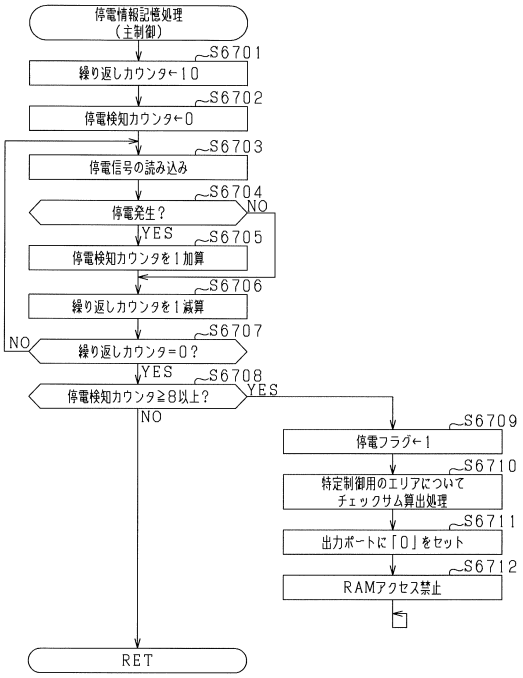
【図６０４】



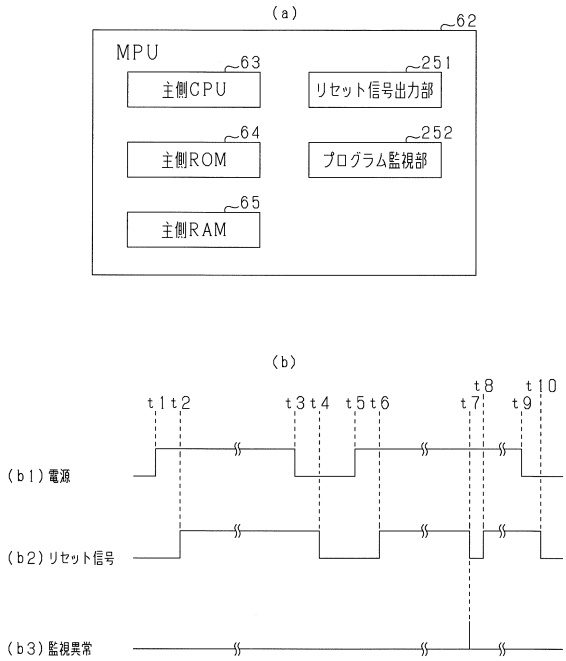
【図６０５】



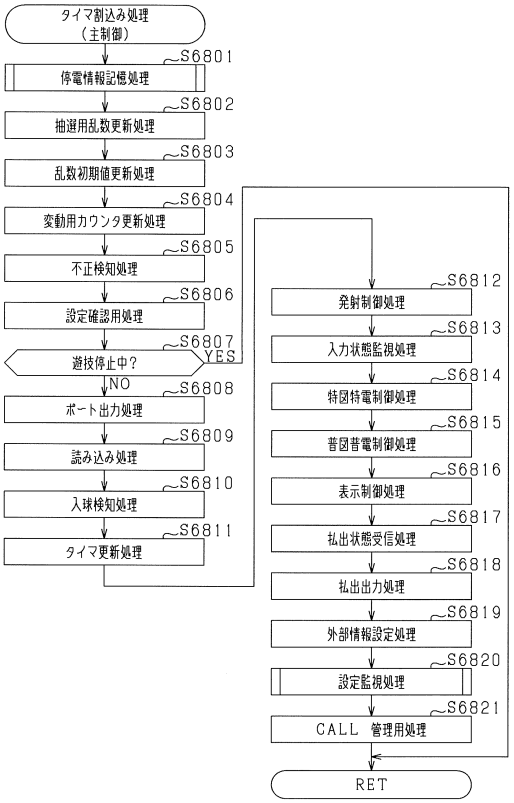
【図６０６】



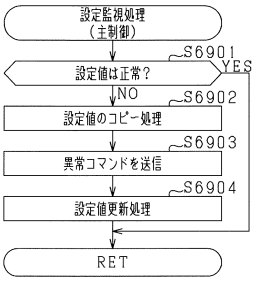
【図６０７】



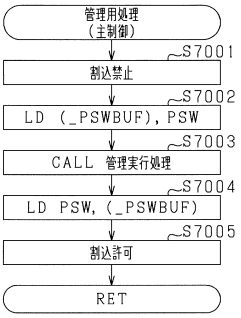
【図６０８】



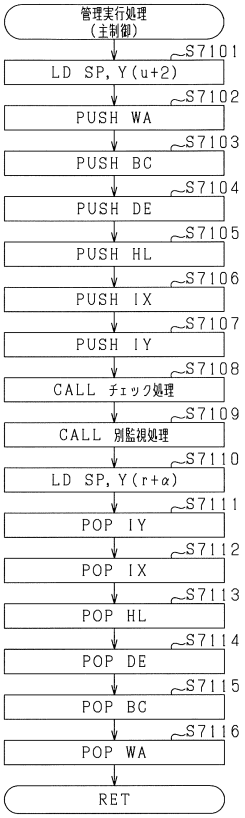
【図６０９】



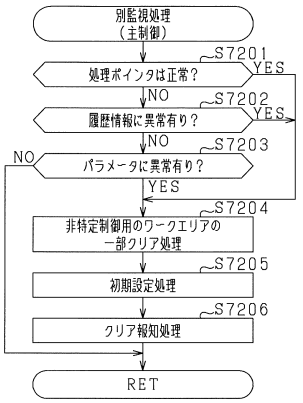
【図６１０】



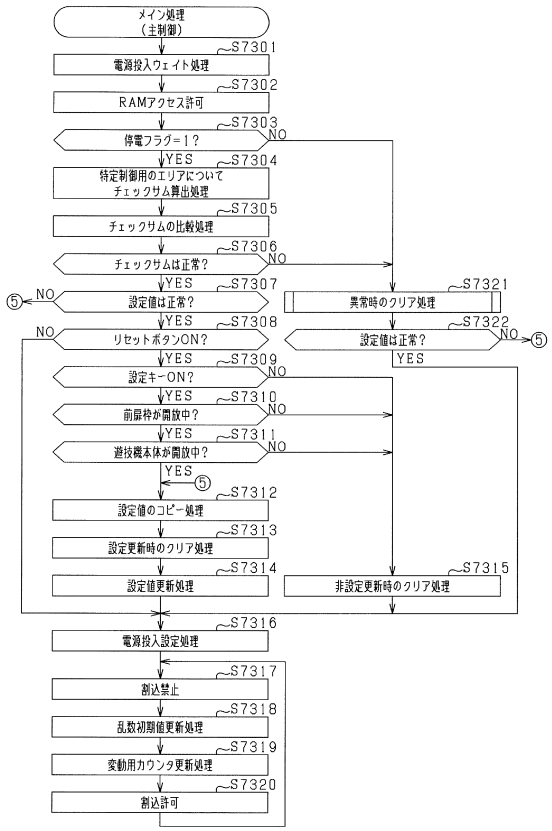
【図６１１】



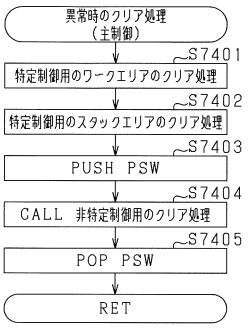
【図６１２】



【図６１３】



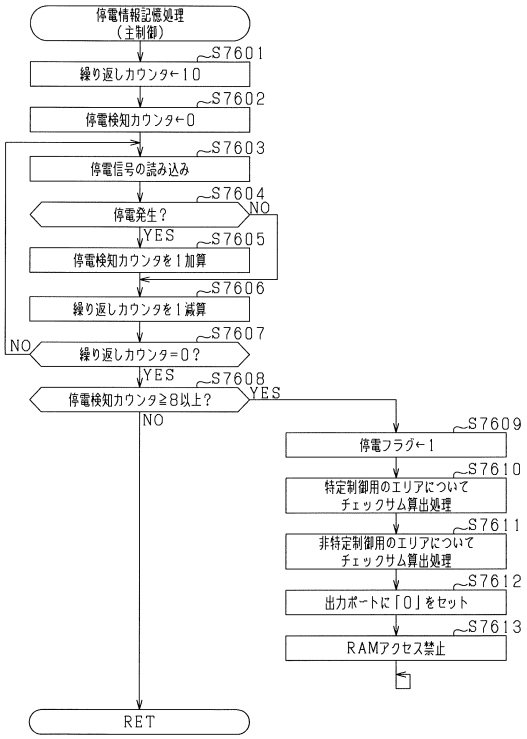
【図６１４】



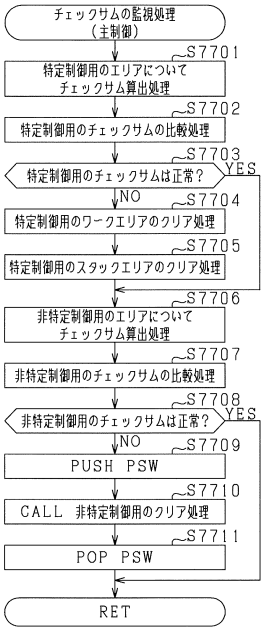
【図６１５】



【図６１６】



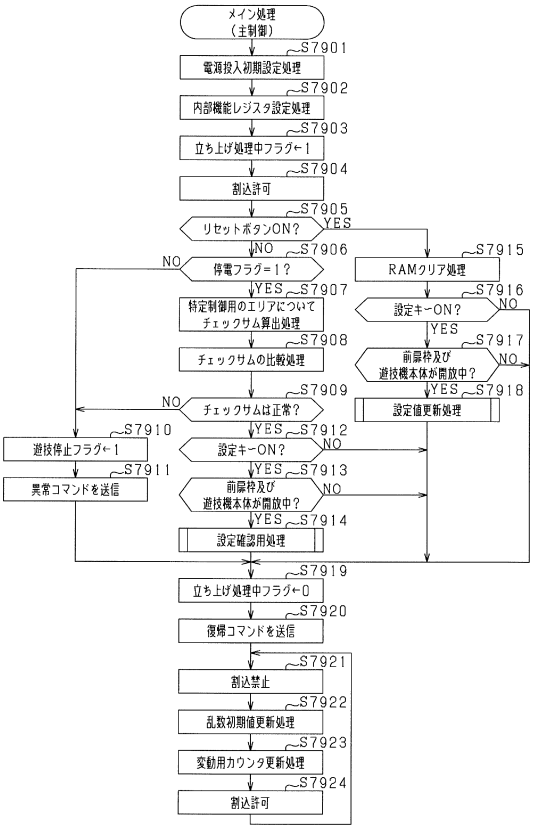
【図６１７】



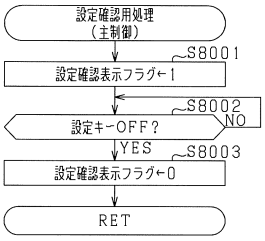
【図６１８】



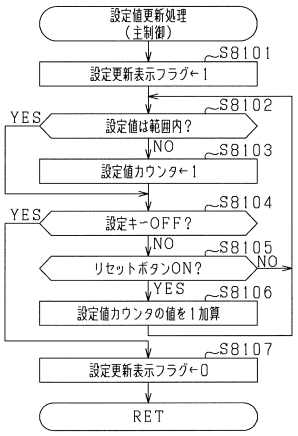
【図６１９】



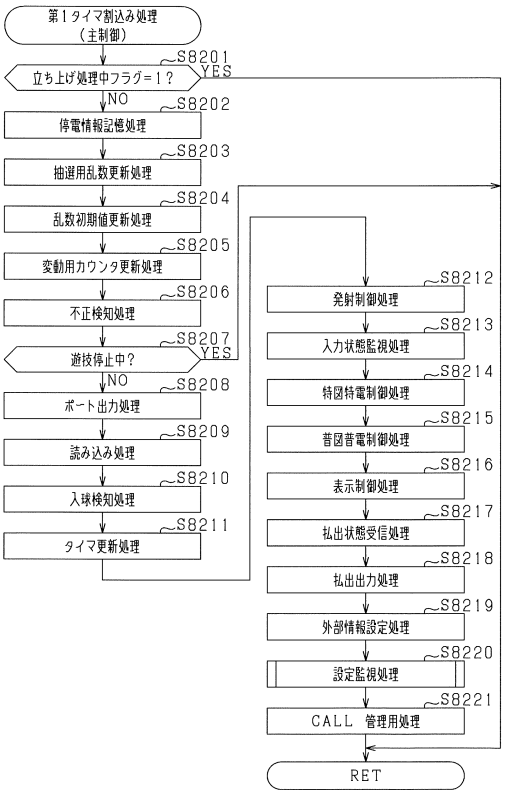
【図６２０】



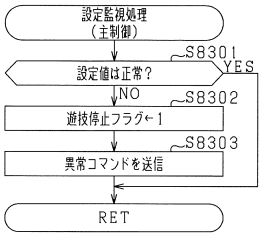
【図６２１】



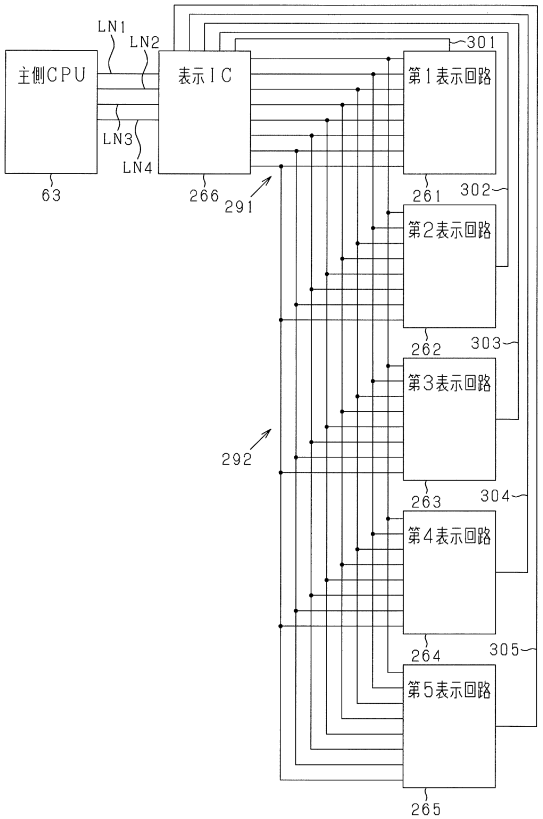
【図６２２】



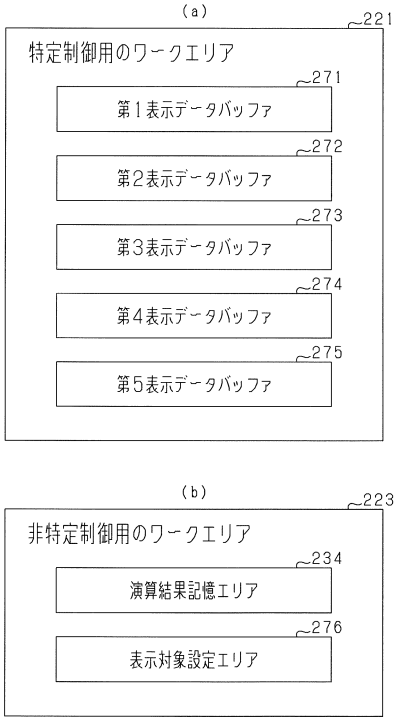
【図６２３】



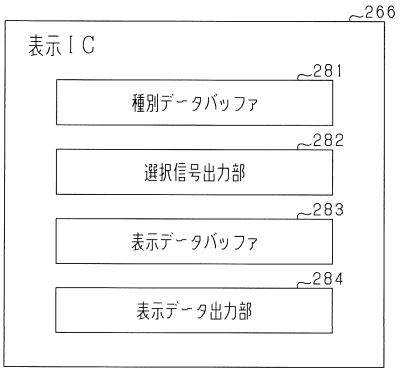
【図６２４】



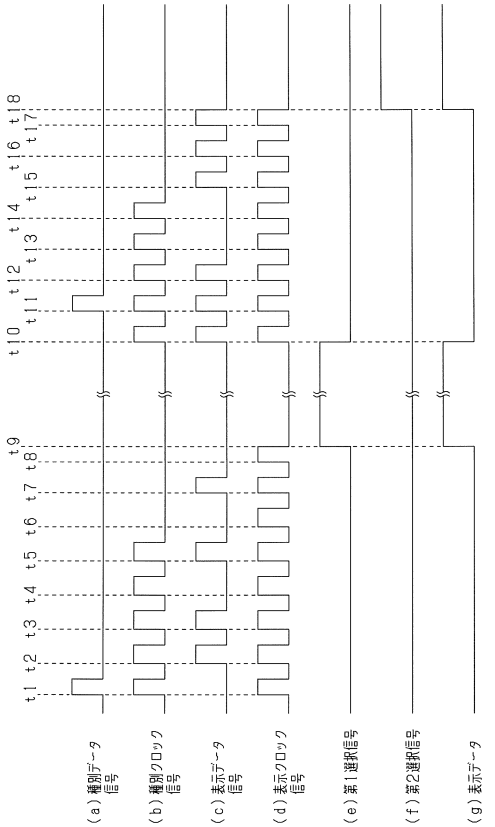
【図６２５】



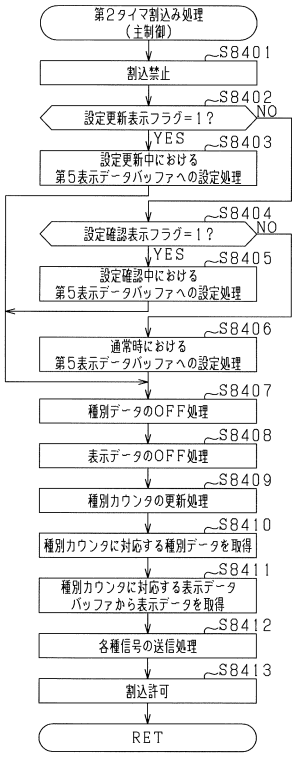
【図６２６】



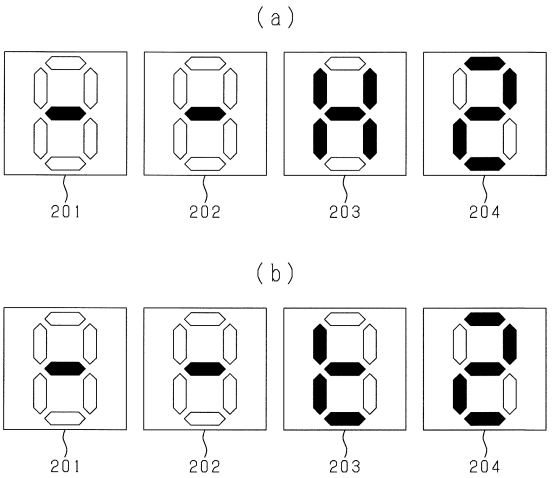
【図６２７】



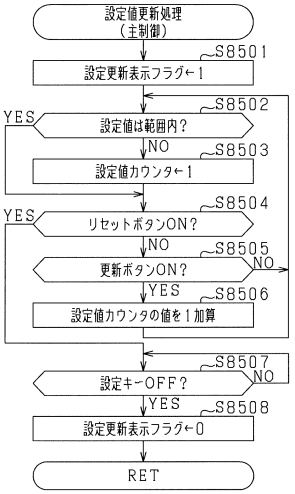
【図６２８】



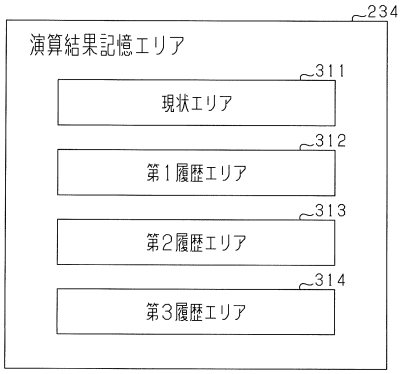
【図６２９】



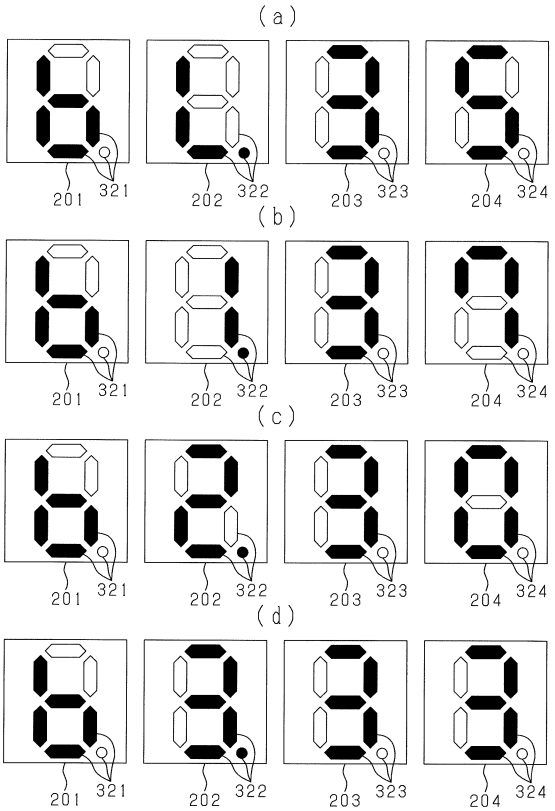
【図６３０】



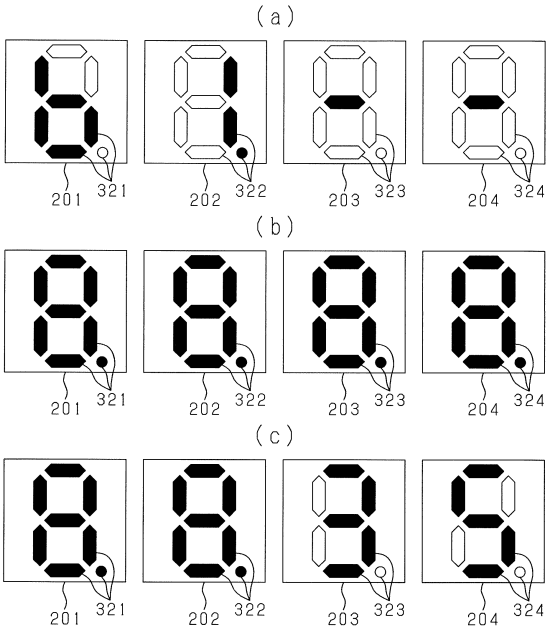
【図６３１】



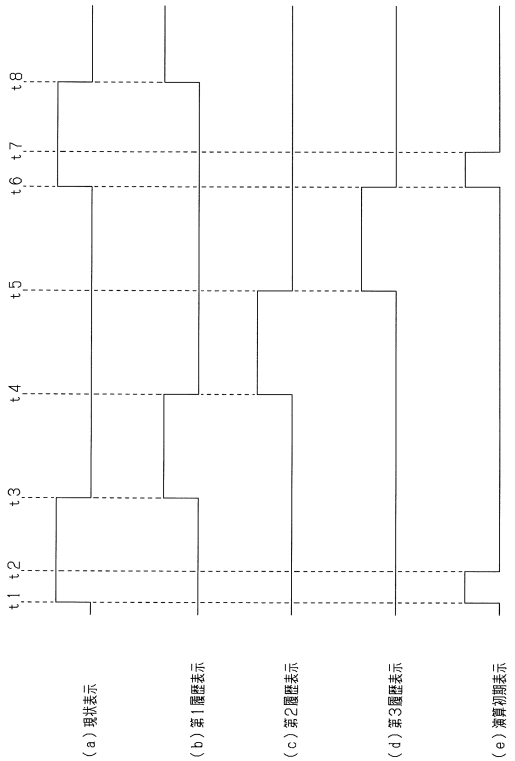
【図６３２】



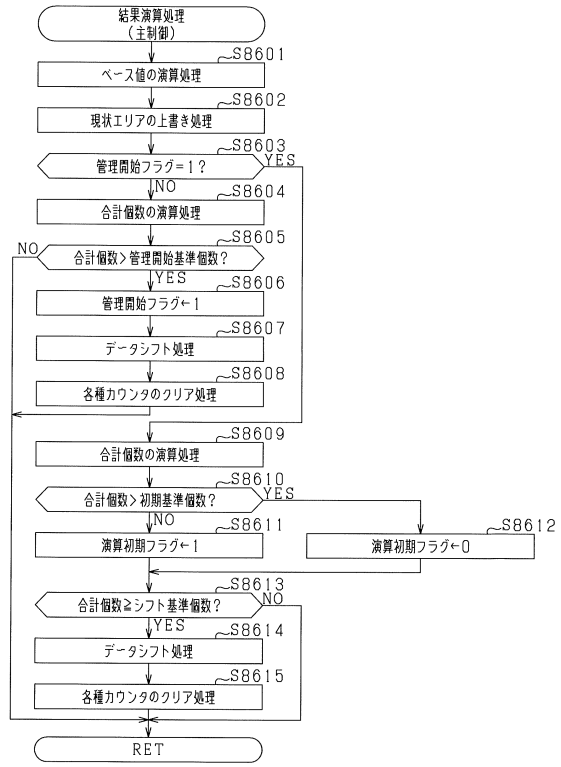
【図６３３】



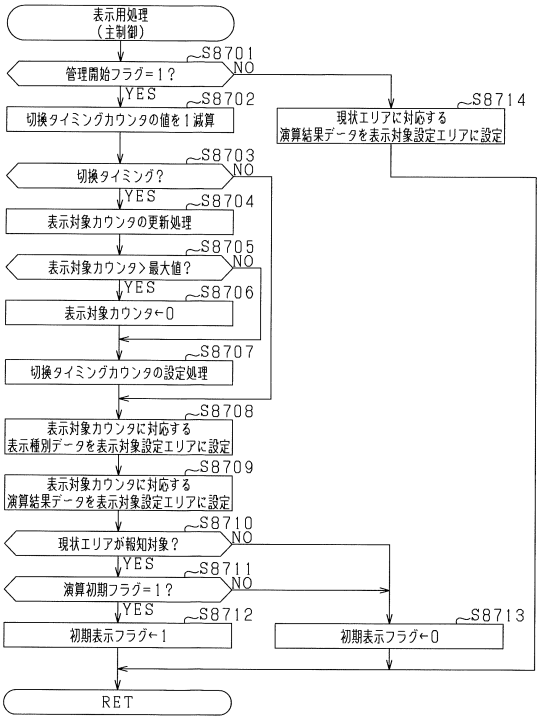
【図６３４】



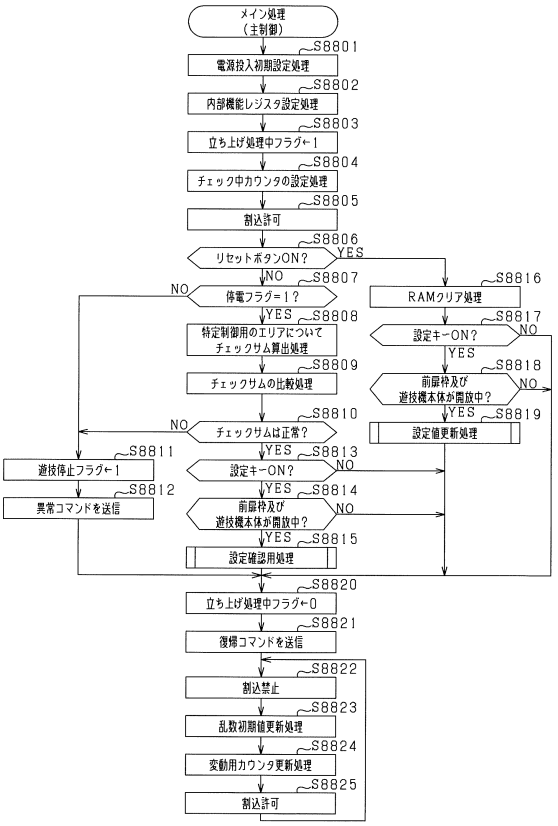
【図６３５】



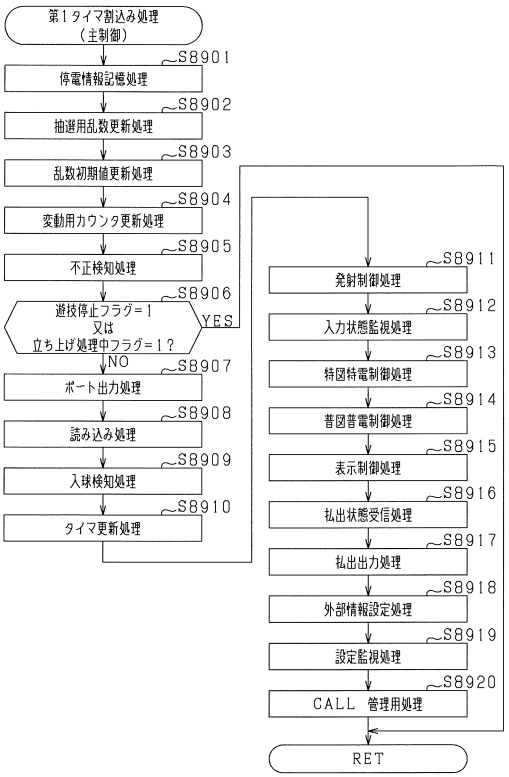
【図６３６】



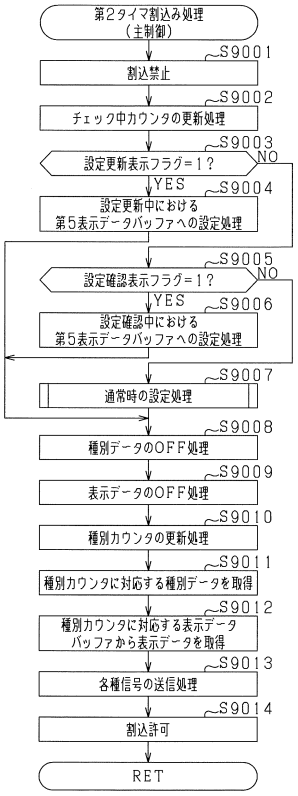
【図６３７】



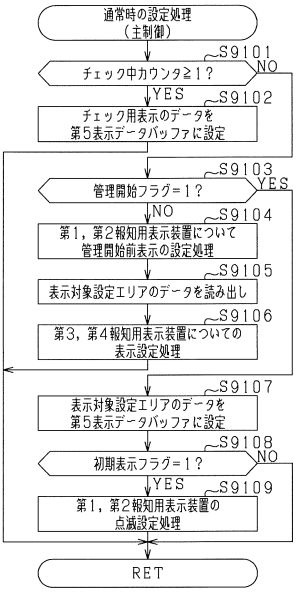
【図６３８】



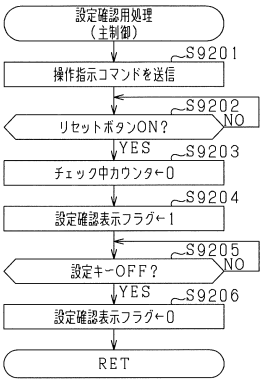
【図６３９】



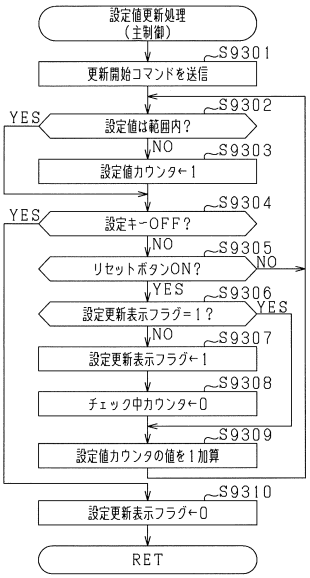
【図６４０】



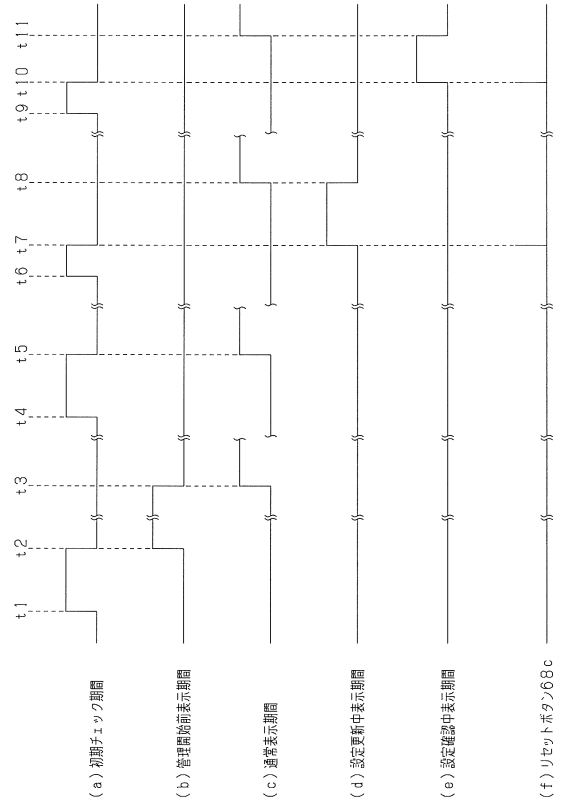
【図６４１】



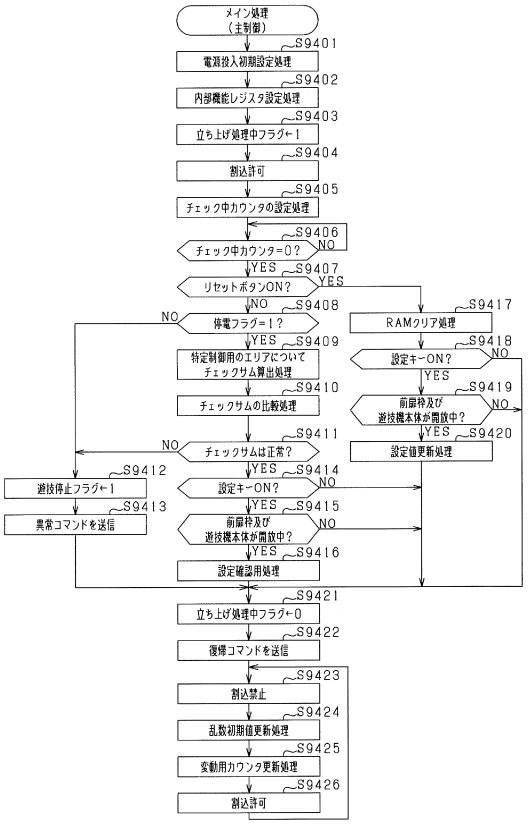
【図６４２】



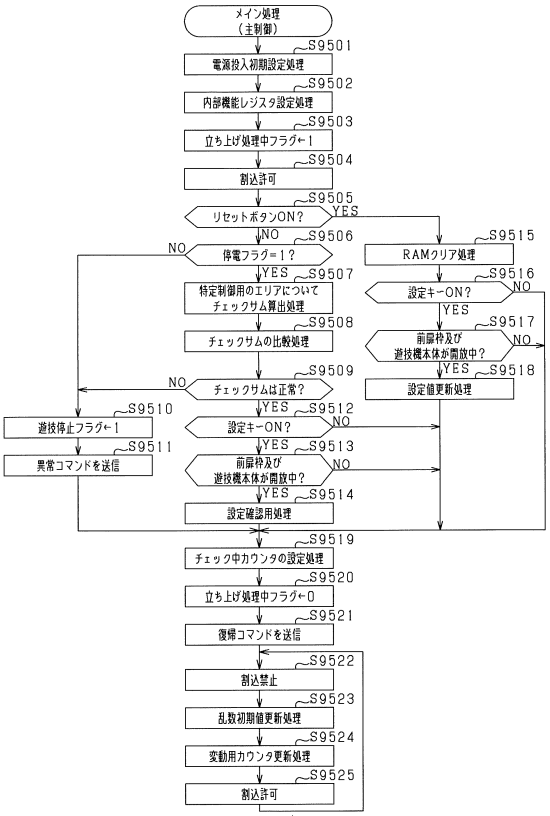
【図６４３】



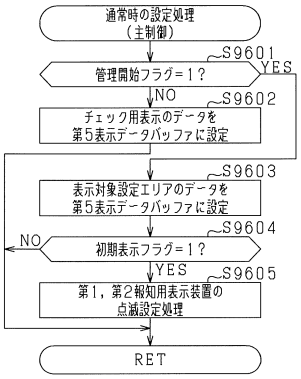
【図６４４】



【図６４５】



【図６４６】



【図６４７】

(a)

325

アドレス	低確率モードの当否テーブル	高確率モードの当否テーブル	設定値の表示データ	
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325a
A(2)	LT(2):1/310	HT:1/30	2	325b
A(3)	LT(3):1/300	HT:1/30	3	325c
A(4)	LT(4):1/290	HT:1/30	4	325d
A(5)	LT(5):1/280	HT:1/30	5	325e
A(6)	LT(6):1/270	HT:1/30	6	325f

(b)

325

アドレス	低確率モードの当否テーブル	高確率モードの当否テーブル	設定値の表示データ	
A(1)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1	325a
A(2)	LT(3):1/300	HT(3):1/28	3	325b
A(3)	LT(6):1/270	HT(6):1/25	6	325c
A(4)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1	325d
A(5)	LT(3):1/300	HT(3):1/28	3	325e
A(6)	LT(6):1/270	HT(6):1/25	6	325f

(c)

325

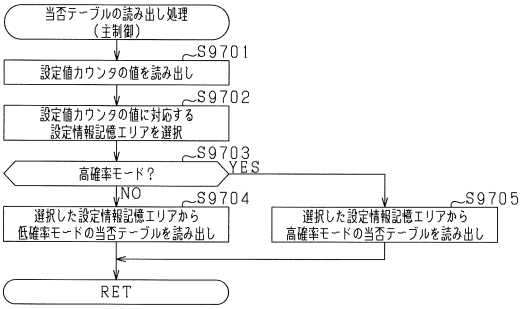
アドレス	低確率モードの当否テーブル	高確率モードの当否テーブル	設定値の表示データ	
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325a
A(2)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325b
A(3)	LT(2):1/310	HT:1/30	2	325c
A(4)	LT(2):1/310	HT:1/30	2	325d
A(5)	LT(3):1/300	HT:1/30	3	325e
A(6)	LT(4):1/290	HT:1/30	4	325f

(d)

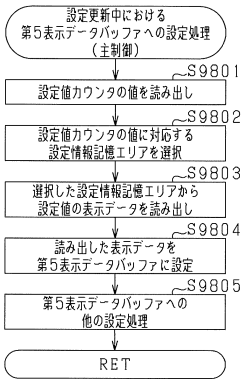
325

アドレス	低確率モードの当否テーブル	高確率モードの当否テーブル	設定値の表示データ	
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325a
A(2)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325b
A(3)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325c
A(4)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325d
A(5)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325e
A(6)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	325f

【図６４８】



【図６４９】



【図６５０】

(a)

326

アドレス	低確率モードの当否テーブル	高確率モードの当否テーブル	設定値の表示データ	
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	326a
A(2)	LT(2):1/300	HT:1/30	2	326b
A(3)	LT(3):1/280	HT:1/30	3	326c

(b)

326

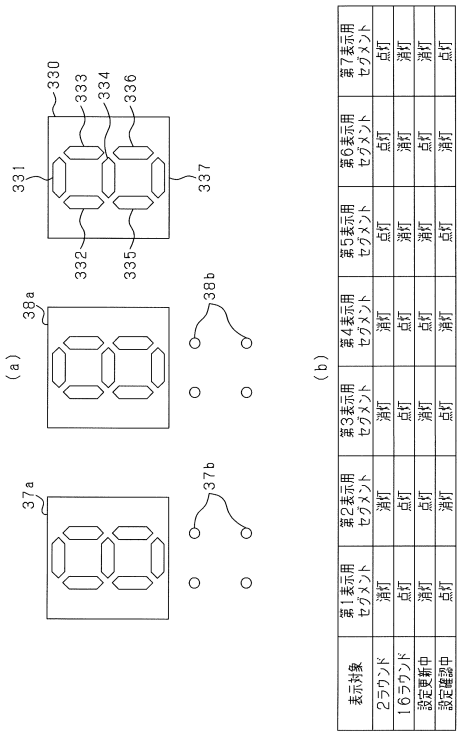
アドレス	低確率モードの当否テーブル	高確率モードの当否テーブル	設定値の表示データ	
A(1)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	326a
A(2)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	326b
A(3)	LT(1):1/320	HT:1/30	1	326c

(c)

326

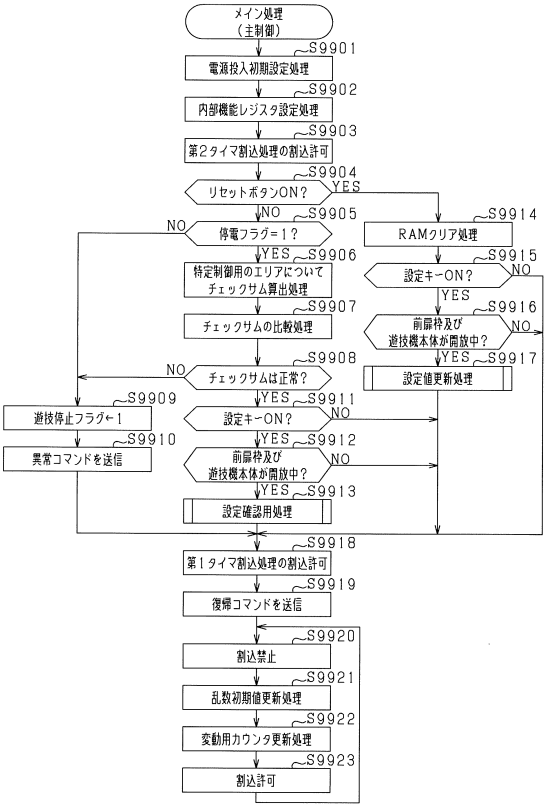
アドレス	低確率モードの当否テーブル	高確率モードの当否テーブル	設定値の表示データ	
A(1)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1	326a
A(2)	LT(1):1/320	HT(1):1/30	1	326b
A(3)	LT(3):1/280	HT(3):1/25	3	326c

【図６５１】

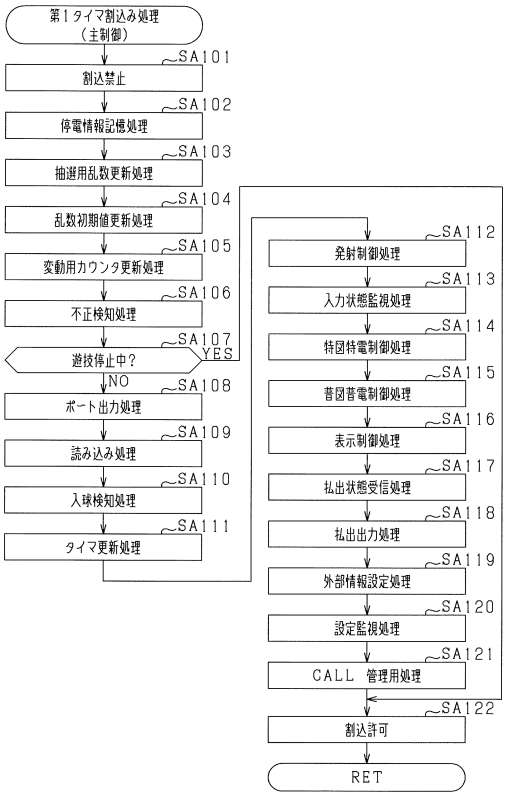


表示対象	第1表示用セグメント	第2表示用セグメント	第3表示用セグメント	第4表示用セグメント	第5表示用セグメント	第6表示用セグメント	第7表示用セグメント
2ラウンド	消灯	消灯	消灯	消灯	点灯	点灯	点灯
16ラウンド	点灯	点灯	点灯	点灯	消灯	消灯	消灯
設定更新中	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯
設定確認中	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯	消灯	点灯

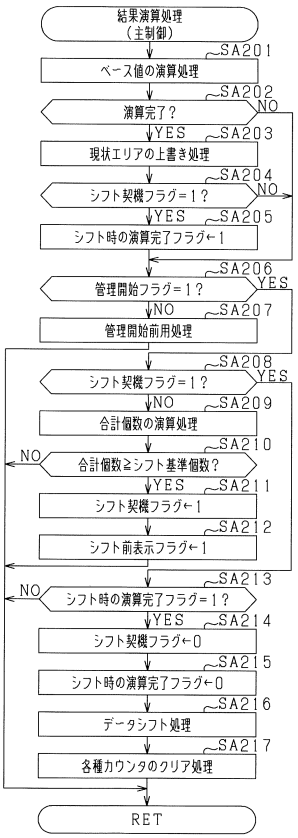
【図６５２】



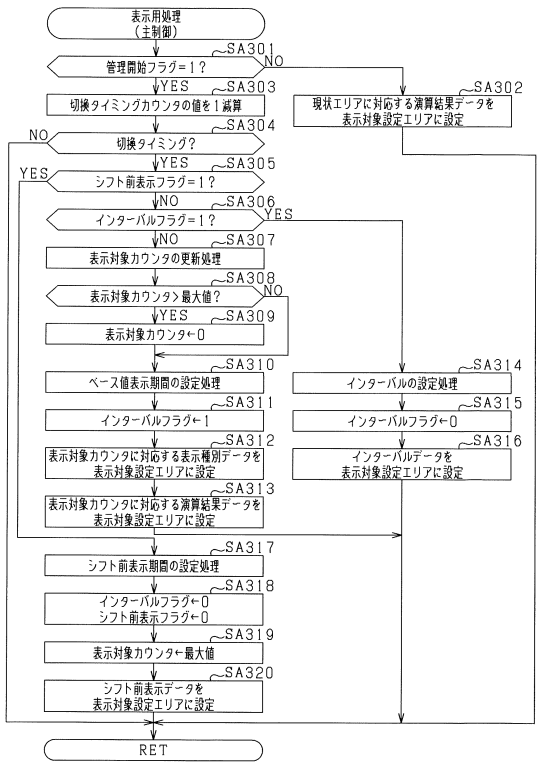
【図６５３】



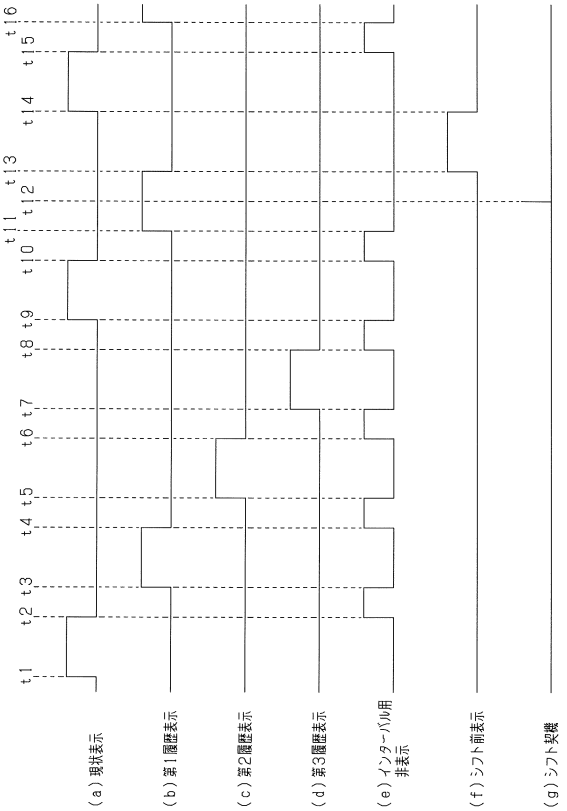
【図６５４】



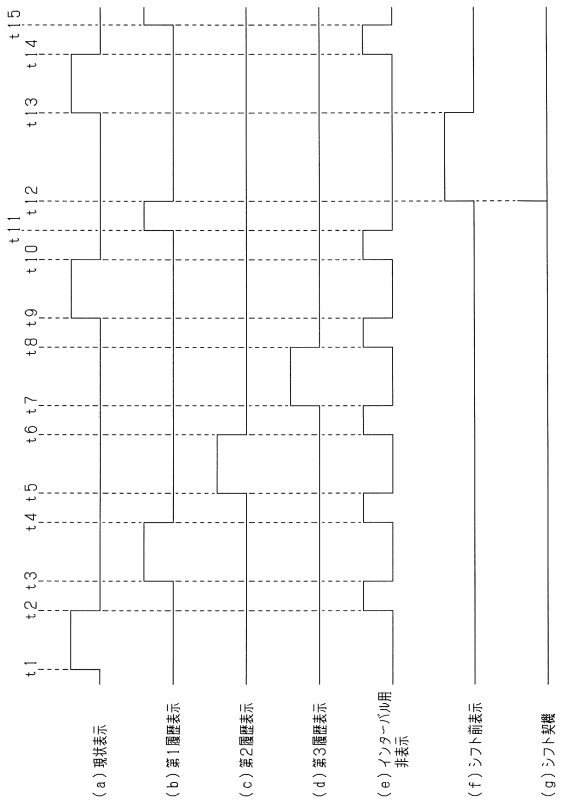
【図６５５】



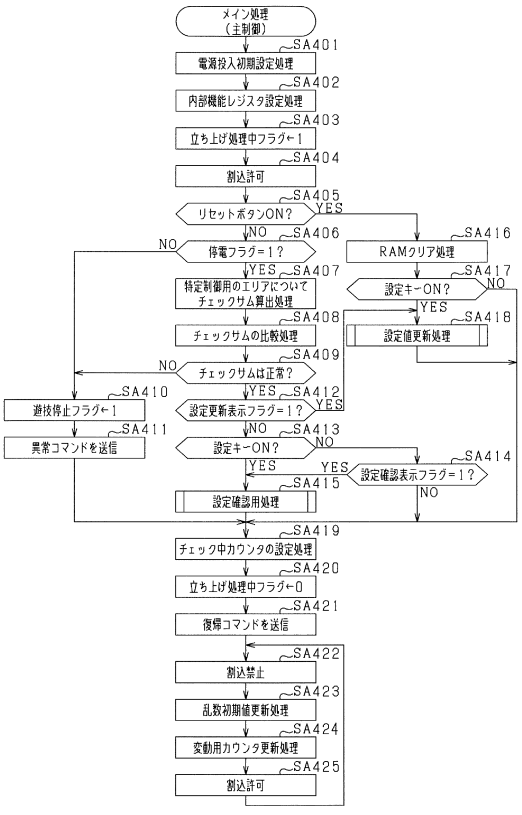
【図６５６】



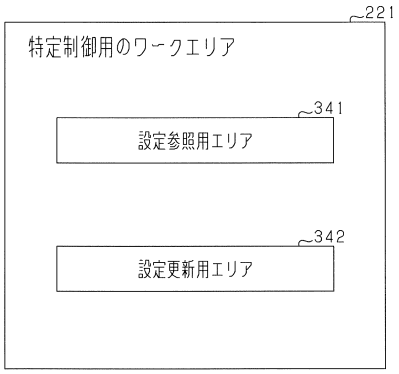
【図６５７】



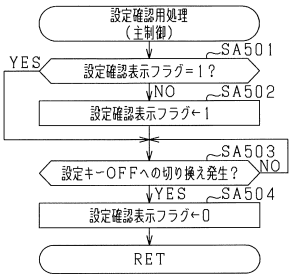
【図６５８】



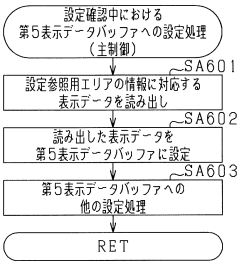
【図６５９】



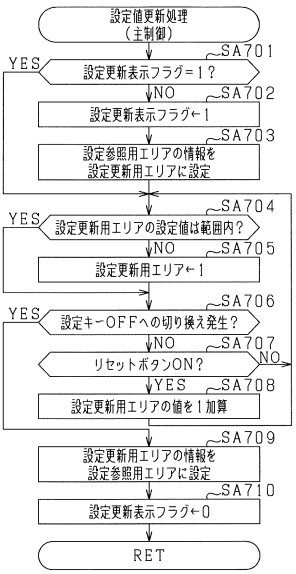
【図６６０】



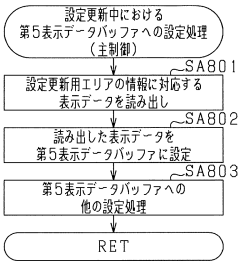
【図６６１】



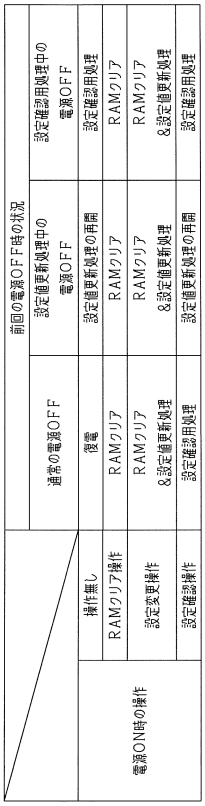
【図６６２】



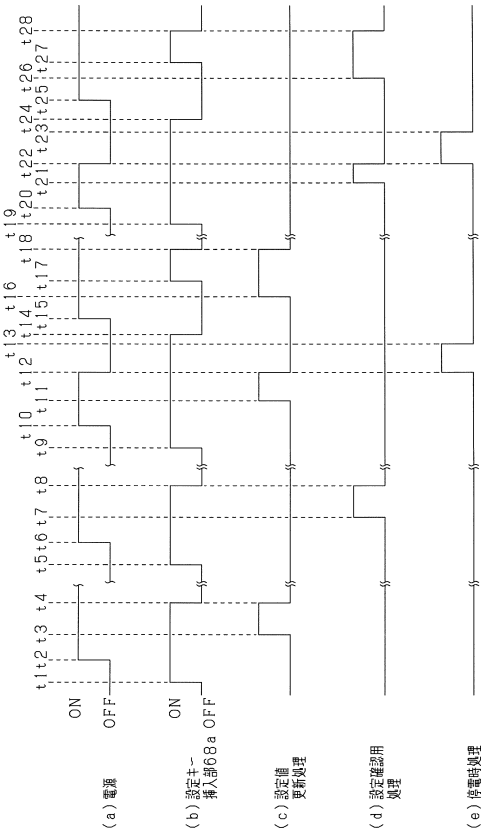
【図６６３】



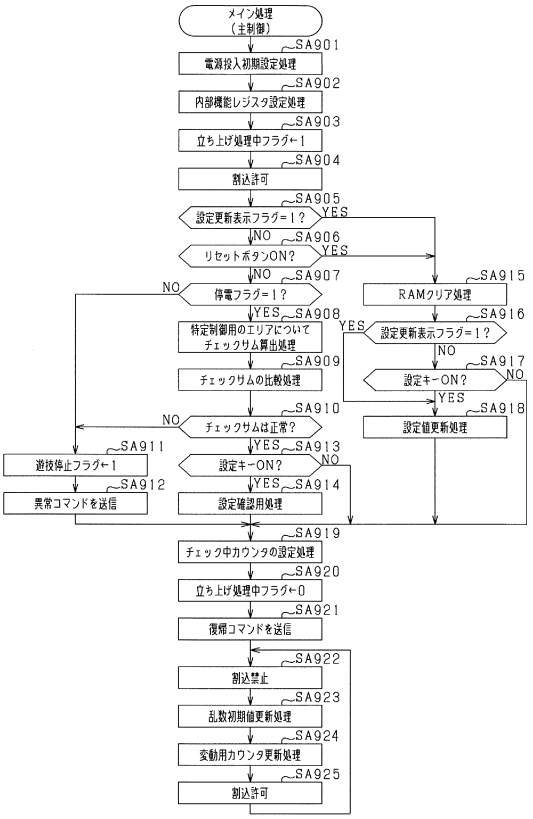
【図６６４】



【図６６５】



【図６６６】



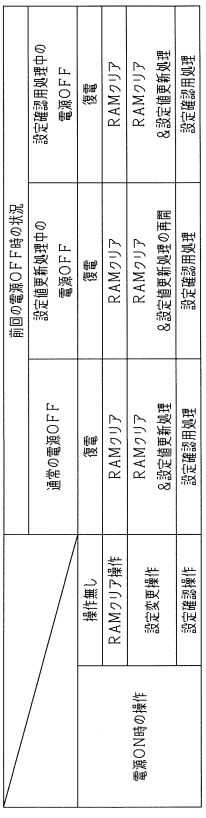
【図６６７】



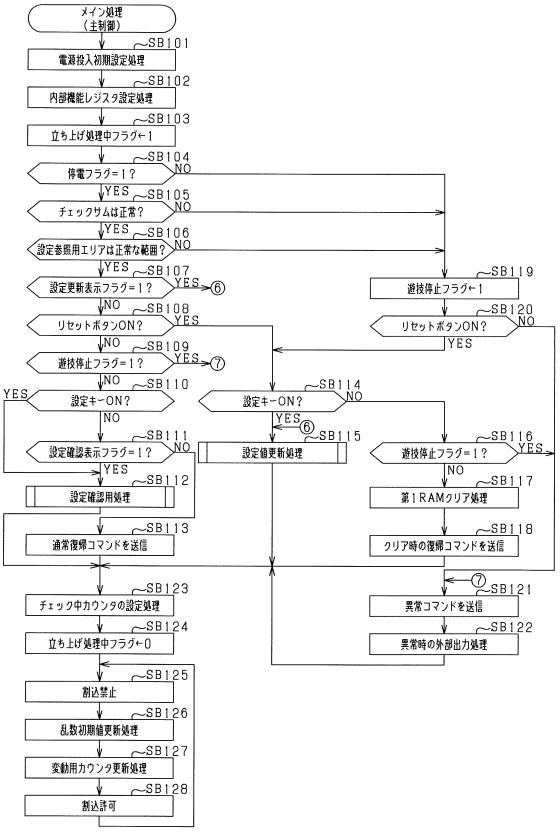
【図６６８】



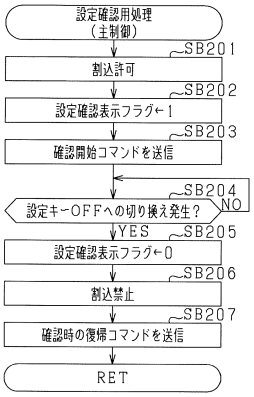
【図６６９】



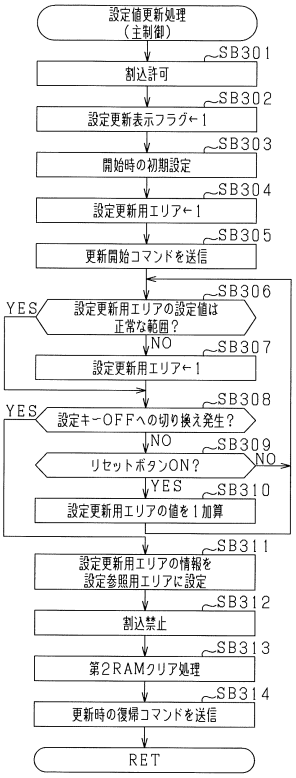
【図６７０】



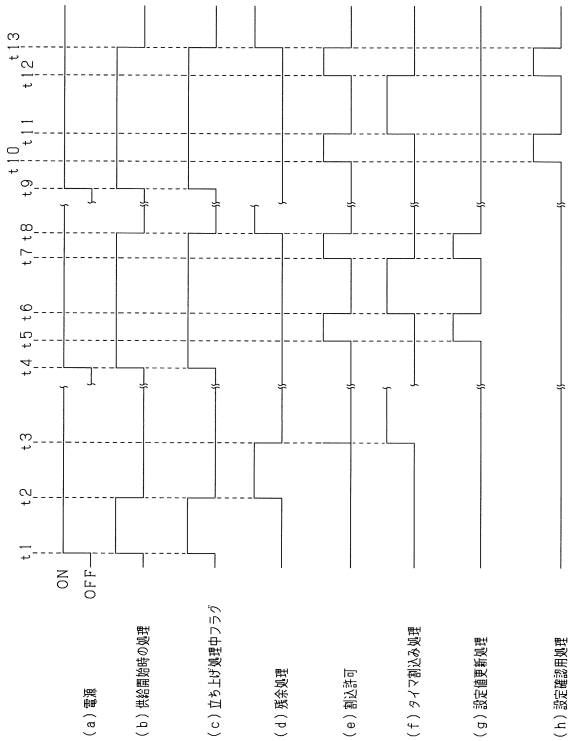
【図６７１】



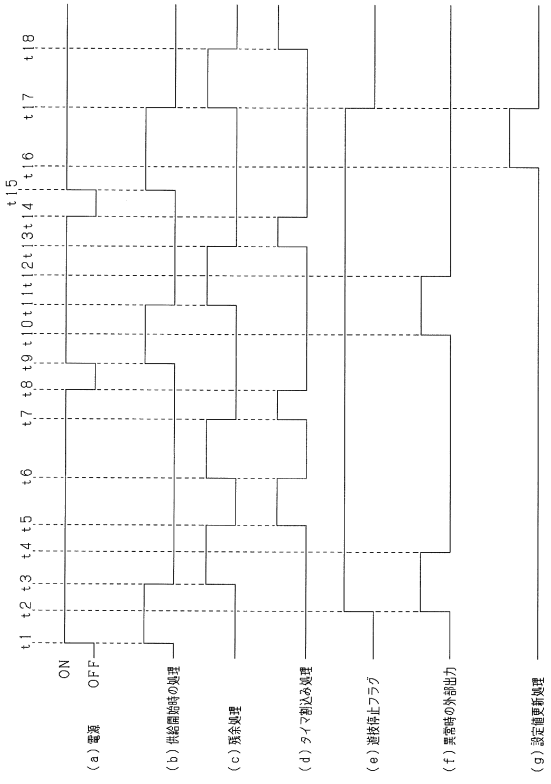
【図６７２】



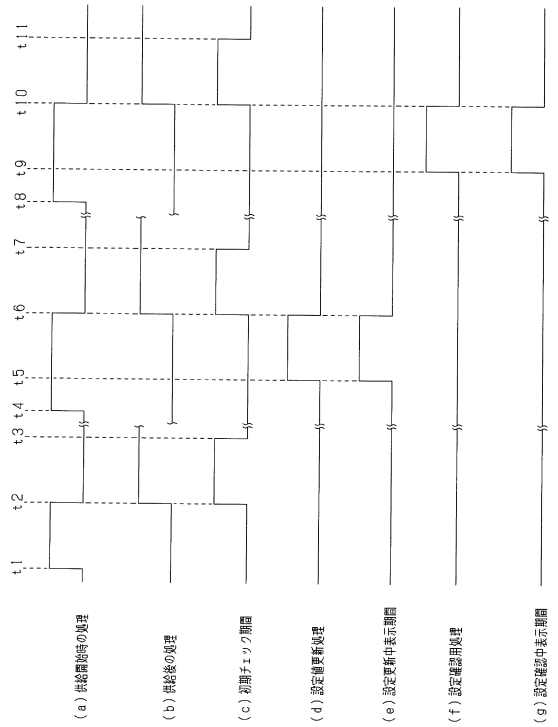
【図６７３】



【図６７４】



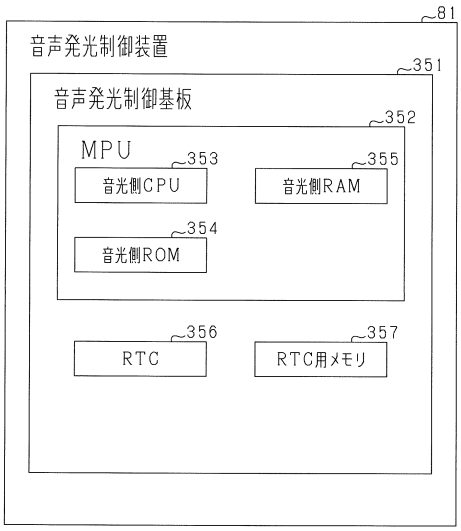
【図６７５】



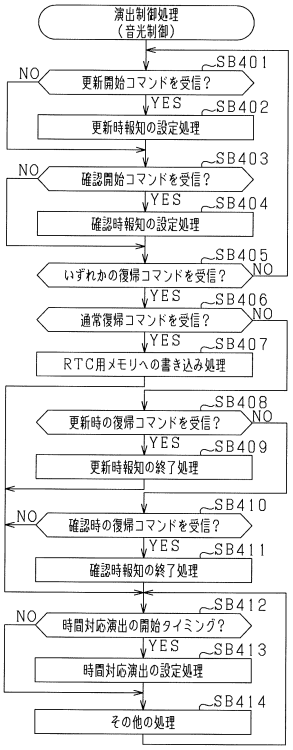
【図６７６】



【図６７７】



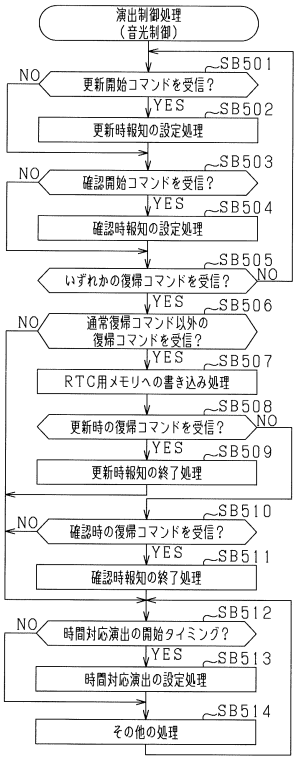
【図６７８】



【図６７９】

	復帰コマンド	報知に関する制御	RTC用メモリ357への書き込み処理
通常の復電処理	通常復帰コマンド	－	○
第１RAMクリア処理	クリア時の復帰コマンド	－	×
設定値更新処理	更新時の復帰コマンド	更新時の報知の終了	×
設定確認用処理	確認時の復帰コマンド	確認時の報知の終了	×

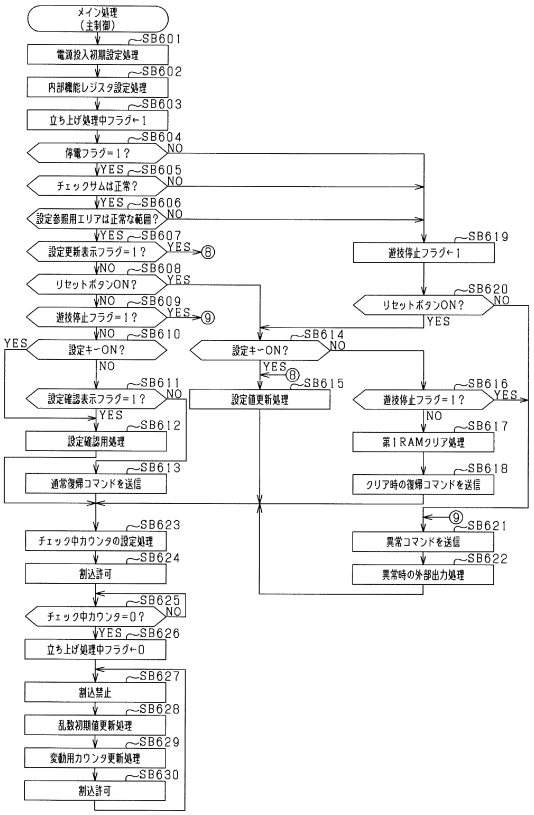
【図６８０】



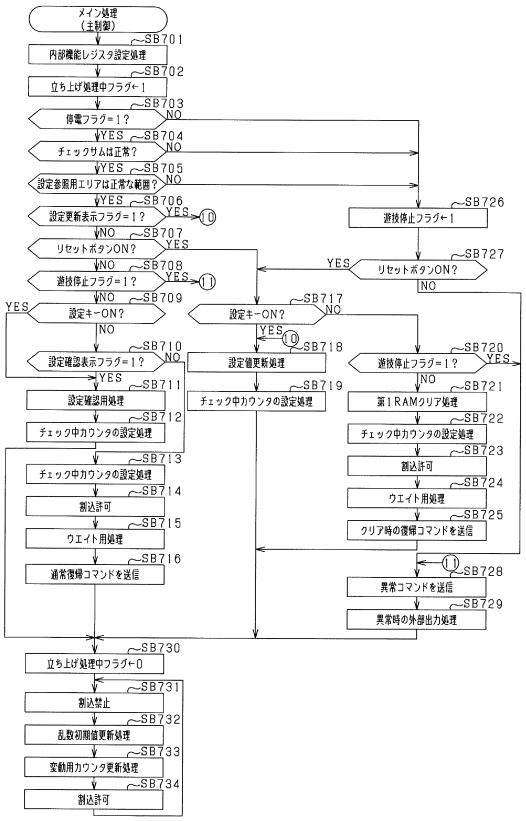
【図６８１】

	復帰コマンド	報知に関する制御	RTC用メモリ357への書き込み処理
通常の復電処理	通常復帰コマンド	－	×
第１RAMクリア処理	クリア時の復帰コマンド	－	○
設定値更新処理	更新時の復帰コマンド	更新時の報知の終了	○
設定確認用処理	確認時の復帰コマンド	確認時の報知の終了	○

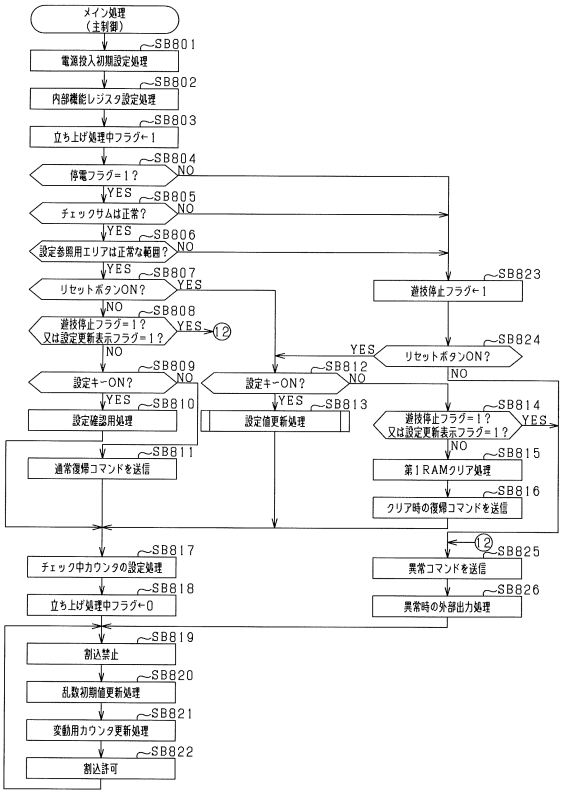
【図６８２】



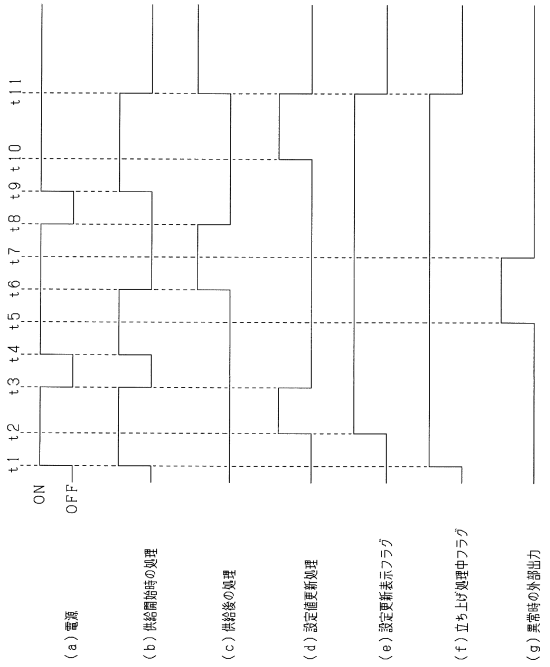
【図６８３】



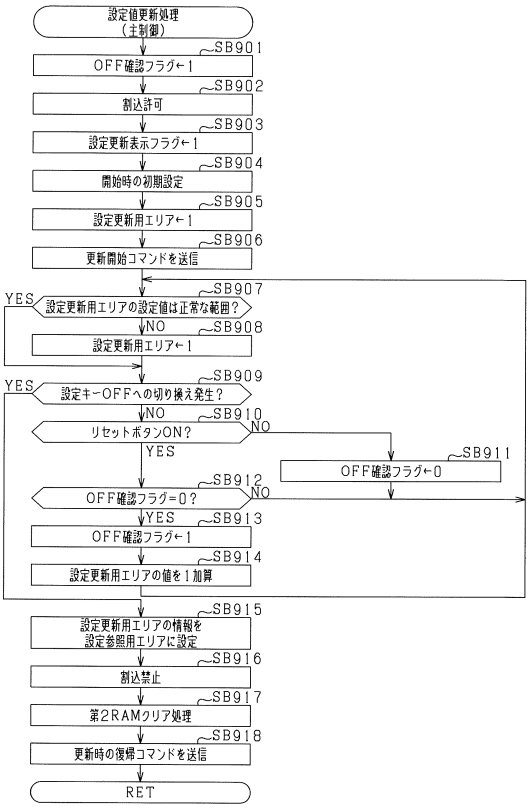
【図６８４】



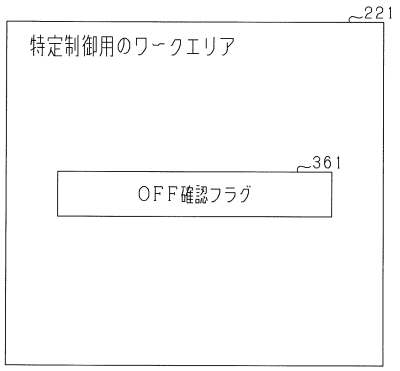
【図６８５】



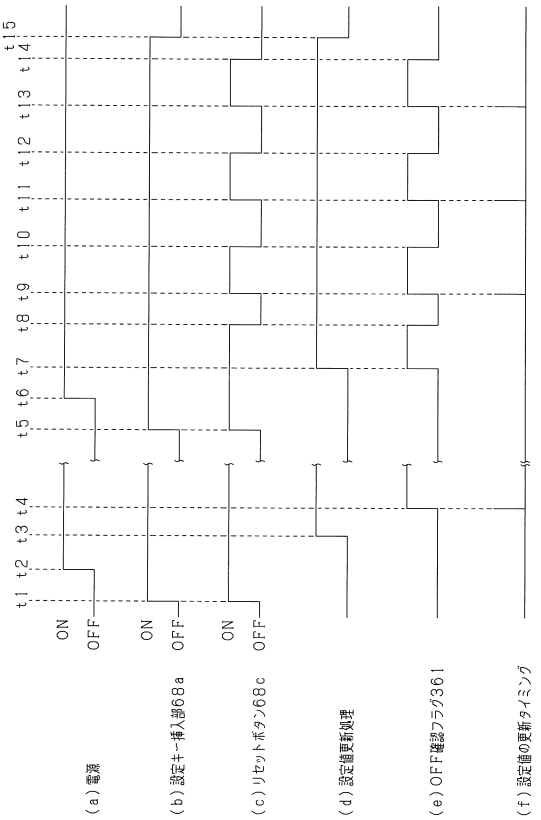
【図６８６】



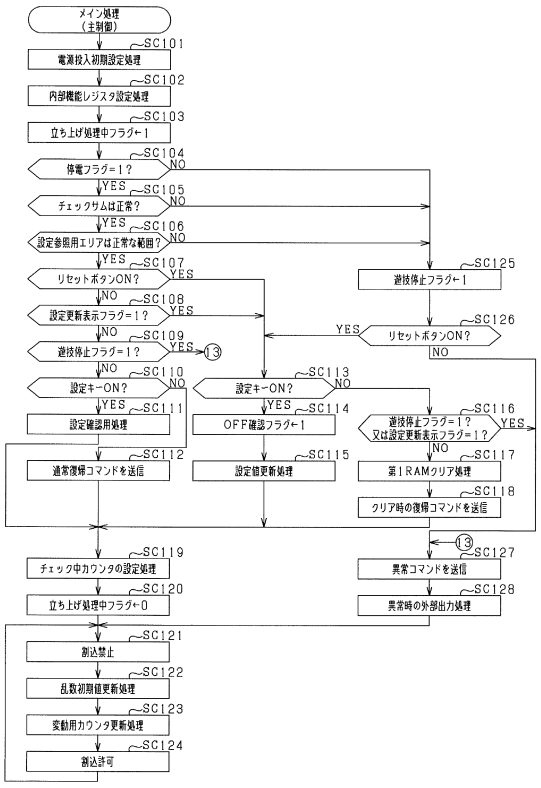
【図６８７】



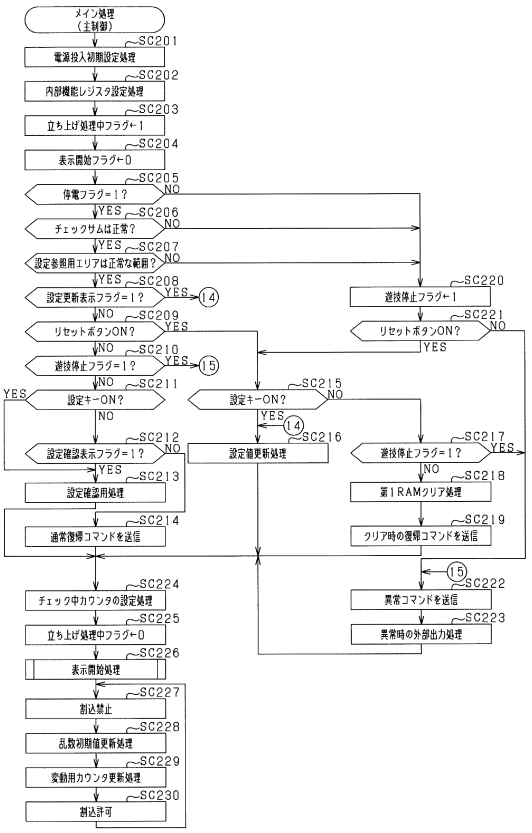
【図６８８】



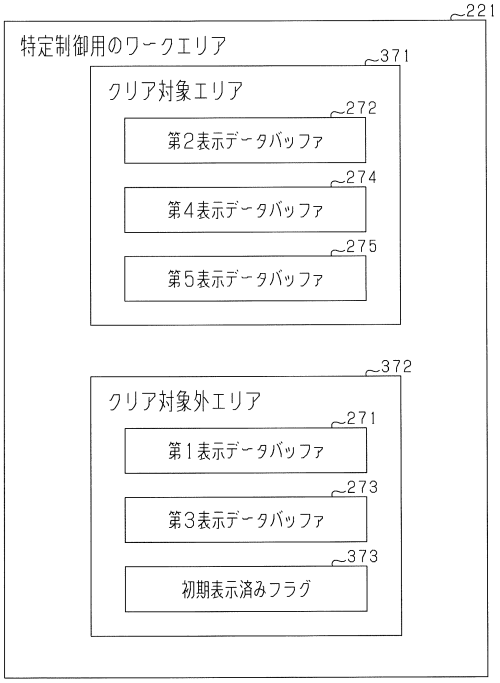
【図６８９】



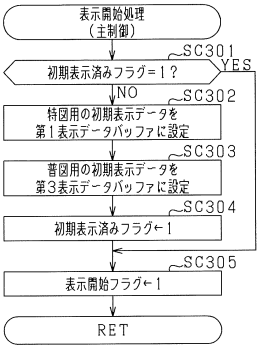
【図６９０】



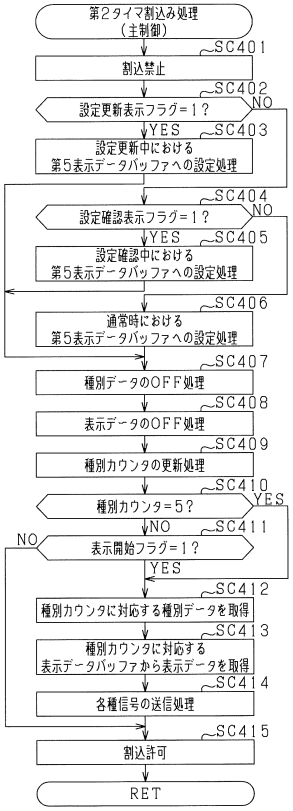
【図６９１】



【図６９２】



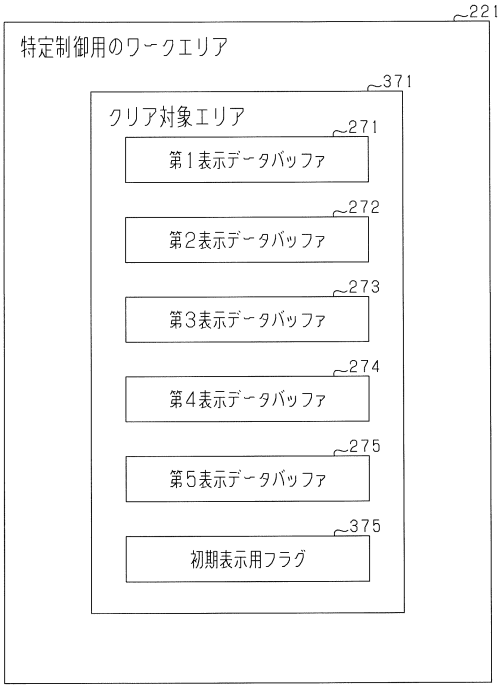
【図６９３】



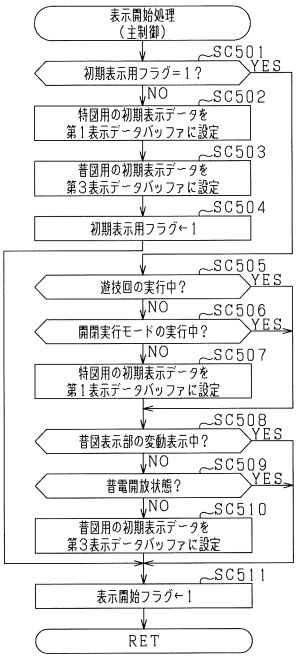
【図６９４】

電力供給開始時の状況	特図表示部３７ａ	普図表示部３８ａ
工場出荷時	初期表示	初期表示
設定及びＲＡＭに関する処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示
第１ＲＡＭクリア処理	電断時の表示	電断時の表示
設定値更新処理	電断時の表示	電断時の表示
設定確認用処理	電断時の表示	電断時の表示

【図６９５】



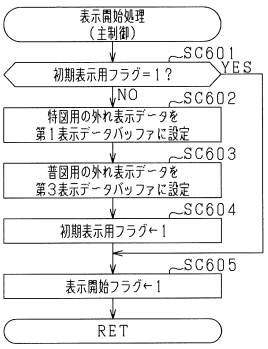
【図６９６】



【図６９７】

電力供給開始時の状況	遊技状況	特図表示部３７ａ	普図表示部３８ａ
第１ＲＡＭクリア処理		初期表示	初期表示
設定値更新処理		初期表示	初期表示
設定確認用処理 又は 設定及びＲＡＭに関する 処理の実行無し	特図特電の制御無し 普図普電の制御無し	初期表示	初期表示
	特図特電の制御途中 普図普電の制御無し	電断時の表示	初期表示
	特図特電の制御無し 普図普電の制御途中	初期表示	電断時の表示

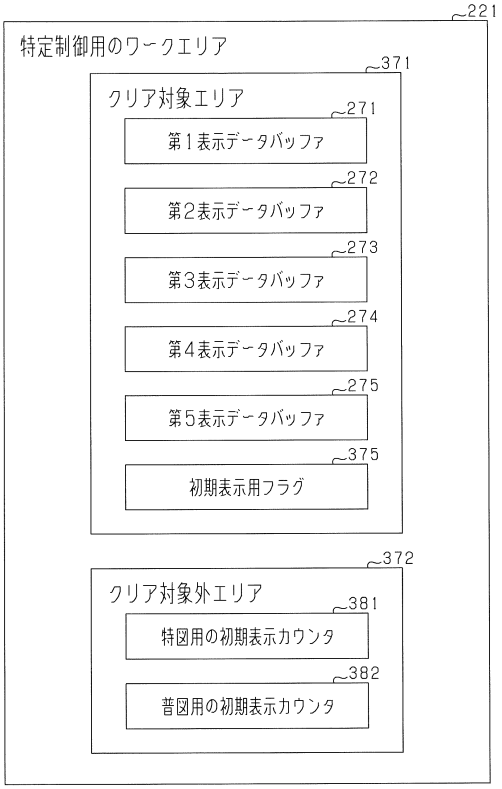
【図６９８】



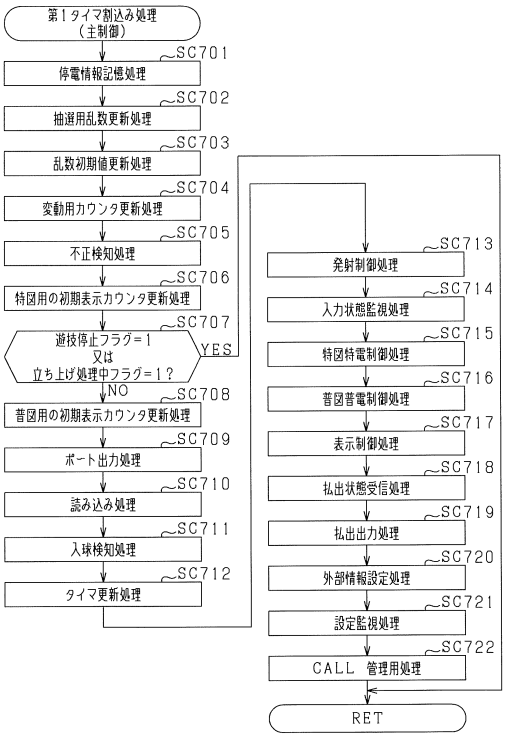
【図６９９】

電力供給開始時の状況	特図表示部３７ａ	普図表示部３８ａ
第１ＲＡＭクリア処理	外れ表示	外れ表示
設定値更新処理	外れ表示	外れ表示
設定確認用処理	電断時の表示	電断時の表示
設定及びＲＡＭに関する処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示

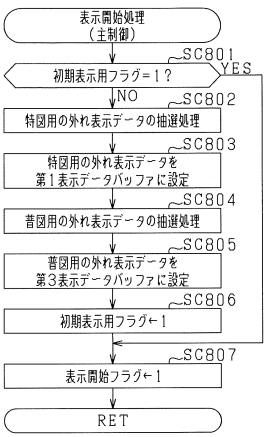
【図７００】



【図７０１】



【図７０２】



【図７０３】

(a)

383

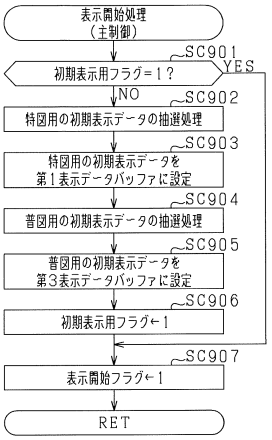
抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の 第１外れ表示データ	0~19
特図用の 第２外れ表示データ	20~39
特図用の 第３外れ表示データ	40~59

(b)

384

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の 第１外れ表示データ	0~19
普図用の 第２外れ表示データ	20~39
普図用の 第３外れ表示データ	40~59

【図７０４】



【図７０５】

(a)

385

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の 第１外れ表示データ	0~9
特図用の 第２外れ表示データ	10~19
特図用の 第３外れ表示データ	20~29
特図用の 第１当たり表示データ	30~39
特図用の 第２当たり表示データ	40~49
特図用の 第３当たり表示データ	50~59

(b)

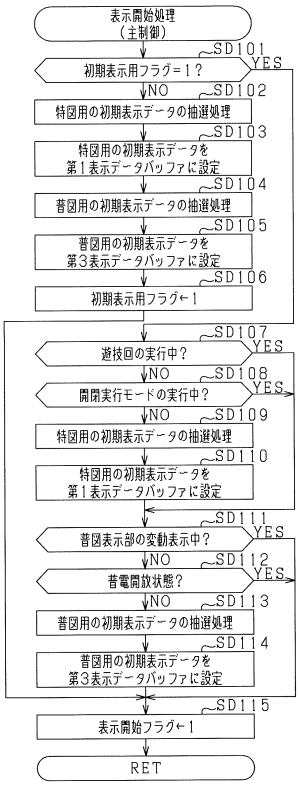
386

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の 第１外れ表示データ	0~14
普図用の 第２外れ表示データ	15~29
普図用の 第３外れ表示データ	30~44
普図用の 当たり表示データ	45~59

【図７０６】

電力供給開始時の状況	特図表示部37a	普図表示部38a
第１RAMクリア処理	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定値更新処理	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定確認用処理	電断時の表示	電断時の表示
設定及びRAMに関する 処理の実行無し	電断時の表示	電断時の表示

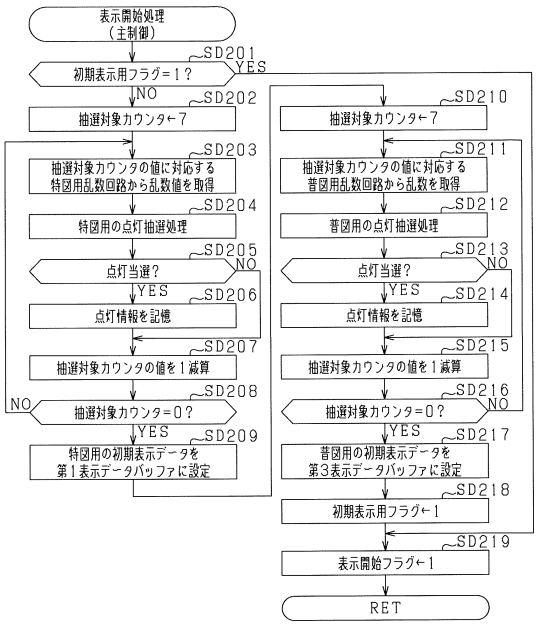
【図７０７】



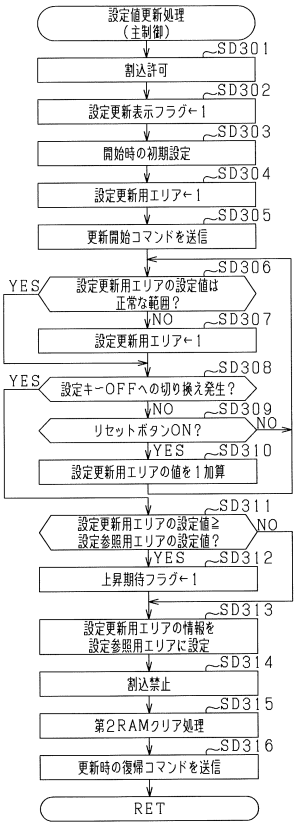
【図７０８】

電力供給開始時の処理	遊技状況	特図表示部３７ａ	普図表示部３８ａ
第１RAMクリア処理		外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定値更新処理		外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
設定確認用処理 又は 設定及びRAMに関する 処理の実行無し	特図特電の制御無し 普図普電の制御無し	外れ表示 又は 当たり表示	外れ表示 又は 当たり表示
	特図特電の制御途中 普図普電の制御無し	電断時の表示	外れ表示 又は 当たり表示
	特図特電の制御無し 普図普電の制御途中	外れ表示 又は 当たり表示	電断時の表示

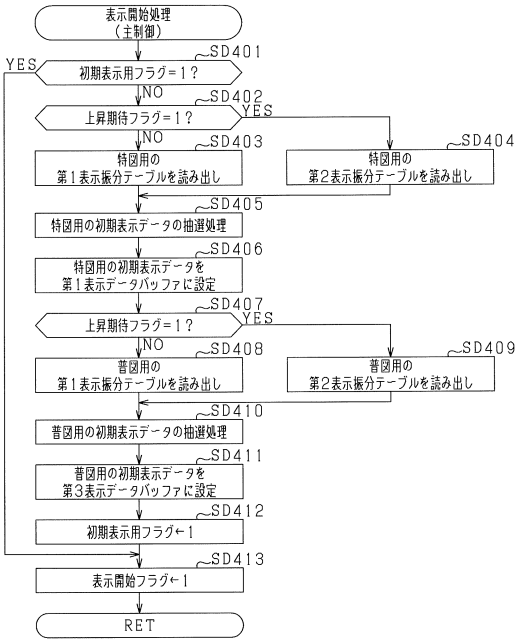
【図７０９】



【図７１０】



【図７１１】



【図７１２】

（ａ）特図用の第１表示振分テーブル391

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の第１初期表示データ	0~39
特図用の第２初期表示データ	40~54
特図用の第３初期表示データ	55~59

（ｂ）特図用の第２表示振分テーブル392

抽選結果	特図用の 初期表示カウンタ381
特図用の第１初期表示データ	0~9
特図用の第２初期表示データ	10~39
特図用の第３初期表示データ	40~59

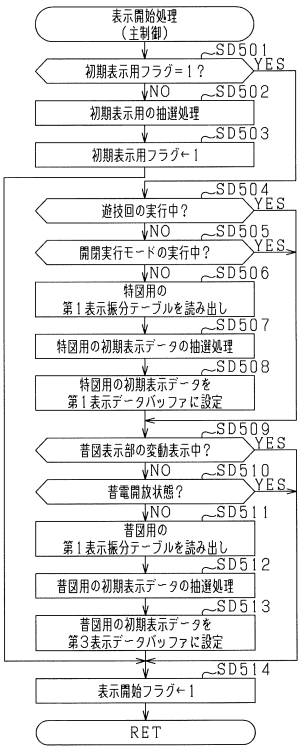
（ｃ）普図用の第１表示振分テーブル393

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の第１初期表示データ	0~29
普図用の第２初期表示データ	30~49
普図用の第３初期表示データ	50~59

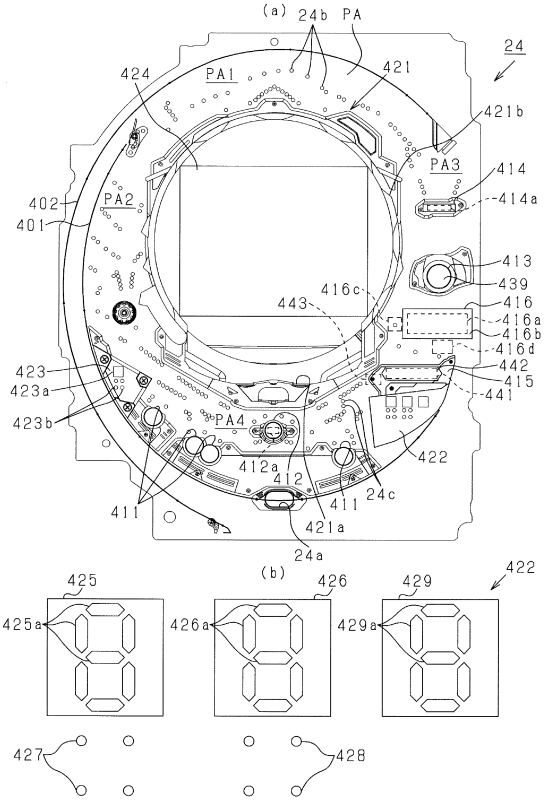
（ｄ）普図用の第２表示振分テーブル394

抽選結果	普図用の 初期表示カウンタ382
普図用の第１初期表示データ	0~19
普図用の第２初期表示データ	20~29
普図用の第３初期表示データ	30~59

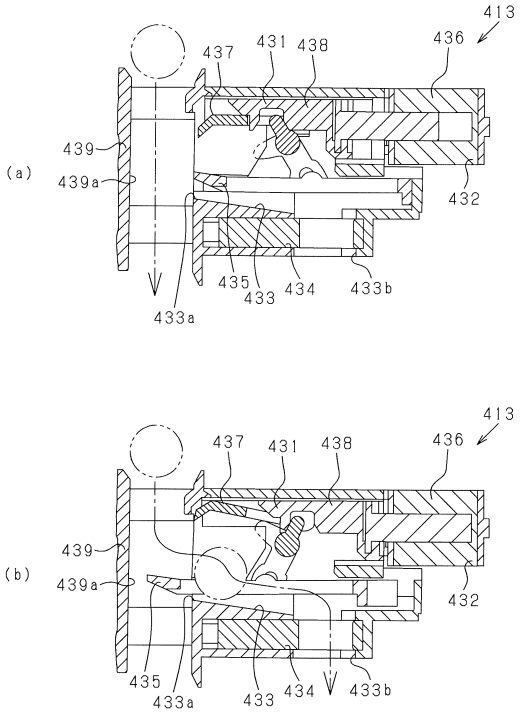
【図７１３】



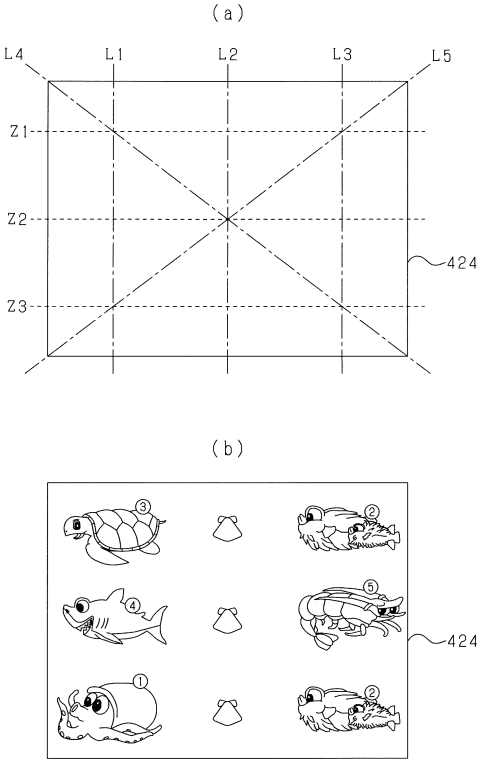
【図７１４】



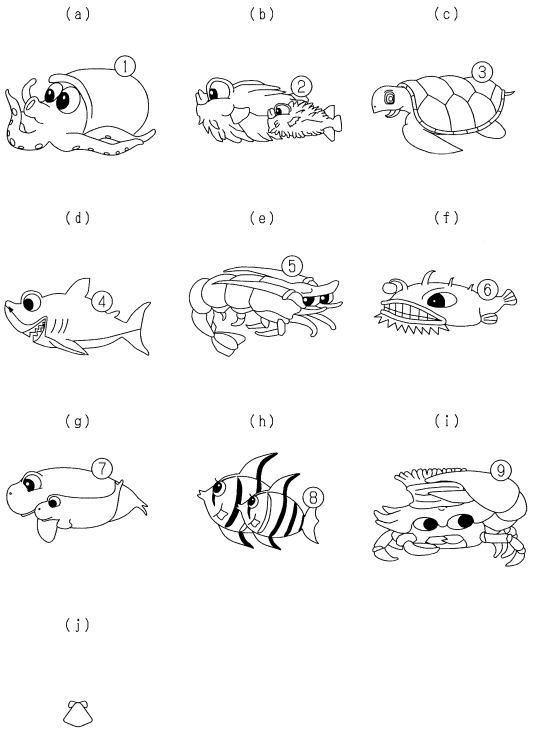
【図７１５】



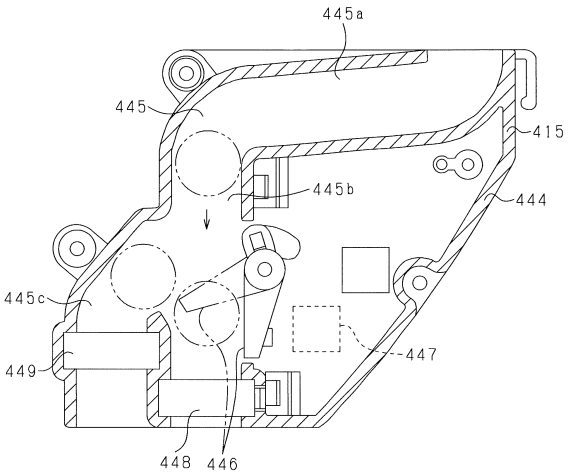
【図７１６】



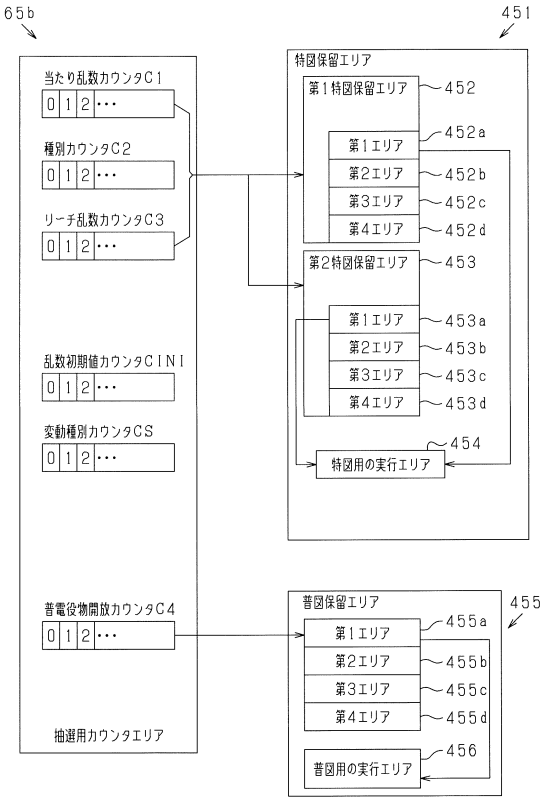
【図７１７】



【図７１８】



【図７１９】



【図７２０】

（ａ）第１特図の当否テーブル

461

設定値	大当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9950個
設定2	52個	9948個
設定3	54個	9946個
設定4	56個	9944個
設定5	58個	9942個
設定6	60個	9940個

（ｂ）第２特図の当否テーブル

462

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	2000個	7950個
設定2	52個	2000個	7948個
設定3	54個	2000個	7946個
設定4	56個	2000個	7944個
設定5	58個	2000個	7942個
設定6	60個	2000個	7940個

【図７２１】

（ａ）大当たり用の種別テーブル

463

種別カウンタC2	大当たり結果の種類
0~26	6R大当たり結果
27~29	15R大当たり結果

（ｂ）大当たり結果の内容

大当たり結果の種類	ラウンド遊技の回数	高頻度サポートモードにおける第２特図の変動回数
6R大当たり結果	6回	第１特図での大当たり結果の場合：１回 第２特図での大当たり結果の場合：５回
15R大当たり結果	15回	5回

（ｃ）小当たり用の種別テーブル

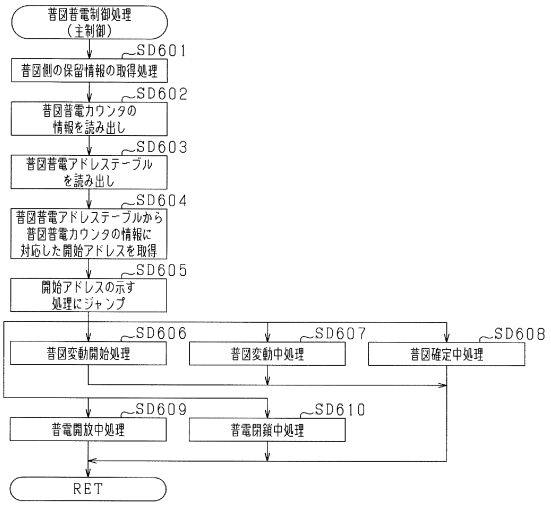
464

種別カウンタC2	小当たり結果の種類
0~9	第1小当たり結果
10~19	第2小当たり結果
20~29	第3小当たり結果

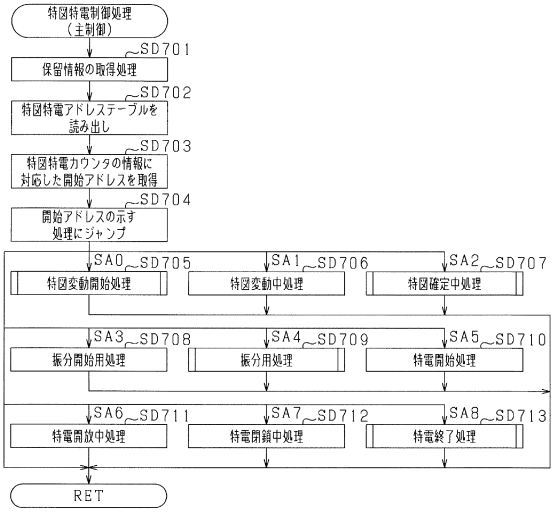
（ｄ）小当たり結果の内容

小当たり結果の種類	開閉回数	高頻度サポートモードにおける第２特図の変動回数
第１小当たり結果	振分入賞装置：１回 V入賞後にラウンド遊技：５回	V入賞が発生した場合に５回
第２小当たり結果	振分入賞装置：１回 V入賞後にラウンド遊技：８回	V入賞が発生した場合に５回
第３小当たり結果	振分入賞装置：１回 V入賞後にラウンド遊技：１４回	V入賞が発生した場合に５回

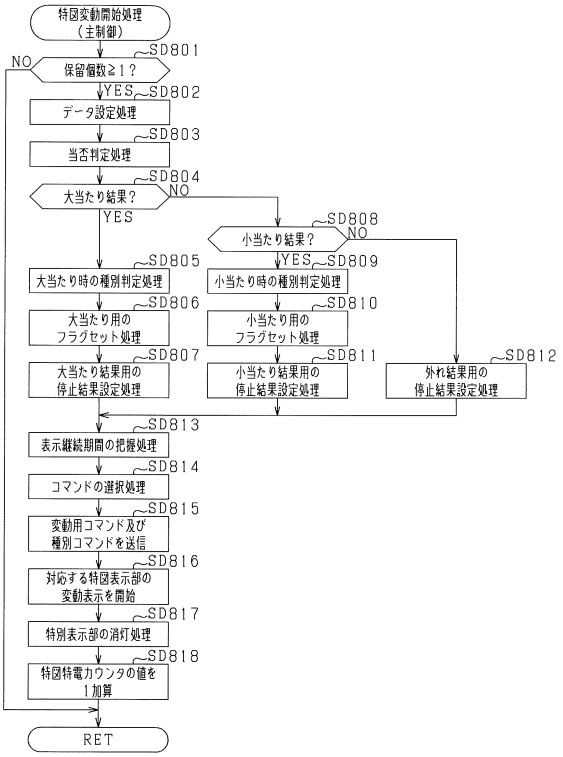
【図７２２】



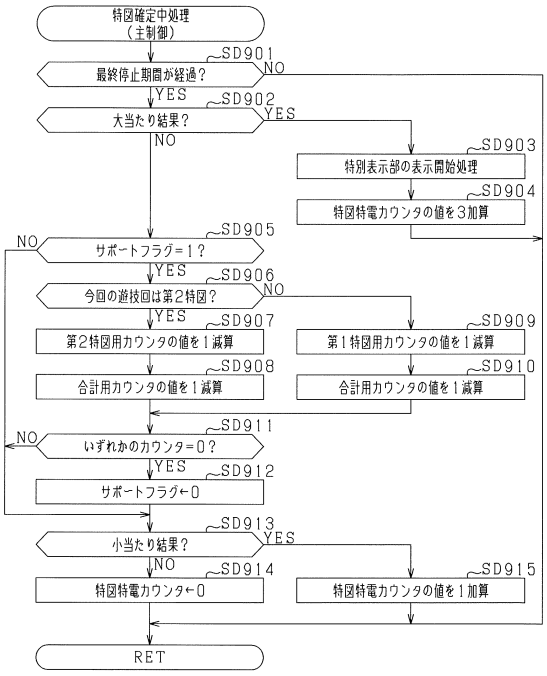
【図７２３】



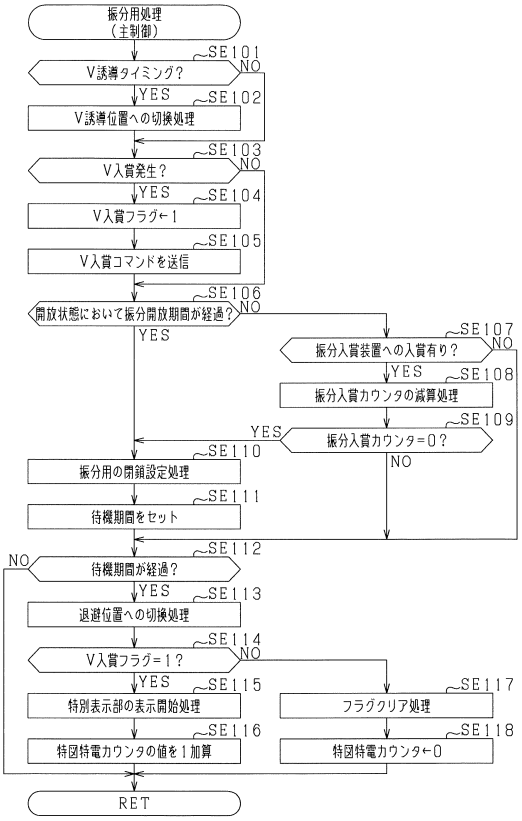
【図７２４】



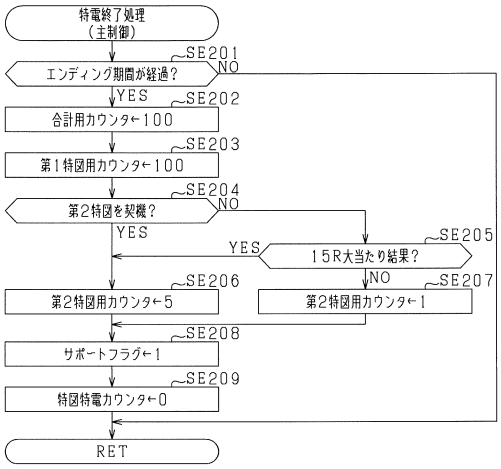
【図７２５】



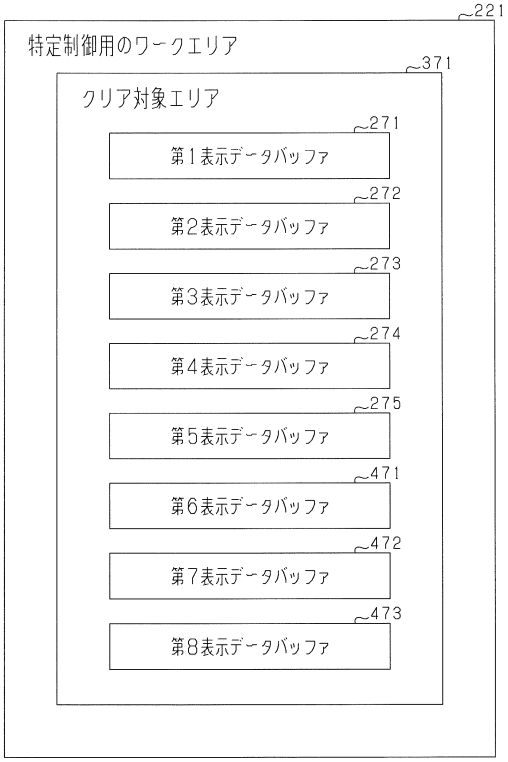
【図７２６】



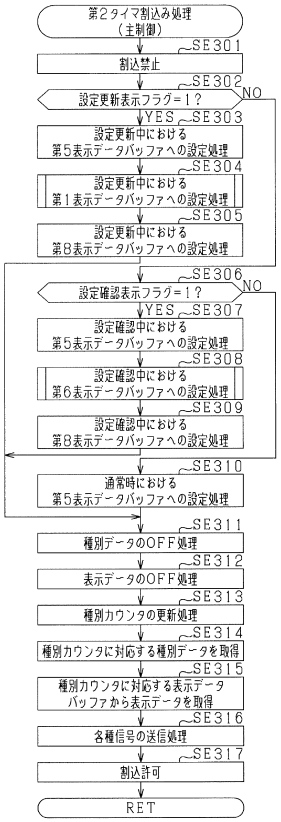
【図７２７】



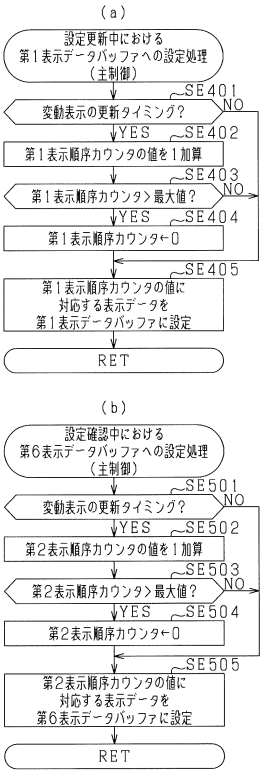
【図７２８】



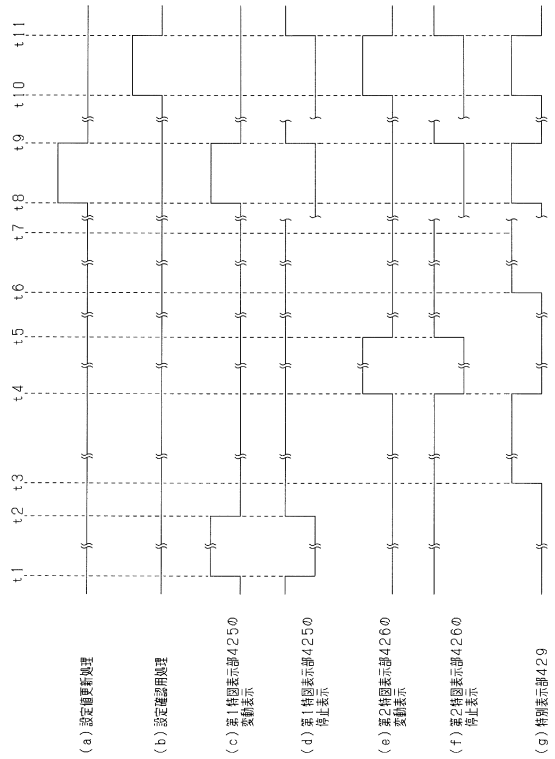
【図７２９】



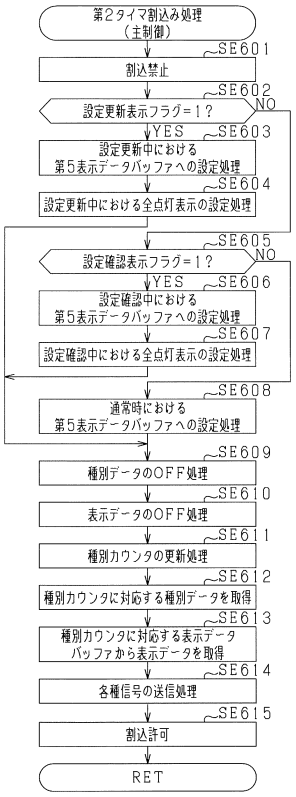
【図７３０】



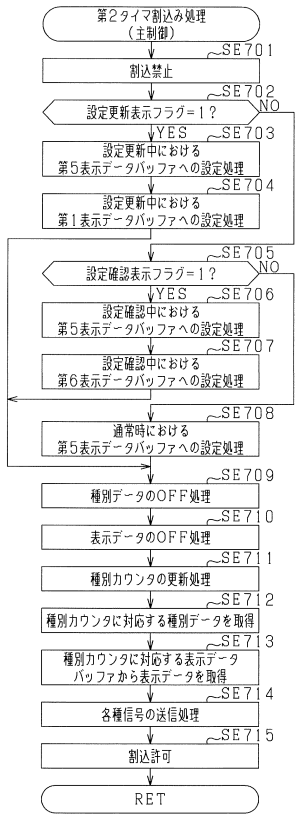
【図７３１】



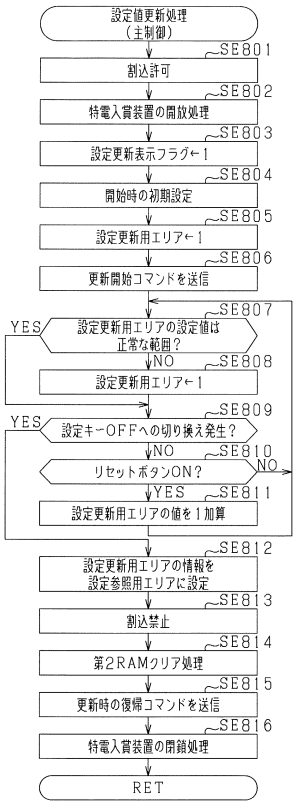
【図７３２】



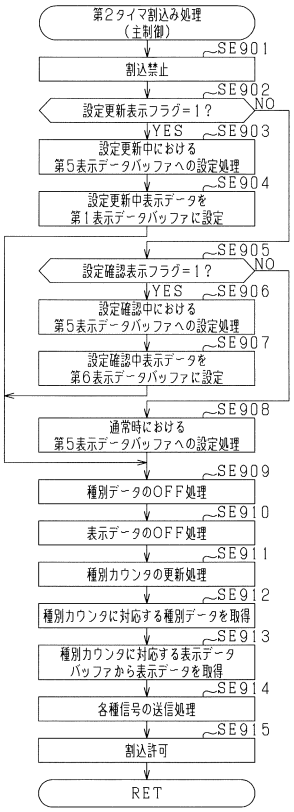
【図７３３】



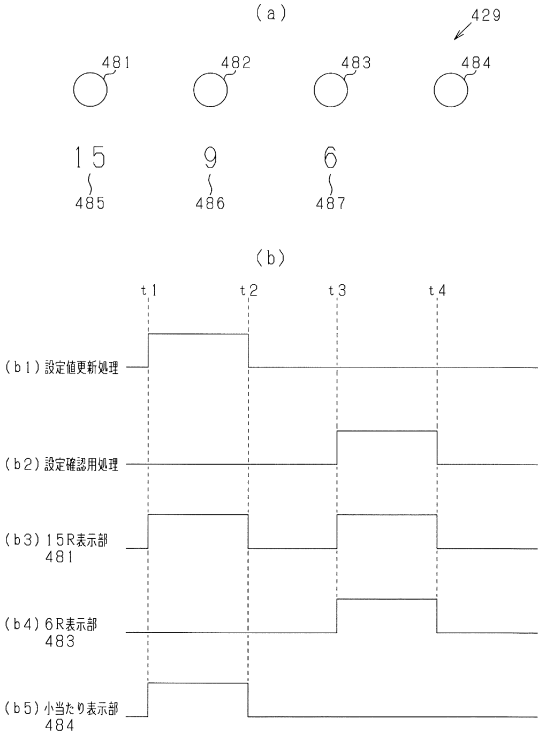
【図７３４】



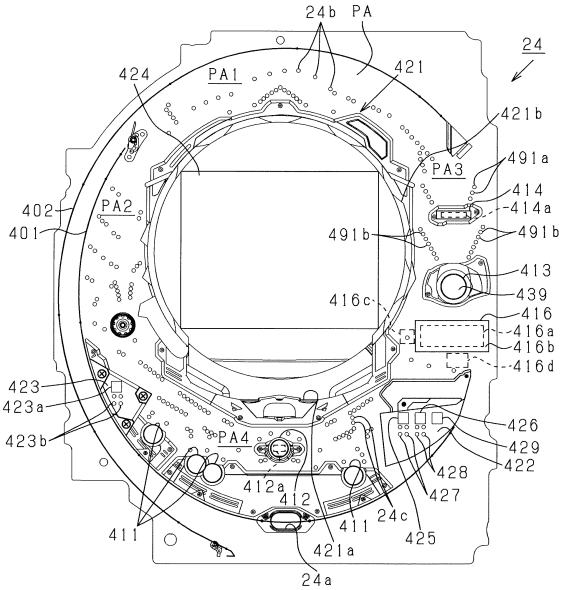
【図７３５】



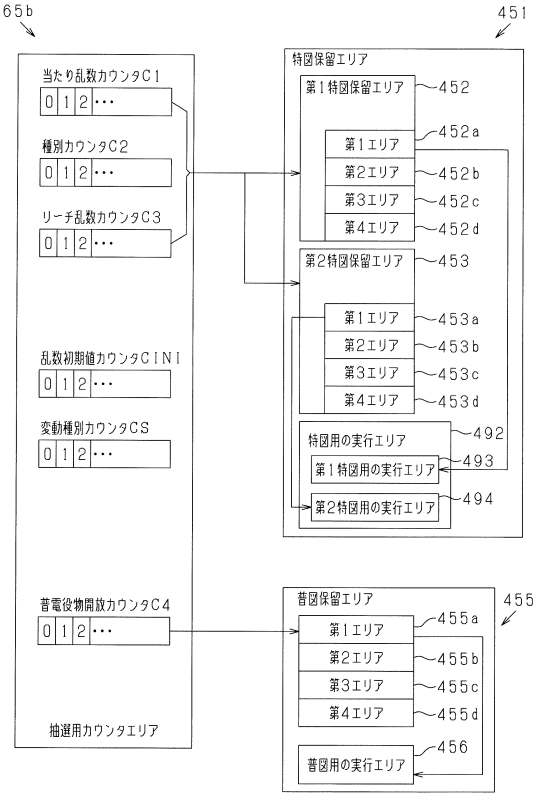
【図７３６】



【図７３７】



【図７３８】



【図７３９】

495

（ａ）低確率時の第１当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

496

（ｂ）高確率時の第１当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

497

（ｃ）低確率時の第２当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9400個	550個
設定2	52個	9400個	548個
設定3	54個	9400個	546個
設定4	56個	9400個	544個
設定5	58個	9400個	542個
設定6	60個	9400個	540個

498

（ｄ）高確率時の第２当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9400個	100個
設定2	520個	9400個	80個
設定3	540個	9400個	60個
設定4	560個	9400個	40個
設定5	580個	9400個	20個
設定6	600個	9400個	0個

【図７４０】

499

（ａ）

種別カウンタC2	大当たり結果の種類
0~10	6R通常大当たり結果
11~26	6R高確大当たり結果
27~29	16R高確大当たり結果

（ｂ）

当たり結果の種類	開閉実行モード	当否抽選モード	サポートモード
6R通常大当たり結果	ラウンド遊技を6回	低確率モード	高頻度サポートモード（50回）
6R高確大当たり結果	ラウンド遊技を6回	高確率モード	高頻度サポートモード
16R高確大当たり結果	ラウンド遊技を16回	高確率モード	低頻度サポートモード
小当たり結果	2秒開放を1回	変更無し	変更無し

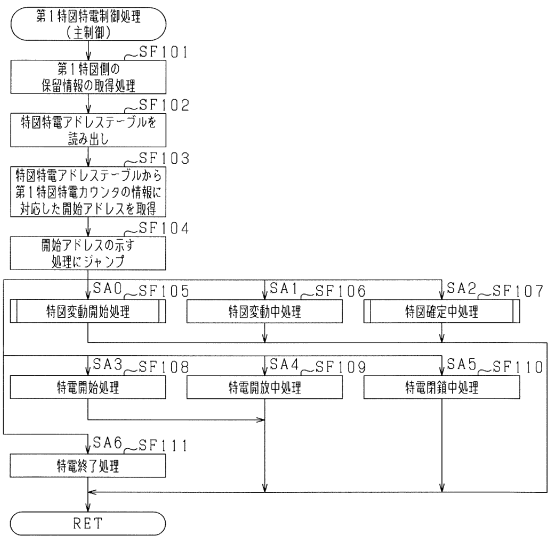
（ｃ）

サポートモード	誘導状態当選確率	変動表示期間	誘導状態
低頻度サポートモード	95%	4秒	2秒X1回
高頻度サポートモード	95%	0.1秒	6秒X1回

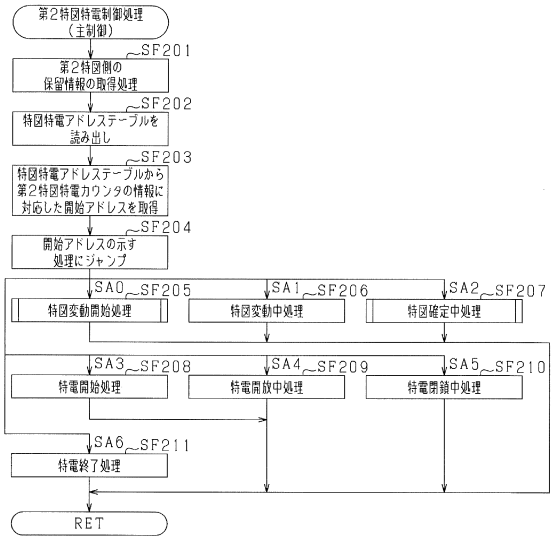
【図７４１】

遊技回の表示継続期間	低確率モード 完全外れ時	低確率モード 第1特図 外れリーチ時	低確率モード 第1特図 大当たり時又は小当たり時	低確率モード 第2特図	高確率モード 第1特図 外れ時	高確率モード 第1特図 大当たり時又は小当たり時	高確率モード 第2特図 外れ時又は小当たり時	高確率モード 第2特図 大当たり時
0.5秒	保留最大時							
2秒	0~70				0~99			
10秒	71~80	0~30	0~10					
20秒	81~99	31~55	11~20			0~99		
30秒		56~76	21~35					
40秒		77~85	36~55					
50秒		86~91	56~75				90~99	0~99
1分		92~97	76~90					
1分30秒		98~99	91~99	0~99				
2分								
10分								

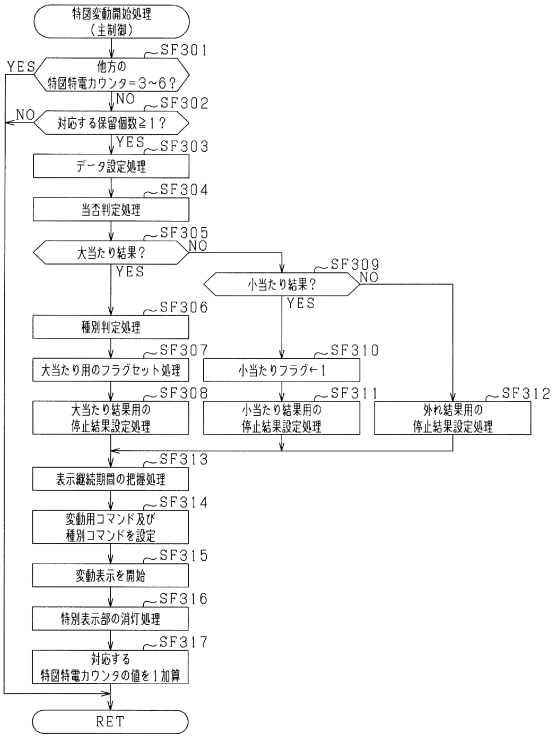
【図７４２】



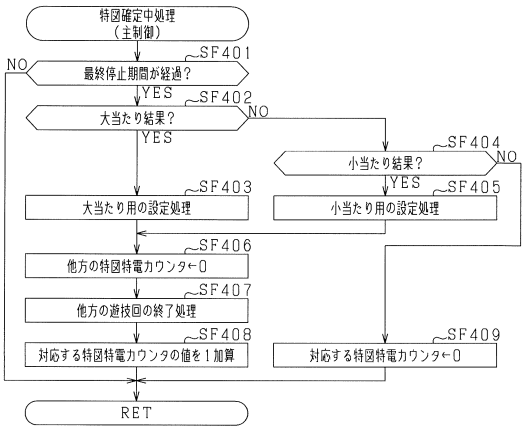
【図７４３】



【図７４４】



【図７４５】



【図７４６】

495

（ａ）低確率時の第１当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

496

（ｂ）高確率時の第１当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

501

（ｃ）低確率時の第２当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9300個	650個
設定2	52個	9300個	648個
設定3	54個	9300個	646個
設定4	56個	9300個	644個
設定5	58個	9300個	642個
設定6	60個	9300個	640個

502

（ｄ）高確率時の第２当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9300個	200個
設定2	520個	9300個	180個
設定3	540個	9300個	160個
設定4	560個	9300個	140個
設定5	580個	9300個	120個
設定6	600個	9300個	100個

【図７４７】

495
（ａ）低確率時の第１当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	1000個	8950個
設定2	52個	1000個	8948個
設定3	54個	1000個	8946個
設定4	56個	1000個	8944個
設定5	58個	1000個	8942個
設定6	60個	1000個	8940個

496
（ｂ）高確率時の第１当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	1000個	8500個
設定2	520個	1000個	8480個
設定3	540個	1000個	8460個
設定4	560個	1000個	8440個
設定5	580個	1000個	8420個
設定6	600個	1000個	8400個

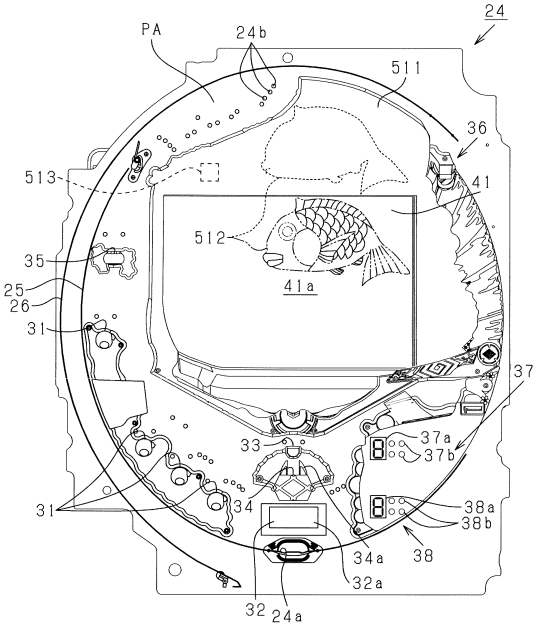
503
（ｃ）低確率時の第２当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	50個	9450個	500個
設定2	52個	9448個	500個
設定3	54個	9446個	500個
設定4	56個	9444個	500個
設定5	58個	9442個	500個
設定6	60個	9440個	500個

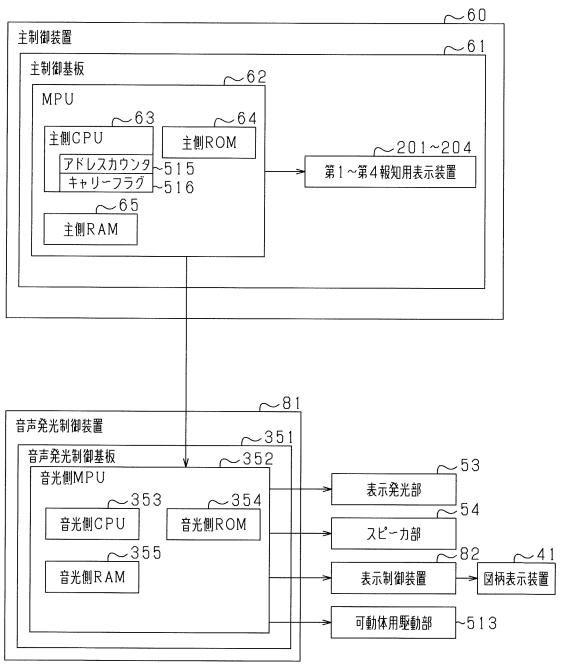
504
（ｄ）高確率時の第２当否テーブル

設定値	大当たり結果	小当たり結果	外れ結果
設定1	500個	9000個	500個
設定2	520個	8980個	500個
設定3	540個	8960個	500個
設定4	560個	8940個	500個
設定5	580個	8920個	500個
設定6	600個	8900個	500個

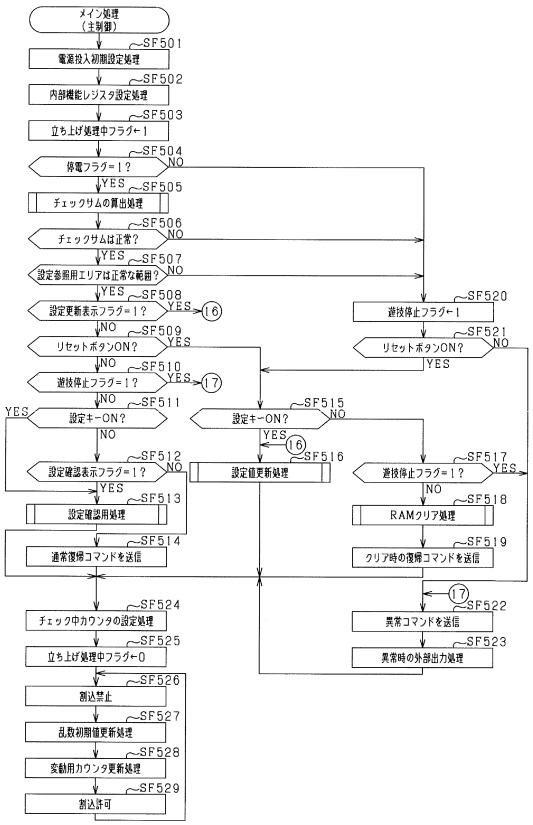
【図７４８】



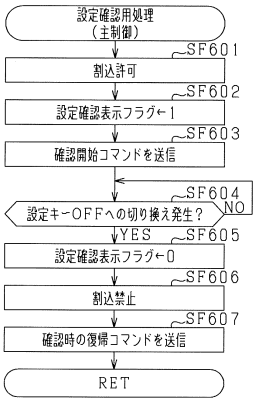
【図７４９】



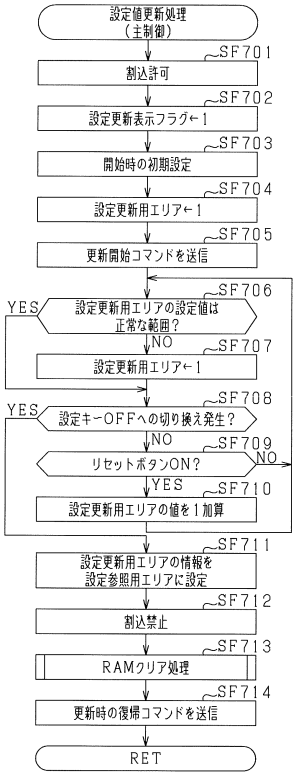
【図７５０】



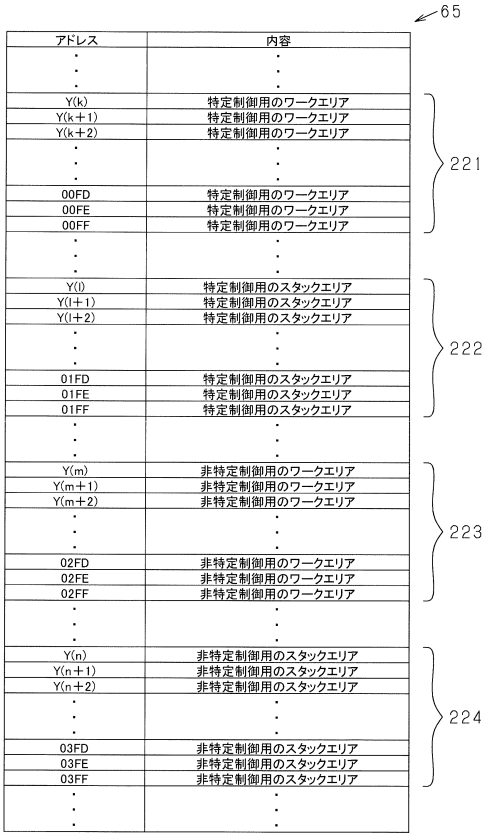
【図７５１】



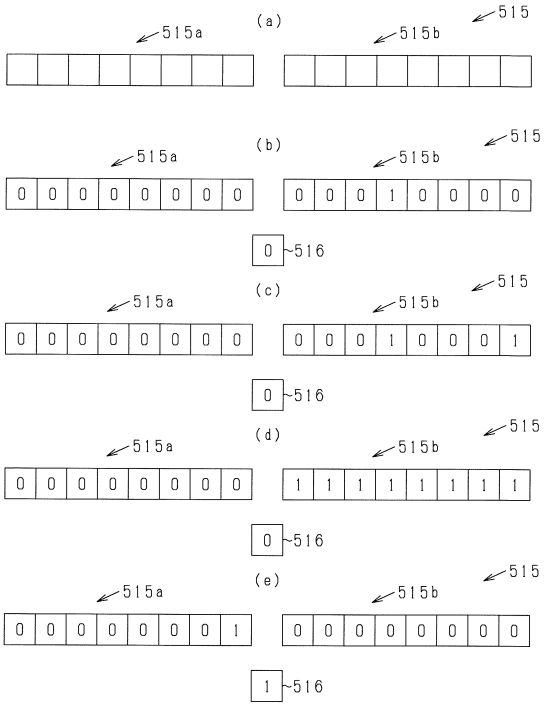
【図７５２】



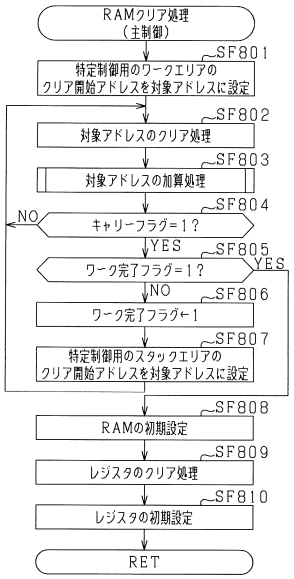
【図７５３】



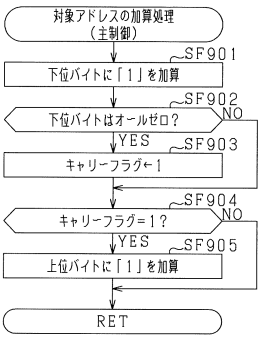
【図７５４】



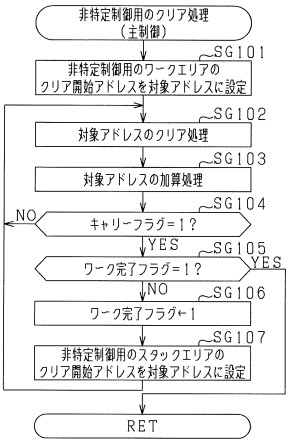
【図７５５】



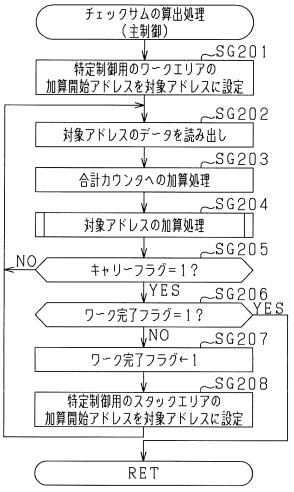
【図７５６】



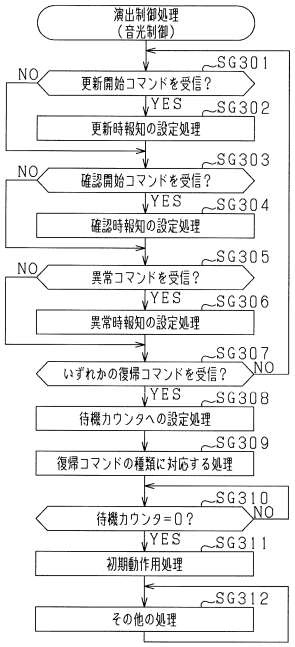
【図７５７】



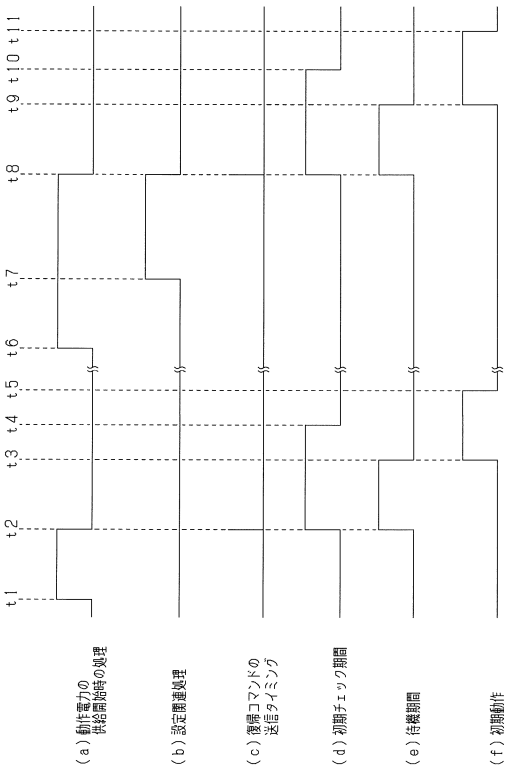
【図７５８】



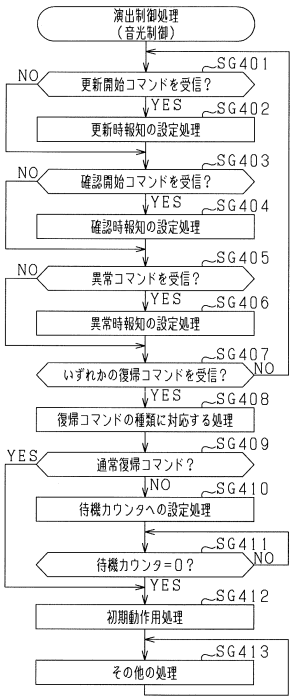
【図７５９】



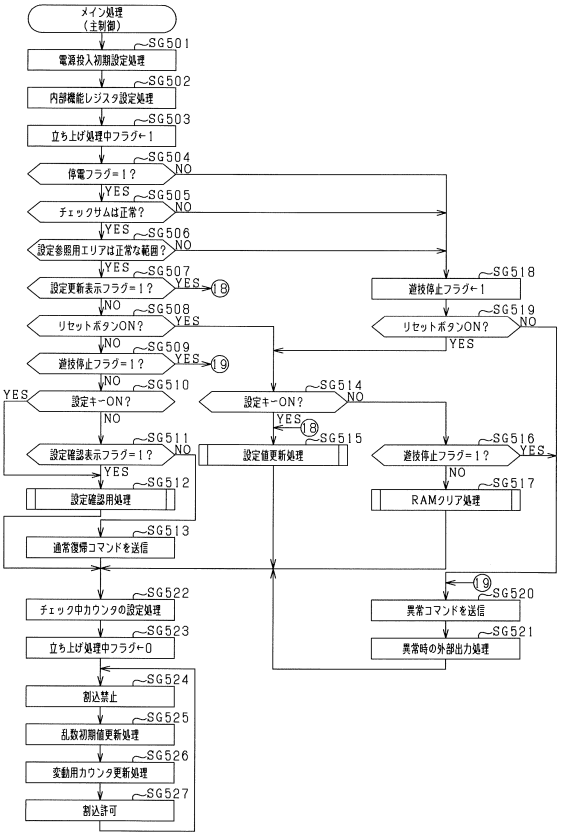
【図７６０】



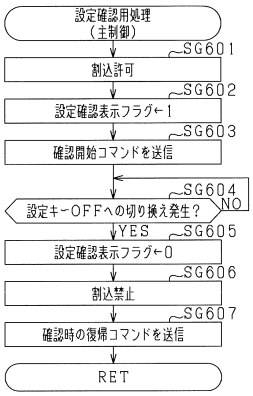
【図７６１】



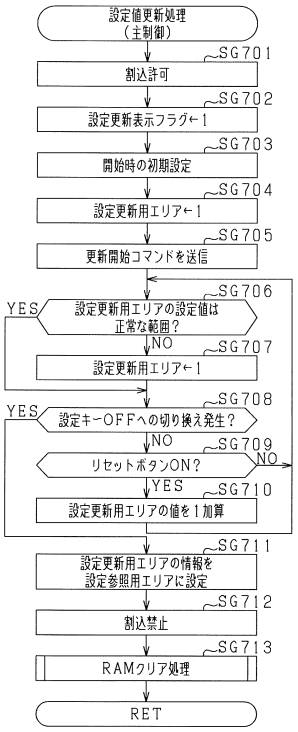
【図７６２】



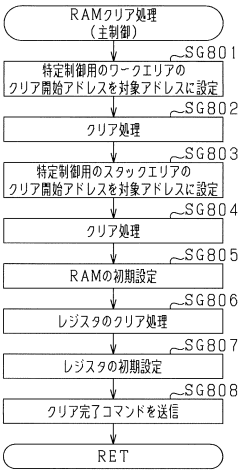
【図７６３】



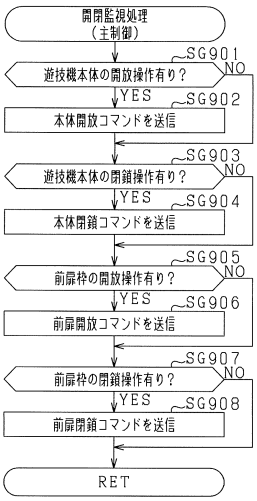
【図７６４】



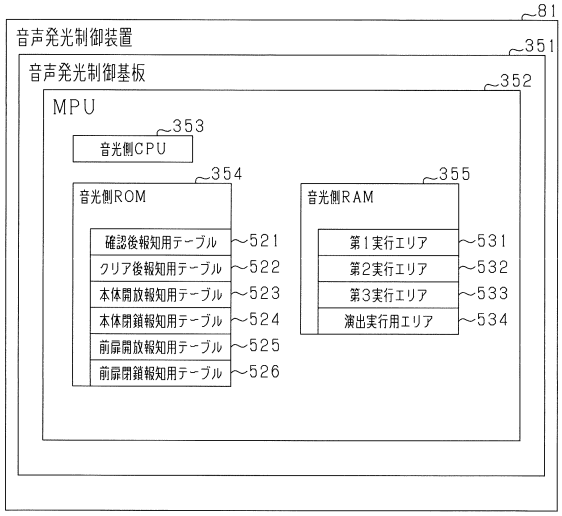
【図７６５】



【図７６６】



【図７６７】



【図７６８】

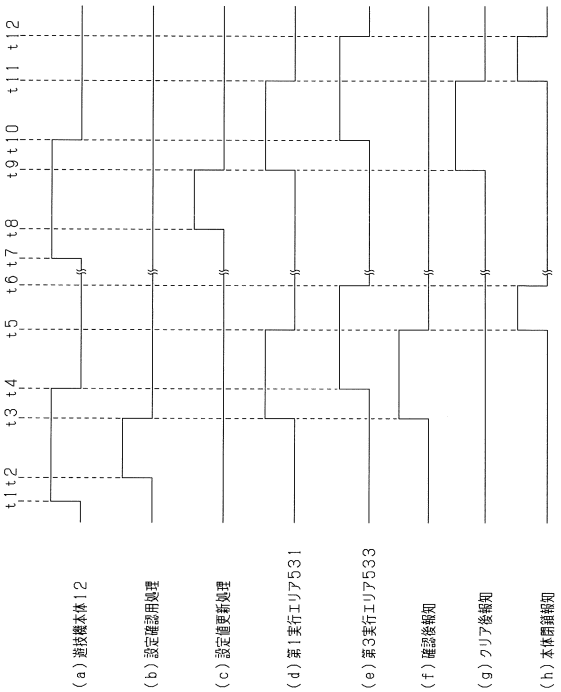
ポインタ情報	発光制御用データ	音出力制御用データ
0	X(0)	Y(0)
1	X(1)	Y(1)
2	X(2)	Y(2)
・・・	・・・	・・・
k-2	X(k-2)	Y(k-2)
k-1	X(k-1)	Y(k-1)
k	X(k)	Y(k)

521

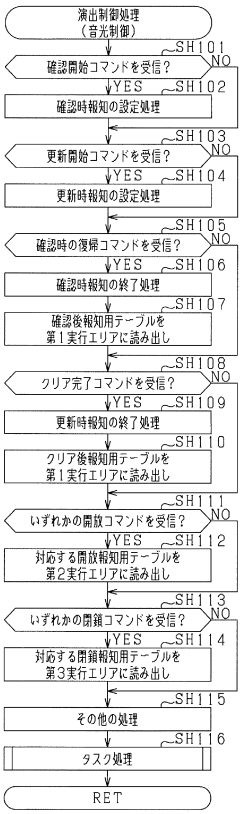
【図７６９】

テーブル	読み出しエリア	報知期間
確認後報知用テーブル521	第1実行エリア531	30秒
クリア後報知用テーブル522	第1実行エリア531	30秒
本体開放報知用テーブル523	第2実行エリア532	開放から閉鎖まで
本体閉鎖報知用テーブル524	第3実行エリア533	33秒
前扉開放報知用テーブル525	第2実行エリア532	開放から閉鎖まで
前扉閉鎖報知用テーブル526	第3実行エリア533	33秒

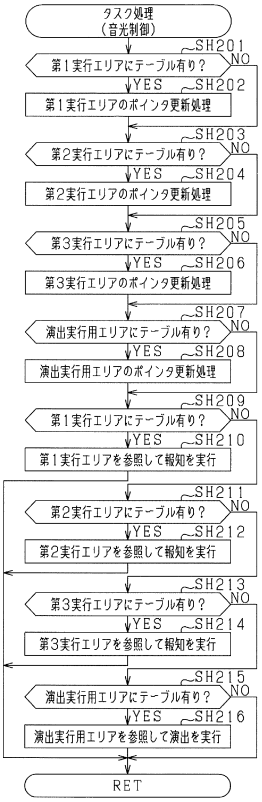
【図７７０】



【図７７１】


演出制御処理
（音光制御）
SH101
確認開始コマンドを受信？
NO
YES
SH102
確認時報知の設定処理
SH103
更新開始コマンドを受信？
NO
YES
SH104
更新時報知の設定処理
SH105
確認時の復帰コマンドを受信？
NO
YES
SH106
確認時報知の終了処理
SH107
確認後報知用テーブルを
第１実行エリアに読み出し
SH108
クリア完了コマンドを受信？
NO
YES
SH109
更新時報知の終了処理
SH110
クリア後報知用テーブルを
第１実行エリアに読み出し
SH111
いずれかの開放コマンドを受信？
NO
YES
SH112
対応する開放報知用テーブルを
第２実行エリアに読み出し
SH113
いずれかの閉鎖コマンドを受信？
NO
YES
SH114
対応する閉鎖報知用テーブルを
第３実行エリアに読み出し
SH115
その他の処理
SH116
タスク処理
RET

【図７７２】


タスク処理
（音光制御）
SH201
第１実行エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH202
第１実行エリアのポインタ更新処理
SH203
第２実行エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH204
第２実行エリアのポインタ更新処理
SH205
第３実行エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH206
第３実行エリアのポインタ更新処理
SH207
演出実行用エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH208
演出実行用エリアのポインタ更新処理
SH209
第１実行エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH210
第１実行エリアを参照して報知を実行
SH211
第２実行エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH212
第２実行エリアを参照して報知を実行
SH213
第３実行エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH214
第３実行エリアを参照して報知を実行
SH215
演出実行用エリアにテーブル有り？
NO
YES
SH216
演出実行用エリアを参照して演出を実行
RET

フロントページの続き

審査官　　下村　輝秋
(56)参考文献　　特許第６９２７１６８（ＪＰ，Ｂ２）
特開２０１９－１８０４４１（ＪＰ，Ａ）
特開２０１９－１８１００３（ＪＰ，Ａ）
特開２０１７－０９９４５３（ＪＰ，Ａ）
(58)調査した分野　(Int.Cl.，ＤＢ名)
Ａ６３Ｆ　　７／０２